

## PROFIL PROFESSIONNEL

### CHEF MONTEUR SON / CHEFFE MONTEUSE SON DESIGNER SONORE

<i>deutsch</i>	<i>Supervising Sound Editor:in</i>
<i>italiano</i>	<i>Supervisore al montaggio del suono</i>
<i>english</i>	<i>Supervising sound editor</i>

#### Domaine général de compétences

Le/la cheffe monteuse son est la/le créateur sonore qui porte la responsabilité du concept global. Ceci implique tant la création sonore que la gestion de l'organisation et la responsabilité budgétaire.

La conception sonore (design sonore) est un moyen dramaturgique permettant de créer un univers émotionnel qui complète, élargit, voire même dépasse l'impact de l'image. Souvent l'image ne déploie et ne produit pleinement son effet qu'en interaction avec la musique et le son. Le montage ciblé de "silences" ou l'absence voulue de son relèvent aussi de la conception sonore.

Le/la designer sonore/chef-fe monteure-euse son a pour tâche de créer la bande son à partir de tous les éléments sonores du film, à l'exception de la musique.

#### Tâches et responsabilités

##### Tâches principales

La/le chef monteur son porte la responsabilité artistique principale de la conception sonore.

- L'étude du scénario ou le visionnement du premier montage lui permet de se faire le plus tôt possible une idée des travaux à faire
- Iel discute le concept sonore du film avec la réalisation et la production
- Iel établit le budget des prestations dont iel assume l'entière responsabilité
- Un calendrier des travaux sur le son est établi en collaboration avec la production
- S'il faut une équipe de spécialistes, c'est à iel de la constituer et d'en assurer la coordination. Il peut s'agir des domaines du montage des dialogues, des effets sons, du bruitage (Foley artist), du montage des bruitages, de la postsynchronisation ou du mixage.

##### Workflow et mixage

Lorsque le/la cheffe monteuse son est impliquée à temps, iel coordonne le workflow (flux de travail) du son direct au mixage.

- Coordonner le transfert du projet depuis le logiciel de montage image dans le format DAW correspondant, généralement via l'EDL et les documents AAF
- Déterminer le format de l'image pour la postproduction son avec le/la monteuse image
- Convenir du déroulement du mixage avec la/le mixeur et les techniciens du studio (prémixages, capacité des lecteurs, etc.)
- Participation au mixage (communiquer à la/au mixeur et à la réalisation le concept de la bande son ; prise en charge des périphériques dans le studio de mixage)

## Montage des paroles

Au cours d'un processus long et minutieux, les paroles sont "extraites" des sons directs ou, si nécessaire, remplacées par celles de la postsynchronisation.

### Traitement du son direct

- Choisir et organiser les pistes micros en cas de son direct multipiste: perche, micros cravates, micros d'appoint
- Remplacer les sons inutilisables par des doubles ou par des sons seuls, nettoyer les bruits parasites ponctuels
- En concertation avec le/la réalisatrice et la/le mixeur, décider des parties à postsynchroniser en fonction des critères techniques (importance des bruits parasites, intelligibilité des paroles) et des objectifs dramaturgiques (amélioration du texte)
- Régler les niveaux, filtrer et restaurer les sons directs problématiques (à l'intersection avec le mixage: peut aussi être effectué au mixage)
- Vérifier et choisir les effets et les éléments de bruitage en tenant compte de leur utilité pour la VI (version internationale sans paroles)
- Synchronisation des dialogues ou ADR (anglais: „automated dialogue replacement“):
- Préparer la liste des prises à postsynchroniser
- Superviser l'enregistrement de la postsynchronisation (communiquer le concept d'enregistrement des paroles, assurer un nombre suffisant de prises synchrones)
- Montage et synchronisation des enregistrements de paroles

### Création/montage des ambiances et des effets sonores

Le montage des ambiances permet de définir et d'élargir les espaces dans lesquels se déroule l'action (où sommes-nous? Quelles sont les caractéristiques de cet espace? Chaud? Froid? Paisible? Menaçant?).

Les effets sons (SpotFX) définissent le caractère émotionnel des éléments non humains de l'action (véhicules, mobilier, appareils, animaux, créatures non humaines). Ils restituent le caractère réel de ce qu'il a fallu tricher au tournage (coups de feu, bris de verre, accidents de voiture, etc.).

Pour créer sa bande son, le/la designer sonore monte les ambiances originales, les sons seuls du tournage (sons enregistrés pendant le tournage sans lien direct avec l'image - „wildtracks“ en anglais) et les effets enregistrés au bruitage ou provenant de sonothèques.

- Élaborer le concept de la bande son en collaboration avec la réalisation
- Si nécessaire, organiser l'enregistrement de sons additionnels pendant la postproduction, si ces sons permettent de mieux identifier certains décors (par ex. véhicules ou ambiances spéciales)
- Monter les ambiances et les effets en tenant compte du format du mixage multipiste (de la stéréo TV au Dolby EX et SDDS): „montage par superposition“ des ambiances, généralement sur plusieurs pistes et à partir d'éléments distincts; création d'effets sonores à partir de la combinaison de différents sons et bruits afin d'obtenir une sonorité riche et singulière.

### Bruitage

Lors du bruitage, les mouvements corporels des protagonistes sont accentués, voire remplacés (pas, mouvements, manipulation d'outils, etc.). D'autres effets (foleys en anglais) sont également enregistrés et intégrés à la bande sonore.

- Communiquer au bruiteur et à l'ingénieur du son synchrone les exigences particulières en matière d'accessoires, d'espaces, etc.
- Si possible, participer à l'enregistrement des bruitages (donner des informations sur la signification dramaturgique des bruitages; vérifier la synchro)
- Monter (caler) les bruitages pour assurer leur synchronisation parfaite avec l'image
- Le cas échéant, pré-mixage des bruitages constitués de nombreux éléments séparés

### Prérequis et qualifications

- Excellente capacité auditive
- Sens de la dramaturgie cinématographique. Un instinct sûr concernant l'impact du son sur l'image est déterminant
- Capacité d'être créatif en situation de stress (pression temporelle et grandes attentes)
- Compétences sociales et capacité à travailler en équipe
- Intérêt marqué pour la technique numérique

### Accès au métier

En Suisse, plusieurs Hautes écoles spécialisées proposent des diplômes avec option son à l'image, par ex. la HEAD Genève, la Zürcher Hochschule der Künste ZHdK, la Hochschule Luzern, etc.

Il existe également des formations privées dans le domaine de l'ingénierie audio pour le cinéma ou la musique qui peuvent constituer un bon prérequis.

Un assistantat auprès d'un·e monteuse son expérimentée ou une activité en tant que monteur·euse son, puis le passage à chef·fe monteuse peuvent également être un gage de réussite.

### Remarques / particularités

#### Projets différents – situation de travail différentes

Les tâches essentielles du/de la cheffe monteuse son s'effectuent aussi bien sur les petits que sur les grands projets, mais dans une mesure différente. C'est dans le cadre des négociations budgétaires que l'on décide combien de jours - sur le nombre total de jours de postproduction son - sont attribués à la/au chef monteur son et combien sont considérés comme jours de montage son.

En règle générale, le/la cheffe monteuse son est citée au générique dans le bloc des « créatifs » (réalisation, caméra, scénario, montage, décor, musique, etc.). On utilise habituellement les titres *design sonore*, *montage son* ou *chef·fe monteur·se son* généralement avant ou avec le titre *mixage*.