

LES RELATIONS ENTRE SON ET IMAGE AU CINEMA

1 - Au cinéma, il existe trois **matières** constituant l'expression sonore :

- les **PAROLES**
- les **BRUITS**
- les **MUSIQUES**

2 - On peut définir trois types de **rapports entre le SON et l'IMAGE** :

- le **son IN** : ... la source du son est visible à l'écran = son synchrone
- le **son HORS-CHAMP** : ... la source du son n'est pas visible à l'image, mais elle peut être imaginativement située dans l'espace-temps de la fiction montrée = son diégétique (la diégèse est le "monde" montré et suggéré par le film.)

Exemple : on entend la course d'un cheval avant de voir l'animal apparaître à l'écran, alors qu'on se trouve au milieu d'un pré.

- le **son OFF** : ... il émane d'une source invisible située dans un autre espace-temps que celui qui est représenté à l'écran = son hétéro ou extra-diégétique.

Exemple : toutes les musiques dont les interprètes n'appartiennent pas à l'histoire.

Un son HORS-CHAMP peut devenir IN et réciproquement, de même pour le son OFF.

3 - L'**enregistrement des sons** peut se faire :

- en **prise de son directe** au moment du tournage.
- en **postsynchronisation**, en studio, après le tournage.
- par le **mixage** des sons, en studio, combinant ou non les deux formules précédentes et réalisant, en outre, des combinaisons variables de sons et d'images :
 - *synchronisme* = son synchronisé avec l'image
 - *a-synchronisme* = non correspondance, totale ou partielle, entre sons et images.
 - *décalages et chevauchements* = retards ou anticipations des uns sur les autres...

4 - L'écriture et l'enregistrement des **dialogues** peuvent se concevoir :

- non écrits, improvisés ou semi-improvisés et enregistrés en direct.
- écrits, appris, enregistrés en direct.
- écrits et postsynchronisés.
- doublés.

LE MONTAGE SON

Le **montage son d'un film** s'effectue à la table de montage. Le monteur dispose d'une bande image et d'une bande son. Toutes deux sont des bandes perforées de même format (35 mm par exemple), la bande lisse son ayant été repiquée sur une bande perforée. On fait le synchronisme grâce au clap, puis chaque fois que l'on avance de X perforations à l'image, on avance du même nombre de perforations au son.

Le **montage vidéo** se fait au pupitre de montage. On dispose généralement de deux pistes son, et on pourra donc faire des éléments de mixage. On peut monter le son cut avec l'image, ou monter juste l'image ou juste le son. On peut également réaliser très facilement des splits.



Exemple de son cut



Exemple de split

Le **split audio/vidéo** est une technique permettant de faire débuter le son d'un plan avant de voir l'image, et/ou de faire continuer le son après que le plan a disparu. Cette technique correspond au passage d'un son in à un son hors champ.

Les transitions sonores

Le son est fréquemment le moyen de lier deux plans entre eux. Le son déborde donc de la durée du plan (split).

Lorsque la rupture sonore et la rupture visuelle coïncident, la coupure du plan est fortement ressentie par le spectateur, c'est donc une manière d'insister (son cut).

Les effets sonores de la postproduction et le bruitage

Des effets sonores permettent de donner vie à des objets ou de dramatiser des situations.

Le **bruitage** a une triple fonction :

- **reconstituer des bruits existants**, mais choisis, sélectionnés, lorsque le son direct n'est pas utilisé : bruits des couverts et verres lors d'un repas.
- **créer un élément de dramatisation** : bruits de pas approchant.
- **créer un univers sonore** : sons de grincements, de chaînes et de bois dans une prison médiévale.

Mixage

Le mixage consiste à combiner les différents éléments de la bande son. Il faudra lors de cette opération faire des choix de ce que l'on veut entendre ou simplement deviner.

Le mixage consiste aussi à harmoniser l'arrivée et le départ des sons en fonction de l'image, car le son n'est pas indépendant le plus souvent. C'est la gestion du profil en delta : croissance / climax / décroissance d'un son coïncidant avec la montée de l'intensité dramatique.