



**HAL**  
open science

# Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction

Rémi Adjiman

► **To cite this version:**

Rémi Adjiman. Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction. Communications [EHESS], 2018. hal-02074879

**HAL Id: hal-02074879**

**<https://hal.science/hal-02074879>**

Submitted on 21 Mar 2019

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Rémi Adjiman

## LES USAGES DES AMBIANCES SONORES, DANS LES FILMS DE FICTION

Au cinéma, le terme d'ambiance peut revêtir plusieurs significations. Il s'entend au sens de l'ambiance générale que le spectateur peut ressentir en visionnant le film. Il s'agit alors d'une atmosphère globale, d'un climat qui relève du sensible et s'installe à travers la conjonction de multiples éléments perçus dans la matière de l'expression filmique.

Mais, l'ambiance peut être également appréhendée comme étant l'un des éléments constitutifs de la bande sonore. Il s'agit alors d'un son enveloppant, placé en arrière-plan derrière les autres sons plus saillants comme les bruits ou les voix. Cette ambiance, sonore, immerge alors fréquemment le spectateur dans un lieu ou un milieu environnant.

Dans ce texte, nous nous intéresserons spécifiquement à cette deuxième définition et nous tenterons, au travers de paroles d'experts, de dresser une cartographie des principaux usages de l'ambiance sonore. Nous nous appuyons sur un ensemble de douze entretiens semi-directifs<sup>1</sup> de monteurs son professionnels français, dans le domaine des fictions télévisuelles ou cinématographiques. L'analyse thématique des données des entretiens permet de préciser les contextes et les modalités du travail de cette matière sonore et fait émerger les usages par une approche inductive. Les extraits retenus des entretiens sont révélateurs de problématiques rencontrées, des méthodologies employées et des fonctions accordés aux sons.

La perspective initiale visée par ces entretiens dépasse le cadre de ce travail. Elle concerne plus globalement les processus de production dans le cours d'action et en particulier les influences qui concourent au choix des sons, au système de pertinence mobilisé par les acteurs concernés et à leur façon de rechercher les sons dans des bases de données<sup>2</sup>. Ce regard porté sur le travail des ambiances, au-delà de son orientation sémiologique, s'intéresse aux actions situées et à la question de la construction des significations par les monteurs son, au cours des processus de fabrication.

Par ailleurs ce travail s'appuie également sur une connaissance précise des pratiques et méthodes professionnelles et sur une épaisseur empirique acquise par une grande proximité avec les problématiques de la réalisation, de l'esthétique et des techniques de fabrication.

Plusieurs questions se posent lorsqu'il s'agit de caractériser les différents usages principaux des ambiances dans les films de fiction. Comment l'ambiance sonore est-elle apparue au cinéma et comment cette émergence vient expliciter ce qu'est une ambiance sonore dans un film ? Comment les praticiens construisent-ils pas-à-pas une ambiance sonore, au moment de la fabrication d'un film de fiction en France<sup>3</sup> et en quoi ces pratiques sont des indices qui révèlent les différentes fonctions des ambiances ?

La typologie des usages des ambiances sonores dans les films de fiction se précise alors progressivement en pointant et en interrogeant les modalités pratiques mises en œuvre et les intentions artistiques énoncées par les professionnels.

### *Les ambiances : un nouvel élément de la bande sonore des films*

Depuis la fin des années 1970 les ambiances sonores ont pris une importance sans cesse croissante dans la construction des bandes sonores des films de fiction. Ainsi, progressivement, et de plus en plus au cours des années 1990 et des suivantes, chaque instant de la bande sonore des films – même le plus silencieux – devient un assemblage d'éléments sonores et s'apparente à une construction. L'ambiance sonore s'immisce partout, même entre deux moments dialogués, autour de passages musicaux ou à l'arrière-plan d'événements sonores ou de bruits. Parfois à peine perceptible, elle est néanmoins omniprésente. « Un fond sonore est créé par la circulation de bruits passagers et contingents dont les sources sont le plus souvent invisibles<sup>4</sup>. » L'ambiance au cinéma est souvent de nature acousmatique<sup>5</sup> ; le spectateur ne voit pas précisément les sources de la production des sons, même si, sauf exception, le contexte, le lieu et le décor sonore sont identifiés. Cette caractéristique rend le statut de l'ambiance sonore bien spécifique puisque le corps sonore à l'origine des voix et des bruits est d'ordinaire visible à l'image.

Dans son article « Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics », Gernot Böhme décrit la notion d'atmosphère comme l'objet premier de la perception. Il précise que ce qui « est d'abord et immédiatement perçu n'est ni des sensations, ni des formes, ni des objets, ni leur interaction, comme l'a formulé la psychologie de la Gestalt, mais les atmosphères, sur le fond duquel le regard analytique distingue des objets, des formes, des couleurs, etc.<sup>6</sup>. »

Dans le contexte de la perception cinématographique, l'ambiance sonore contribue de manière prépondérante à l'atmosphère, elle est un fond enveloppant qui englobe le spectateur et

contribue à qualifier le lieu de l'action ; elle devient même le soubassement narratif dont s'extraient les actions. De l'impalpable rumeur à l'envahissante cacophonie, l'ambiance sonore nous enveloppe mais disparaît graduellement de notre conscience dans la continuité de sa présence. Elle est ce lieu d'où surgissent les saillances sonores et visuelles ; pour le spectateur, elle est un fond sur lequel surviennent les événements narratifs.

L'ambiance sonore au cinéma n'est néanmoins pas une invention de la fin du XX<sup>e</sup> siècle. On peut l'entendre, même sous sa forme la plus discrète et ténue dans différents films des années 1950 : par exemple au moment de la préparation du meurtre dans *Les Diaboliques*, durant l'évasion des prisonniers du fort de Montluc dans *Un Condamné à mort s'est échappé* ou encore lorsque le personnage est bloqué en pleine nuit par une coupure de courant, dans la cabine de *l'Ascenseur pour l'échafaud*<sup>7</sup>. Ces moments sonores sont des quasi silences, non des vides, mais des creux. Ils se révèlent principalement à la perception du spectateur par le rythme vivant et trépidant du souffle granuleux produit par la piste optique et les techniques analogiques d'alors. Ce souffle est dramatiquement beau, il nous plonge dans une vibrante attente et permet au moindre bruit de surgir de cette continuité.

Dans la séquence qui suit le célèbre duel final dans *Le Bon, la brute et le truand* (1966), on entend nettement le souffle chaud du vent dans la fournaise, les chants d'oiseaux et la stridulation des insectes du désert<sup>8</sup> : l'ambiance sonore émerge comme un élément moteur du récit, au niveau élevé où pourrait se situer une musique ou des bruits discrets.

L'ambiance est aujourd'hui devenue un élément central et incontournable du travail de la création sonore à l'image. Dans sa fabrication même, l'ambiance sonore engage une méthodologie complexe et un temps de travail important. L'arrivée du son multicanal à la fin des années 1970 puis l'apport des technologies numériques au cours des années 1980 et tout particulièrement la réduction massive du bruit de fond liée à la digitalisation du signal permet un accroissement considérable de la dynamique. Ainsi il devient possible de reproduire des écarts beaucoup plus importants entre les niveaux sonores les plus élevés et les niveaux sonores les plus faibles. Les silences d'autrefois, seulement habités<sup>9</sup> par les trépidations du souffle de la bande magnétique ou de la piste optique deviennent aujourd'hui des couches de sons minutieusement agencés pour produire des tableaux comme celui de la sensation feutrée d'une clairière, de la quiétude de la nuit ou d'une rumeur urbaine lointaine. En France<sup>10</sup>, le travail de cette matière sonore mobilise systématiquement un technicien spécifique : le monteur son des ambiances et des effets (qui travaille en coopération avec le monteur son des

sons directs et des paroles). L'attente fébrile qui, dans le récit, précède le moment précis où la vie des personnages bascule<sup>11</sup> ne peut plus se traiter par un véritable silence noyé dans le souffle des technologies analogiques. Car le silence total d'aujourd'hui serait un vide numérique totalement incompréhensible et dérangent pour le spectateur. L'ambiance la plus ténue, se construit maintenant comme les autres arrière-plans sonores, par l'association de différents éléments comme des « silences plateau » issus du tournage ou des « fonds d'air » enregistrés par ailleurs ou issus de sonothèques. Le monteur son est un bâtisseur, il construit l'ambiance par une succession de couches qui confèrent à l'environnement sonore à la fois des fondations, une ossature et des ornements.

Au-delà de la question du silence, « le spectateur lui-même a été habitué à entendre davantage de sons qu'auparavant »<sup>12</sup>. Il ne peut plus accepter d'être soumis à un arrière-plan toujours totalement sobre et stylisé, composé de quelques sons symboliques sur lesquels émergent bruits, paroles et musiques<sup>13</sup>. Un certain réalisme sonore domine aujourd'hui ; même dans les cas les plus épurés, le fond est tissé par un tapis subtil qui habite l'espace. Nadine Muse cite le travail qu'elle réalise avec Mickael Haneke. Ce dernier écoute plus de vingt sons pour trouver le silence d'appartement qui lui convient et lui demande de monter une très grande quantité de sons pour finalement, peu à peu, les retirer et n'en garder que très peu qui soient essentiels.

Cette évolution qui touche à la fois les pratiques de production, la sémiologie, l'esthétique audiovisuelle et la réception filmique a été impulsée par la dynamique sans fin de l'innovation des techniques de l'industrie cinématographique. Martin Barnier a montré qu'au moment de l'arrivée du cinéma parlant, les évolutions technologiques n'ont pas émergé subitement : elles sont issues d'une lente éclosion qui inclut les multiples démarches des inventeurs, l'activité productive des industries et les attentes des spectateurs<sup>14</sup>. Aussi l'arrivée des ambiances au cinéma est-elle le fruit d'une évolution qui engage l'amélioration des systèmes de diffusion en salle (et les normes mises en place), la digitalisation du signal, l'usage de stations de travail audio numériques, l'introduction du son multicanal, l'avènement et la généralisation du monteur son, les désirs des spectateurs et ceux de certains producteurs et/ou réalisateurs de s'emparer de ces nouvelles formes d'expression rendues possibles par les avancées techniques<sup>15</sup>.

On peut d'ailleurs poser un regard critique sur le processus de travail actuel de la fabrication du son d'un film. « En 1970, on ne montait pas les sons sans monter dans le même temps les images, on ne parlait ni de montage son ni de design sonore. C'est donc dans un aller et retour

permanent à la table de montage que la construction put se faire »<sup>16</sup>. Daniel Deshays s'inquiète de la dérive qui conduit à penser la construction sonore dans un rapport de synchronisation à l'image ; l'image et le son deviennent redondants et peu créatifs dans leurs relations, alors que l'idée de créer une partition sonore qui retrouverait son autonomie vis-à-vis de l'image permet d'envisager d'autres niveaux d'interaction.

*Comment se construit l'ambiance au sein d'une bande sonore ?*

L'ambiance sonore cinématographique est une construction mise en œuvre majoritairement par le monteur son, au moment de la post-production, pour interagir avec tous les éléments du film. L'ambiance est posée sur des images et des sons issus du tournage, pour un récit déjà écrit, tourné et monté. L'essentiel du film est déjà là lorsque le monteur son sélectionne des sons d'ambiance additionnels pour les mettre en relation avec les scènes visuelles et les sons déjà posés par le monteur.

Ainsi, « le plus beau son »<sup>17</sup> n'est pas nécessairement le son le mieux adapté à un plan ou une séquence audiovisuelle. Car le son au cinéma n'est pas un son isolé, *in abstracto*. Sa présence dépend du contexte plus large du film : son propos et son esthétique, le récit, les images et les espaces qu'elles décrivent, leurs mouvements et leurs rythmes, les conventions d'effacement des traces de fabrication du montage, les habitudes de travail... et, bien entendu, de l'imaginaire du réalisateur et du monteur son. C'est à partir de ce contexte élargi qu'une bande sonore intègre « le » son le plus approprié pour contribuer à l'ambiance qui doit être installée à ce moment précis<sup>18</sup>.

Une des complexités du travail du monteur consiste à identifier les sons dont il a besoin en échangeant avec le réalisateur, en auscultant le film monté, en écoutant des sons pour y repérer le cas échéant les qualités *ad hoc* et leur potentiel d'expression. Il doit également savoir, par expérience, anticiper l'interaction avec le film. Car, une fois associé à l'image, le son interagit et fusionne avec celle-ci ; les deux éléments, mis en relation, ne font plus qu'un. Lorsque le spectateur « fictionnalise », il est « mis en phase »<sup>19</sup> et sa perception et le mouvement de son interprétation ne s'appuient pas sur une séparation des formes audibles et visibles mais sur un tout signifiant, c'est-à-dire une entité narrative perçue dans sa globalité. Michel Chion affirme ainsi qu'il n'y a pas de bande son<sup>20</sup>, en rappelant l'indivisibilité des éléments sonores et visuels : notre perception de spectateur ne suit pas les images et les sons

indépendamment, et moins encore les différents sons séparément les uns des autres, mais bien les associations qui font sens dans l'avancée du récit.

Pourtant, dans le travail de la création sonore au cinéma, la bande son est disséquée en plusieurs types de son distincts, placés sur différents regroupements de pistes (les « stems ») sur l'interface éditeur de montage de la station de travail. On différencie ainsi les voix, les effets (ou bruits), les ambiances et les musiques. Dans ce contexte, une ambiance pourrait être décrite comme un son qui n'est ni une voix, ni une musique, sans réel rapport de synchronisation avec l'image (le cas des effets sonores comme des pas, des coups de feu, un claquement de portière...). Elle est elle-même assemblée par différentes couches de sons.

Loïc Prian<sup>21</sup> explicite les raisons du travail par couches :

Si tu écoutes un très beau son de forêt issu d'un CD des bruits de la nature, il va être d'une extrême richesse, chargé de tous les indices possibles de la forêt. Quand tu le places sur tes images, il ne correspondra jamais à la spécificité de ta séquence. Il faut décomposer le son pour le construire comme tu le souhaites. Tu prends d'abord des fonds sonores très légers, juste pour donner un tapis. Puis sur d'autres pistes de ton éditeur, tu ajoutes quelques chants d'oiseaux adaptés, en plan d'ensemble par exemple parce que tes images ne montrent pas d'oiseaux proches. Puis tu places des insectes lointains, quelques craquements de branches, des souffles de vent dans le feuillage et quelques rafales.

Tous les sons sont séparés les uns des autres et peuvent être ensuite mixés indépendamment pour favoriser tel ou tel élément. Jean-Pierre Halbwachs<sup>22</sup> explique lui aussi ce travail, en discriminant les différents niveaux de l'ambiance intérieure d'un appartement haussmannien.

Je prévois la scène d'abord dans un silence. Ensuite, je monte des éléments de plus en plus structurants, par exemple la circulation entendue de derrière la fenêtre, des présences dans les couloirs, une piste avec le bruit d'un radiateur mal purgé [...]. C'est une base qui restera même si on retire toute la narration sonore. Ensuite seulement viennent les tic-tacs de la pendule. Il peut arriver ensuite une seconde couche narrative, non réaliste qui va matérialiser le stress, l'attente, le temps qui passe [...].

Le choix des sons retenus pour le film est un processus d'une grande complexité qui dépend du son lui-même, du film, du monteur son et des intentions du réalisateur. Le genre filmique, les événements du récit, les décors, l'acoustique du lieu, la proximité des sources sonores

visualisées et les caractéristiques des sons directs issus du tournage sont autant de paramètres essentiels. Interviennent également l'univers et la culture filmique du monteur son, de même que ses habitudes de travail et sa mémoire auditive.

Le réalisateur est rarement présent lors de cette phase de montage son, alors qu'il suit généralement de près les phases précédentes et suivantes : le montage et le mixage. Il tente d'exposer au monteur son, souvent au cours du visionnage du film, ses principales intentions et partis pris sonores. Mais il ne sait pas toujours les communiquer et il est plus souvent capable de réagir à des propositions concrètes qui lui sont faites.

Valérie Deloof<sup>23</sup> expose sa démarche de choix des sons en expliquant que lorsqu'il est possible « d'aller contre l'image », tous les champs deviennent envisageables mais qu'en général, les décisions sont liées à « un rythme de montage, à un rythme de film, à un jeu de comédien, à une manière de cadrer ». Selim Azzazi<sup>24</sup> a une démarche personnelle qui est systématiquement guidée par une recherche de mise en scène du son.

Pour moi, la mise en scène sonore oblige le monteur son à se mettre dans la tête des personnages du film. Tout ce que j'entends dans le film, c'est ce qu'entendent les personnages et à à voir avec l'intériorité des personnages. Là, tu te dis qu'est-ce qui est important pour lui ? A quoi pense-t-il ? Qu'est-ce qu'il entend ? Est-ce qu'il fait attention à son environnement ? Là, tu deviens un décorateur du son, tu observes les décors et l'environnement et ça te donne un champ des possibles. Tu t'interroges aussi sur le chemin dessiné par le son. Qu'est-ce que j'ai pour aller de là à là ? C'est aussi pour cela que le plus beau son n'est pas le meilleur son [...].

Dans ma méthode, il y a deux choses : les sons possibles par décor et l'architecture narrative du film.

Nadine Muse expose une situation concrète récurrente :

Dans une scène de rue, deux personnages se parlent avec en arrière-plan une intense activité de circulation automobile. Comment faut-il traiter les passages des véhicules ? C'est là qu'il est important de savoir ce qui prime dans la séquence car on peut mettre les sons de la ville très fort, mais il est également possible de les retirer totalement. Et personne ne dira en voyant le film : « mais on n'entend pas les voitures ! »

L'acte de choisir et de poser tel ou tel son (dans l'exemple ci-dessus il s'agit d'ailleurs davantage de conserver ou non ce son au mixage) devient le révélateur de l'activité d'analyse

et des intentions d'écoute du monteur son, des indices qu'il perçoit dans l'image, dans le son et dans leurs correspondances.

### *Différents usages des ambiances cinématographiques*

Comme l'expose Claude Bailblé<sup>25</sup>, « l'attention domine la perception » lorsqu'il s'agit d'essayer de comprendre les mécanismes mis en œuvre par le spectateur de cinéma de fiction. Le « travail cognitif » opéré par le spectateur mais également par le monteur son est très différent de celui qu'ils mobilisent dans la vie ordinaire. Il consiste ici, par une succession d'attentions, à reconstruire une continuité narrative à partir de plans et d'ellipses. Le monteur son « [...] voit des corps, des expressions sur les visages, des gestes, il entend des voix, des intonations. Il construit progressivement un récit à travers une fenêtre d'attention qui ne s'intéresse pas au réel, mais à une fenêtre ouverte sur l'attention d'un narrateur »<sup>26</sup> (ou de l'instance d'énonciation dans son ensemble constituée par l'auteur, le réalisateur et l'ensemble des acteurs de la fabrication du film). Il sait qu'il est face à un récit de fiction et accepte de procéder à une suspension volontaire de l'incrédulité.

### *L'usage fonctionnel*

Claude Bailblé aborde également la question de la contraction du temps dans un film lorsque ce dernier représente un récit qui est censé durer trois ans alors que le film ne dure qu'une heure trente, ou qu'un événement comme une soirée supposée durer trois heures ne dure dans le film que dix minutes. « Mais où sont passées les minutes manquantes !? Elles ont été avalées par le son, qui grâce à son *background* continu, à son mixage et à son ambiance, fait disparaître l'ellipse dans un ciment colmateur. » C'est au cours de la « mise en phase » que ce processus s'enclenche spontanément de façon préconsciente.

Dans les exemples cités, chacun, dans son travail par couche, pour recréer le son de la forêt, l'appartement haussmannien ou la circulation automobile, construit l'ambiance à partir d'un tapis, dont l'une des caractéristiques principales est de créer une continuité temporelle. Celle-ci installe une relation entre le découpage des images et les discontinuités du montage des dialogues, au point de donner l'illusion d'une permanence. L'ambiance linéarise les images – Michel Chion parle de linéarisation temporelle des images par les sons<sup>27</sup> – ou agit comme un liant intégrateur. Ce son de niveau faible ne sera pas réellement écouté par le spectateur, mais seulement entendu. L'objectif du monteur son est de recréer une telle continuité narrative au

sein de la séquence et au-delà, en gommant les marques de la segmentation des plans et des raccourcis produits par les ellipses.

Cette couche d'ambiance est principalement fonctionnelle. Elle sert de raccord spatio-temporel en effaçant toute trace de fabrication, en fluidifiant les coupes du montage et en uniformisant les variations des valeurs de plan et les changements d'axes de la caméra. Elle constitue aussi l'élément premier de l'épure sonore, peu marquée et peu expressive, au cas où le réalisateur demanderait au moment du mixage de retirer dans l'ambiance tous les autres sons plus signifiants. C'est ce qu'explique clairement Valérie Deloof :

les strictes contraintes de temps imposées pour effectuer le travail obligent souvent à se préoccuper davantage des éléments les plus importants, les plus signifiants, plutôt que des fonds d'airs qui ont majoritairement une vocation technique, qui permettent de faire un lien, de donner une texture de base, mais qui n'apportent rien narrativement ou émotionnellement.

### *L'usage territoire*

Selim Azzazi évoque une autre mission de l'ambiance, certainement la plus intuitive lorsque le professionnel recherche des sons pour peupler et habiter l'espace de ces images veuves de sons : savoir décrire un décor. Une fonction primordiale du son est de renforcer la cohérence du lieu que l'image et la situation décrivent. Le terme de son-territoire a été défini par Michel Chion pour décrire le son de l'ambiance englobante qui sert à identifier un lieu<sup>28</sup>. Murray Schafer utilise le terme de marqueur sonore pour expliciter l'idée selon laquelle ce dernier constitue un des éléments essentiels d'un son pour qualifier un endroit<sup>29</sup>.

Dans le film *Dans la tête d'un monteur son*<sup>30</sup>, Selim Azzazi explique :

chaque décor définit un champ sémantique. La plage. La ville. Le métro. Dans un cadre réaliste, vous allez avoir une liste des sons possibles. Dans une rue par exemple, je vais avoir un certain nombre d'éléments sonores vraisemblables, que je vais aussi adapter en fonction de ce que l'histoire raconte.

Ainsi les sons plausibles de l'appartement haussmannien peuvent être multiples. Les sons provenant de l'intérieur de l'appartement, les manifestations de la circulation automobile perçue avec la fenêtre ouverte ou fermée, à travers un simple ou un double vitrage, les vibrations sourdes du passage du métro dans les sous-sols parisiens, les leçons de piano ou les répétitions hésitantes du voisin, les glouglous du radiateur, les bruits de pas sur le parquet qui craque... C'est tout un univers bien spécifique qui peut être décrit et vient enrichir, par des

sons « in » ou « hors champ », la scène visuelle et le contexte dans lequel les événements se déroulent.

Le décor sonore recrée l'identité sémiologique d'un lieu, mais détermine aussi un espace acoustique. Ainsi, chaque son peut être localisé dans l'environnement et suivre, par ses déplacements, les mouvements de l'image ou les mouvements perçus dans l'image. Les évolutions dans ce domaine permettent des rendus toujours plus réalistes et immersifs<sup>31</sup>. Une approche de la recréation d'un tel espace consiste à envisager des cercles concentriques situés autour du point d'écoute. Il devient alors intéressant de structurer l'espace en plaçant les différents éléments sonores de ce décor sur ces différents cercles, en fonction de la distance et des effets qu'elle induit sur le son.

### *L'usage narratif*

Si l'ambiance, par sa nature continue, semble vouée à accompagner des lieux et des décors dans une certaine monotonie, il n'en est rien. Elle n'a aucune obligation d'être figée, invariable ou uniforme. Au-delà de ses missions fonctionnelles et descriptives, elle peut accompagner, suivre et enrichir le développement et l'avancée de la narration par une matière à la fois mouvante et irrégulière. Samy Bardet<sup>32</sup> reprend les réflexions de Selim Azzazi en citant l'exemple d'une ambiance d'aéroport, dans le cas d'un scénario où le personnage principal qui traverse l'aérogare est soumis à un stress. Ainsi, comme l'exprime Selim Azzazi, l'ambiance peut évoluer et suivre les moments pivots, c'est-à-dire :

les moments où le personnage réalise quelque chose sur lui-même, sur les autres ou sur les événements, ce qui va l'obliger à prendre des décisions et à agir. [...] Ces moments pivots doivent être très clairs sinon le spectateur ne suit pas les enjeux de l'histoire. Le monteur son a une responsabilité énorme sur ce point en tant que collaborateur de réalisation.

Par ailleurs, comme le précise Nadine Muse, il est intéressant de trouver des sons qui vont interagir avec le récit et les émotions du spectateur en introduisant des accidents sonores.

À tel endroit, il y a un train qui croise, une sonnette de gare, des gens qui passent, des voix, un crissement de frein, un aiguillage, un passage rythmé [...] On a tout repéré à l'avance pour après les placer à des endroits stratégiques demandées par le réalisateur.

La dimension narrative constitue une autre fonction de l'ambiance. Ainsi le travail effectué par Loïc Prian sur l'ambiance de la forêt révèle la place des oiseaux, des craquements, des souffles du vent. Ces éléments – c'est là toute la puissance du sonore – peuvent contribuer à insuffler à la séquence une infinité de significations possibles. Les cris des oiseaux sont-ils mélodieux ou nasillards, harmonieux et musicaux ou stridents et agressifs ? Sont-ils discrets ou piaillants ? Sont-ils dispersés ou menaçants par leur nombre et leur densité ? Rappellent-ils des rossignols ou des corbeaux ? Les craquements des branchages ne font-ils qu'apporter un peu de réalisme à cette forêt ou sont-ils mis en avant, avec saillance et brutalité ? Le vent est-il paisible et porteur d'une douce quiétude en faisant doucement osciller les feuilles frêles, ou est-il sifflant, glacial et agressif ?

Ces qualités intrinsèques des sons ne suffisent pas, à elles seules, à exprimer le potentiel expressif d'un événement, d'une situation ou d'une séquence filmique. Le rapport de forme entretenu avec l'image, avec le montage, le caractère « in » ou « hors champ » du son, et bien sûr l'interaction des significations image-son, sont tout aussi cruciaux. Selon Jean-Pierre Halbwachs, le chant d'un oiseau ou les notes d'une boîte à musique peuvent peu à peu être modifiés et traités ou être mis en correspondance avec des images qui vont susciter un malaise et transformer ces petits sons charmants en des ambiances particulièrement inquiétantes.

Les sons d'ambiance, même réels ou réalistes, sont loin de s'en tenir à décrire un espace et un paysage sonore naturel ou urbain. Ils viennent appuyer la narration, donner de l'expressivité aux situations en accord avec le récit. Jean Goudier<sup>33</sup> précise qu'une ambiance de vent ne peut pas être mémorisée ni sifflotée comme une musique, mais peut parfaitement induire un sentiment sans qu'on sache vraiment d'où ça vient. L'absence ou l'arrêt d'un son peut manifester une angoisse ou une inquiétude. Selim Azzazi fait la distinction entre le montage son et la création musicale.

On n'arrivera jamais à de la musique, on n'a pas de construction harmonique. En montage son, tu ne peux pas parvenir à développer un thème avec un instrument, le répéter, le réarranger, le multiplier, le réinterpréter avec tout un orchestre.

Il explicite l'usage non réaliste des ambiances avec le cas des nappes sonores<sup>34</sup>. Pour lui, l'idée principale consiste à penser les nappes de façon à ce qu'elles deviennent un pré-écho à la révélation d'un enjeu dramatique. Ces nappes nous tirent vers quelque chose que l'on va découvrir. Et le choix de la texture (le métal, l'air, le feu, le léger, le lourd...) doit être en relation avec cette découverte.

Deux cas distincts d'ambiances narratives émergent : celui où l'ambiance narrative est de nature réaliste, et celui où elle épouse une forme qui ne cherche pas à s'approcher des formes existantes, mais s'oriente vers une matière qui contient moins d'indices du réel et est moins identifiable.

### *Pour conclure sur une proposition de typologie des ambiances*

Ce travail nous conduit à proposer une typologie des différents usages fondamentaux des ambiances sonores, à travers une catégorisation qui pourra se complexifier par un apport de propositions complémentaires. Plusieurs fonctions fondamentales sont repérables dans les ambiances cinématographiques.

Le premier usage, fonctionnel, s'appuie sur la dimension continue du sonore. Le son n'existe que dans sa durée et sa permanence ; il permet de servir de lien spatio-temporel en effaçant toutes traces de fabrication dues à la discontinuité du montage. Cette ambiance est construite, *a minima*, par la première strate du son, la plus effacée, la moins saillante, la moins écoutée, souvent un silence plateau ou un son de niveau faible comme un fond d'air.

Le deuxième usage, la fonction « territoire » permet de décrire une zone géographique circonscrite, un lieu et plus spécifiquement dans un film de fiction, un décor. Elle qualifie cet endroit de façon généralement réaliste et s'appuie sur une trame complexe où sont associés différents éléments sonores qui constituent un tout cohérent et retranscrivent l'atmosphère de cet espace délimité.

Le mixage – l'étape qui succède au montage son – permet au réalisateur de faire les choix finaux, de retenir tel ou tel son et de trouver les équilibres adaptés, les traitements acoustiques pertinents et de créer une représentation de l'espace sonore par la localisation des sons.

Le troisième usage, fondamental dans le cas de la fiction, est celui de l'ambiance narrative. Dans ce dernier cas, le plus créatif, l'ambiance participe activement de la trame narrative et vient servir le récit. Il est possible de discriminer les situations où d'une part l'ambiance est réaliste et s'appuie sur des sons dont les sources sont issues du monde physique (comme celles du décor) et d'autre part le cas de sons subjectifs, dont les références au réel sont plus éloignées et dont les indices ne renvoient pas à du tangible ou du factuel. L'ambiance peut alors se mélanger à des formes musicales ; elle peut muter au point qu'il devienne difficile de séparer ce qui provient des sons ambiants et des sons produits par des sources instrumentales<sup>35</sup>. Ces sons d'ambiance imprègnent d'autant plus le film que leur caractère inécouté<sup>36</sup> les rend plus subtils, voire sournois.

Le travail de la création des ambiances narratives devient un travail de composition qui met en scène non seulement les qualités intrinsèques des sons, mais la façon dont, par association, par congruence ou par opposition, ces sons se mettent à résonner avec l'image.

Le prolongement de ce travail peut très certainement conduire à affiner davantage les usages et les catégories proposées. Il apparaît que la dimension immersive, par un travail précis sur le rendu et la multiplication des sources sonores environnantes, peut constituer un usage en soi. De même la dimension sensorielle, en particulier les ambiances qui utilisent des sons d'une très grande clarté et définition ou des sons captés à proximité de la source, permet de faire rentrer le spectateur dans une intention d'écoute différente. Ainsi, en jouant sur la distance d'une captation, on métamorphose profondément les caractéristiques acoustiques du son, son grossissement, sa présence, sa précision, son mouvement et phénoménologiquement on influence considérablement les effets engendrés sur notre perception.

---

<sup>1</sup> Ces entretiens ont été réalisés par Rémi Adjiman et Jean-Michel Denizart au cours de la période 2012-2015.

<sup>2</sup> Notion introduite par Alfred Schütz

Alfred Schütz, *Le Chercheur et le Quotidien*, Paris, Méridiens Klincksieck, 1987.

Le présent article s'insère dans le cadre plus large d'un travail de recherche sur l'optimisation de la qualification des ambiances sonores cinématographiques et de leur indexation dans les bases de données sonores dédiées.

<sup>3</sup> Pour la rigueur de notre propos, les enseignements et les réflexions de ce travail ne s'appliquent qu'au territoire français, mais les méthodes, les processus et les pratiques sont tout à fait semblables en Europe et aux USA.

<sup>4</sup> Renvoi à la notion d'écoute causale définie par Pierre Schaeffer, où c'est l'origine physique du son, c'est-à-dire sa source, qui est considérée.

Pierre Schaeffer, *Traité des objets musicaux*, Paris, Le Seuil, 1966.

<sup>5</sup> Terme, exhumé par Pierre Schaeffer. « Le mot provient d'une secte pythagoricienne, dont la tradition disait que Pythagore enseignait sans être vu. »

Michel Chion, *La Voix au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, « Essai », 1982, p. 30.

<sup>6</sup> Gernot Böhme, *Thesis Eleven*, vol. 36, 1993, p. 125.

La traduction est proposée par l'auteur de cet article.

<sup>7</sup> Henri-Georges Clouzot, *Les Diaboliques*, 1955.

Robert Bresson, *Un condamné à mort s'est échappé*, 1956.

Louis Malle, *Ascenseur pour l'échafaud*, 1958.

<sup>8</sup> Un désert espagnol puisque le film a été tourné près d'Almeria, dans le désert de Tabernas.

<sup>9</sup> L'expression « silence habité » est fréquemment utilisée par Daniel Deshays, dans ses écrits et ses conférences.

<sup>10</sup> Aux USA, le travail de création sonore s'organise différemment et mobilise des équipes plus importantes qui – souvent – se partagent des séquences dans le film.

<sup>11</sup> Le moment de la rencontre de Michel et Harry dans *Harry un ami qui vous veut du bien*, 2000, de Dominique Moll, en est un exemple assez admirable.

<sup>12</sup> Nadine Muse, entretien réalisé par Rémi Adjiman, le 6 avril 2012 à Paris.

<sup>13</sup> Laurent Jullier, *L'Ecran post-moderne : un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, l'Harmattan, 1997.

<sup>14</sup> Martin Barnier, « Réception critique et historique des technologies du son au cinéma », *Cinémas, Nouvelles pistes sur le son. Histoire, technologies et pratiques sonores*, Volume 24, numéro 1, 2013, pp. 35-57.

<sup>15</sup> Rémi Adjiman, « Entre technique, évolution des métiers et création : une évolution de la bande sonore au cinéma », *Revue Francophone Informatique et Musique [En ligne]*, 2014 <http://revues.mshparisnord.org/rfim/index.php?id=278>.

<sup>16</sup> Daniel Deshays, « Face à l'idée de synchronisme. Notes d'un preneur de son sur le théâtre et le cinéma », *Intermédialités, Synchroniser*, Numéro 19, 2012, pp. 85-101.

<sup>17</sup> Jean-Pierre Halbwachs, entretien réalisé par Rémi Adjiman le 7 avril 2012 à Paris.

<sup>18</sup> Rémi Adjiman, « Sémiotique des sons et cognition située », in François Bobrie, Jean-François Bordron et Gérard Chandès (dir.), *Les Sens du son*, Limoges, Solilang, 2015.

<sup>19</sup> Roger Odin, dans sa sémio-pragmatique, précise les différents modes de lecture mobilisés par le spectateur. La fictionnalisation consiste à voir un film comme un film de fiction et à mobiliser les savoirs afférents.

Roger Odin, *De la fiction*, Paris, De Boeck, 2000, pp. 63-72.

---

La mise en phase est un des processus mobilisés par le spectateur lorsqu'il assiste à un film de fiction. « Par mise en phase, j'entends le processus qui me conduit à vibrer au rythme de ce que le film me donne à voir et à entendre. La mise en phase est une modalité de la participation affective du spectateur au film ».

Roger Odin, *ibid*, p 37.

<sup>20</sup> Michel Chion, *Le Son au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma, 1985, p. 221.

<sup>21</sup> Loïc Prian, entretien réalisé par Rémi Adjiman le 21 mars 2012 à Paris.

<sup>22</sup> Jean-Pierre Halbwachs, entretien réalisé par Rémi Adjiman le 7 avril 2012 à Paris.

<sup>23</sup> Valérie Deloof, entretien réalisé par Jean-Michel Denizart le 10 juillet 2015, à Paris.

<sup>24</sup> Selim Azzazi, entretien réalisé par Rémi Adjiman le 6 avril 2012 à Paris.

<sup>25</sup> Claude Bailblé, *Interaction son et image 3D : approche perceptive en fiction*, conférence du 22 janvier 2011, dans le cadre de la Semaine du Son.

<https://www.youtube.com/watch?v=WzoqzpCsLgE>

Ces réflexions sont également présentes dans :

Claude Bailblé, *La Perception et l'attention modifiées par le dispositif cinéma*, Thèse de l'Université de Paris 8, 1999.

<sup>26</sup> Claude Bailblé, *Ibid*.

<sup>27</sup> Michel Chion, *Un Art sonore, le cinéma*, Paris, Cahier du cinéma, 2003, pp. 235-238.

<sup>28</sup> Michel Chion, *L'Audio-Vision*, Paris, Armand Colin, 1991, p. 67.

<sup>29</sup> Murray Schafer, *Le Paysage sonore*, Marseille, Wildproject, 2010.

<sup>30</sup> Dans la tête d'un monteur son, film réalisé en 2010 par les étudiants du département SATIS d'Aix-Marseille Université.

<https://vimeo.com/55844639>

<sup>31</sup> Aux systèmes multicanal type 5.1 ou 7.1 se rajoute depuis 2012 de nouveaux systèmes, type Dolby Atmos, qui peuvent diffuser le son dans un espace comprenant jusqu'à 64 canaux et permettant de prendre en compte la verticalité.

<sup>32</sup> Samy Bardet, entretien réalisé par Jean-Michel Denizart le 9 septembre 2015 à Paris.

<sup>33</sup> Jean Goudier, entretien réalisé par Jean-Michel Denizart le 8 mai 2015 à Paris.

<sup>34</sup> On peut tout particulièrement pointer que c'est chez David Lynch que les nappes sonores ont été amenées, en premier, à une tel niveau d'expression. De nombreux ouvrages les ont analysés comme :

Guy Astic, *Le Purgatoire des sens : Lost Highway de David Lynch*, Aix-En-Provence, Rouge Profond, 2004.

<sup>35</sup> Au sujet de cette question, il est possible de lire :

Rémi Adjiman, « Sons, images et narration au cours de la projection, in Rémi Adjiman et Bruno Cailler (dir.), *Une architecture du son*, Paris, l'Harmattan, 2005, pp. 101-138.

<sup>36</sup> La notion de son « inécouté » renvoie à nos deux intentions d'écoute : entendre et écouter. Nous pouvons entendre les sons sur 360°, mais nous n'écoutons que dans une seule direction de l'espace. Les sons inécoutés sont donc les sons que nous percevons sans leur prêter attention.

---

### Résumé en français

Les ambiances sonores cinématographiques sont relativement récentes si on les situe par rapport à l'arrivée du cinéma sonore. A la faveur des évolutions technologiques et des procédures de travail, elles n'ont pu réellement émerger, dans leur forme actuelle, que durant les années 1980 et les suivantes. A travers les propos et réflexions de nombreux professionnels, ce travail propose d'essayer de mieux comprendre la structure et les différents usages de ces ambiances sonores au cinéma.

### Résumé en anglais

The cinematographic sound atmospheres are relatively recent if they are placed in relation to the arrival of the sound cinema. Thanks to technological developments and working procedures, they were only able to emerge, in their present form, during the 1980s and beyond. Through the comments and reflections of many professionals, this work proposes to try to better understand the structure and the different uses of these sound atmospheres in the cinema.

### Résumé en espagnol

Sonidos cinematográficos son relativamente recientes que se halla en relación con la llegada del cine sonoro. Aprovechando los avances tecnológicos y procedimientos de trabajo, que en realidad podría surgir, en su forma actual, que durante la década de 1980 y más allá. A través de las palabras y los pensamientos de muchos profesionales, este trabajo propone para tratar de comprender mejor la estructura y los diferentes usos de estos paisajes sonoros cine.

Mots-clés : ambiance sonore, cinéma, typologie, usages, monteur son

Keywords: ambient sound, cinema, typology, uses, sound editor

Palabras clave: ambiente sonoro, cine, tipología, usos, editor de sonido

LES USAGES DES AMBIANCES SONORES, DANS LES FILMS DE FICTION

THE USES OF AMBIENT SOUNDS IN FICTION FILMS

LOS USOS DE LAS AMBIANCAS SONORAS EN LAS PELÍCULAS DE FICCIÓN