

*Rémi Adjiman*

## Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction

Au cinéma, le terme « 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 par 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 : dans ce cas on considère un son enveloppant, placé en arrière-plan, derrière d'autres sons plus saillants comme les bruits ou les voix. Cette ambiance, sonore, immerge fréquemment le spectateur dans un lieu ou un milieu environnant.

Dans ce texte, nous nous intéressons spécifiquement à cette seconde définition et nous tentons, 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 de monteurs son professionnels français, dans le domaine des fictions télévisuelles ou cinématographiques<sup>1</sup>. L'analyse thématique de leurs données 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 sont révélateurs des problématiques rencontrées, des méthodologies employées et des fonctions accordées 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<sup>2</sup> et en particulier les influences qui concourent au choix des sons, au système de pertinence<sup>3</sup> mobilisé par les acteurs concernés et à leur façon de rechercher les sons dans des bases de données. 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 pendant le processus de fabrication.

*Rémi Adjiman*

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-elle 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>4</sup>, et en quoi ces pratiques sont-elles des indices qui révèlent les différentes fonctions des ambiances ?

La typologie des usages des ambiances sonores dans les films de fiction se précise 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-son des films de fiction. Ainsi, progressivement, et de plus en plus au cours des années 1990 et des suivantes, chaque instant d'un film – même le plus silencieux – devient un assemblage d'éléments sonores et s'apparente à une construction. L'ambiance s'immisce partout, 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>5</sup>. » L'ambiance au cinéma est fréquemment de nature acousmatique<sup>6</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 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 perçu en premier et sans médiation, ce ne sont pas les sensations, les formes, les objets ou leurs constellations – comme la psychologie de la *Gestalt* l'a pensé –, mais les

### *Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction*

atmosphères. Elles sont l'arrière-plan sur lequel le regard analytique distingue les choses telles que les objets, les formes, les couleurs, etc.<sup>7</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 entoure 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 la plus ténue, dans différents films des années 1950 : par exemple, au moment de la préparation du meurtre dans *Les Diaboliques*, durant l'évasion des prisonniers de la prison 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 d'*Ascenseur pour l'échafaud*<sup>8</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 du célèbre duel final du *Bon, la Brute et le Truand* (1966), de Sergio Leone, on entend nettement le souffle chaud du vent dans la fournaise, les chants d'oiseaux et la stridulation des insectes du désert<sup>9</sup> : l'ambiance émerge comme un élément moteur du récit, au même niveau sonore élevé où pourraient se situer une musique ou des bruits discrets.

L'ambiance est 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, ont permis un accroissement considérable de la dynamique. Ainsi, il est désormais possible de reproduire des écarts beaucoup plus importants entre les niveaux sonores les plus élevés et les plus faibles. Les silences d'autrefois, seulement habités<sup>10</sup> par les trépidations du souffle de la bande magnétique ou de la piste optique, sont aujourd'hui des couches

## *Rémi Adjiman*

de sons minutieusement agencées 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>11</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>12</sup> ne peut plus se traiter par un véritable silence noyé dans le souffle des technologies analogiques. Le silence total serait un vide numérique totalement incompréhensible et dérangeant pour le spectateur contemporain. 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>13</sup> ». Il n'accepte plus 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>14</sup>. Un certain réalisme sonore domine aujourd'hui ; même dans les cas les plus épurés, le fond est tissé d'un tapis subtil qui habite l'espace. Nadine Muse évoque le travail qu'elle réalise avec Michael Haneke : ce dernier écoute plus de vingt sons pour trouver le silence d'appartement qui lui convient, puis il lui demande d'en monter une très grande quantité avant de finalement, peu à peu, les retirer un à un et ne garder que l'essentiel.

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 que les changements technologiques n'avaient pas émergé subitement au moment de l'arrivée du cinéma parlant : ils étaient issus d'une lente éclosion qui incluait les multiples démarches des inventeurs, l'activité productive des industries et les attentes des spectateurs<sup>15</sup>. Aussi la présence 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 audionumériques, 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

### *Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction*

de ces nouvelles formes d'expression rendues possibles par les avancées techniques<sup>16</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>17</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 ; 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>18</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, etc., mais aussi, 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>19</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 repérer le cas échéant leurs qualités *ad hoc* et leur potentiel d'expression. Il doit également savoir, par expérience, anticiper leur 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

## *Rémi Adjiman*

est « mis en phase<sup>20</sup> », et sa perception et le mouvement de son interprétation s'appuient non 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>21</sup>, et rappelle 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 sons 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, ni un bruit synchrone à l'image (le cas des effets sonores comme des pas, des coups de feu, un claquement de portière...). Elle est assemblée par différentes couches de sons.

Loïc Prian 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<sup>22</sup>.

Tous les sons sont séparés les uns des autres et peuvent être ensuite mixés indépendamment pour favoriser tel ou tel élément. Jean-Pierre Halbwachs 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-tac

### *Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction*

de la pendule. Il peut arriver ensuite une seconde couche narrative, non réaliste, qui va matérialiser le stress, l'attente, le temps qui passe [...] <sup>23</sup>.

Le choix des sons retenus pour un 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 du film et le mixage. S'il tente d'exposer au monteur son, souvent au cours du visionnage du film, ses principales intentions et partis pris sonores, 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 explique ainsi son choix des sons : lorsqu'il est possible d'« aller contre l'image », tous les champs deviennent envisageables, mais 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 » <sup>24</sup>. Selim Azzazi suit 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 qui a à voir avec l'intériorité des personnages. Là, tu te dis : Qu'est-ce qui est important pour lui ? À 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 <sup>25</sup>.

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,

*Rémi Adjiman*

mais il est également possible de les retirer totalement. Et personne ne dira en voyant le film : « Mais on n'entend pas les voitures<sup>20</sup> ! »

L'acte de choisir et de poser tel ou tel son (dans l'exemple ci-dessus il s'agit en fait davantage de conserver ou non ce son au mixage) est 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>27</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>28</sup> » (ou de l'instance d'énonciation dans son ensemble, constituée par l'auteur, le réalisateur et la totalité 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 à l'écran 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<sup>29</sup>. » 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 couches, 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

### *Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction*

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>30</sup> – ou agit comme un liant intégrateur. Ce son de faible niveau 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'épuration 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 significatifs. 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 significatifs, 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<sup>31</sup>.

#### *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 : 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 « son-territoire » a été défini par Michel Chion pour décrire le son de l'ambiance englobante qui sert à identifier un lieu<sup>32</sup>. Murray Schafer utilise l'expression « marqueur sonore » pour expliciter l'idée selon laquelle ce dernier constitue un des éléments essentiels d'un son pour qualifier un endroit<sup>33</sup>.

Dans le film *Dans la tête d'un monteur son*<sup>34</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.

## *Rémi Adjiman*

Ainsi, l'univers plausible de l'appartement haussmannien est constitué de sons multiples : des sons provenant de l'intérieur de l'appartement, des manifestations de la circulation automobile perçue fenêtre ouverte ou fermée, à travers un simple ou un double vitrage, des vibrations sourdes du passage du métro dans les sous-sols parisiens, des leçons de piano ou des répétitions hésitantes du voisin, des glouglous du radiateur, des 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 lesquels les événements se déroulent.

Le décor sonore recrée l'identité sémiologique d'un lieu, mais détermine aussi un espace acoustique. 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 plus immersifs<sup>35</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 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 reprend les réflexions de Selim Azzazi en citant l'exemple d'une ambiance d'aéroport, dans le cas d'une scène où le personnage principal est soumis à du stress tandis qu'il traverse un aéroport<sup>36</sup>. 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<sup>37</sup>.

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 :

### *Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction*

À tel endroit, il y a un train qui croise, une sonnette de gare, des gens qui passent, des voix, un crissement de freins, un aiguillage, un passage rythmé [...]. On a tout repéré à l'avance pour après les placer à des endroits stratégiques demandés par le réalisateur<sup>38</sup>.

La dimension narrative constitue une autre fonction de l'ambiance. Par exemple, 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 – contribuent 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 branches 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 sifflant, glacial et agressif ?

Ces qualités intrinsèques des sons ne suffisent pas, à elles seules, à rendre 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 être traités et mis en correspondance avec des images pour 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 naturels ou urbains. Ils viennent appuyer la narration, donner de l'expressivité aux situations en accord avec le récit. Jean Goudier<sup>39</sup> précise qu'une ambiance de vent ne peut pas être mémorisée ni sifflotée comme une musique, mais est parfaitement capable d'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 ~~faible~~<sup>40</sup>.

Il explicite l'usage non réaliste des ambiances avec le cas des nappes sonores<sup>41</sup> : pour lui, l'idée principale consiste à penser les nappes de façon

## Rémi Adjiman

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'ambiance narrative émergent : celui où l'ambiance narrative est de nature réaliste, et celui où elle épouse une forme qui ne cherche pas à s'approcher d'une forme naturaliste mais s'oriente vers une expression 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.

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 toute trace de fabrication due 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 faible niveau 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 distinguer 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 abstraits, dont les références au réel sont distantes et au sein desquels les indices signifiants ne renvoient pas à la matérialité des objets et du monde tangible. 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 ce qui provient des

### *Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction*

sons produits par des sources instrumentales<sup>42</sup>. Ces sons d'ambiance imprègnent d'autant plus le film que leur caractère inécouté<sup>43</sup> les rend plus subtils, voire sournois.

Le processus de 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 résonnent avec l'image.

Le prolongement de cette étude pourrait très certainement conduire à affiner davantage les usages et les catégories proposés. 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 entrer 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.

Rémi ADJIMAN

remi.adjiman@univ-amu.fr

Enseignant au sein du département SATIS, Aix-Marseille Université,  
chercheur au sein du laboratoire PRISM

#### NOTES

1. Sept entretiens seulement sont cités, mais douze ont été menés dans le cadre de ce travail. Ils ont été réalisés par Rémi Adjiman et Jean-Michel Denizart au cours de la période 2012-2015.

2. Le cours d'action est un concept défini par Jacques Theureau qui explicite la spécificité de ce qui se produit au cours du déroulement de l'action.

3. Notion introduite par 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.

4. 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 États-Unis.

5. Renvoie 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, Seuil, 1966).

6. 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).

## Rémi Adjiman

7. Gernot Böhme, « Atmosphere as the Fundamental Concept of a New Aesthetics », *Thesis Eleven*, 1993, 36, 1, p. 125 (traduction de Maxime Le Calvé – voir *supra* dans ce même numéro).
8. Henri-Georges Clouzot, *Les Diaboliques*, 1955 ; Robert Bresson, *Un condamné à mort s'est échappé*, 1956 ; Louis Malle, *Ascenseur pour l'échafaud*, 1958.
9. Un désert espagnol, puisque le film a été tourné près d'Almería, dans le désert de Tabernas.
10. L'expression « silence habité » est fréquemment utilisée par Daniel Deshays dans ses écrits et ses conférences.
11. Aux États-Unis, le travail de création sonore s'organise différemment et mobilise des équipes plus importantes qui – souvent – se partagent des séquences dans le film.
12. Le moment de la rencontre entre Michel et Harry dans *Harry, un ami qui vous veut du bien* (2000), de Dominik Moll, en est un exemple assez admirable.
13. Nadine Muse, entretien réalisé par Rémi Adjiman le 6 avril 2012 à Paris.
14. Laurent Jullier, *L'Écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion et du feu d'artifice*, Paris, L'Harmattan, 1997.
15. Martin Barnier, « Réception critique et historique des technologies du son au cinéma », *Cinémas*, 24, 1, « Nouvelles pistes sur le son. Histoire, technologies et pratiques sonores », 2013, p. 35-57.
16. Rémi Adjiman, « Entre technique, évolution des métiers et création : une évolution de la bande sonore au cinéma », *Revue francophone Informatique & Musique* (en ligne), 2014, <http://revues.mshparisnord.org/rfim/index.php?id=278>.
17. Daniel Deshays, « Face à l'idée de synchronisme. Notes d'un preneur de son sur le théâtre et le cinéma », *Intermédialités*, 19, « Synchroniser », 2012, p. 85-101.
18. Jean-Pierre Halbwachs, entretien réalisé par Rémi Adjiman le 7 avril 2012 à Paris.
19. Rémi Adjiman, « Sémiotique des sons et cognition située », in François Bobrie, Jean-François Bordron, Gérard Chandès (dir.), *Les Sens du son*, Limoges, Solilang, 2015.
20. Roger Odin, dans sa sémio-pragmatique, précise les différents modes de lecture mobilisés par le spectateur. Selon lui, 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, p. 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 » (*ibid.*, p. 37).
21. Michel Chion, *Le Son au cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1985, p. 221.
22. Loïc Prian, entretien réalisé par Rémi Adjiman le 21 mars 2012 à Paris.
23. Jean-Pierre Halbwachs, entretien cité.
24. Valérie Deloof, entretien réalisé par Jean-Michel Denizart le 10 juillet 2015 à Paris.
25. Selim Azzazi, entretien réalisé par Rémi Adjiman le 6 avril 2012 à Paris.
26. Nadine Muse, entretien cité.
27. 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 doctorat en cinéma, Université Paris 8, 1999.
28. Claude Bailblé, *La Perception et l'Attention modifiées par le dispositif cinéma*, thèse citée.
29. Claude Bailblé, « Interaction son et image 3D », conférence citée.
30. Michel Chion, *Un art sonore, le cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2003, p. 235-238.
31. Valérie Deloof, entretien cité.
32. Michel Chion, *L'Audio-Vision*, Paris, Armand Colin, 1991, p. 67.
33. R. Murray Schafer, *Le Paysage sonore*, Marseille, Wildproject, 2010.
34. *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>.
35. Aux systèmes multicanal type 5.1 ou 7.1 s'ajoutent depuis 2012 de nouveaux systèmes, type Dolby Atmos, qui peuvent diffuser le son dans un espace comprenant jusqu'à soixante-quatre canaux et permettant de prendre en compte l'axe vertical.
36. Samy Bardet, entretien réalisé par Jean-Michel Denizart le 9 septembre 2015 à Paris.
37. Selim Azzazi, entretien cité.

## *Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction*

38. Nadine Muse, entretien cité.

39. Jean Goudier, entretien réalisé par Jean-Michel Denizart le 8 mai 2015 à Paris.

40. Selim Azzazi, entretien cité.

41. On peut pointer que c'est chez David Lynch que les nappes sonores ont été amenées, en premier, à un tel niveau d'expression ; voir, parmi de nombreux ouvrages, l'analyse de Guy Astic, *Le Purgatoire des sens : « Lost Highway » de David Lynch*, Aix-en-Provence, Rouge Profond, 2004.

42. Au sujet de cette question, voir Rémi Adjiman, « Sons, images et narration au cours de la projection », in Rémi Adjiman, Bruno Cailler (dir.), *Une architecture du son*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 101-138.

43. La notion de son « inécouté » renvoie à nos deux intentions d'écoute : entendre et écouter. Nous pouvons entendre les sons sur trois cent soixante degrés, 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

Les usages des ambiances sonores dans les films de fiction

Les ambiances sonores cinématographiques sont relativement récentes si on les situe par rapport à l'arrivée du cinéma sonore. À 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. À travers les propos et réflexions de nombreux professionnels, cet article propose d'essayer de mieux comprendre la structure et les différents usages de ces ambiances sonores au cinéma.

MOTS-CLÉS : ambiance sonore, cinéma, typologie, usages, monteur son

### SUMMARY

*The uses of ambient sounds in fiction films*

*The cinematographic sound ambiances are relatively recent if placed in relation to the establishing of sound cinema. In the wake of technological developments and innovative working procedures, they were able to emerge, in their present form, only from the 1980s onwards. Drawing on comments and reflections of many professionals, this paper endeavors to better understand the structure and the various usages of these sound ambiances in movies.*

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

### RESUMEN

*Los usos de los ambientes sonoros en las películas de ficción*

*Sonidos cinematográficos son relativamente recientes si los situamos en relación con la llegada del cine sonoro. Aprovechando los avances tecnológicos y procedimientos de trabajo, realmente no podrían surgir, en su forma actual, que durante la década de 1980 y más allá. A través de las palabras y reflexiones de muchos profesionales, este trabajo propone para tratar de comprender mejor la estructura y los diferentes usos de estos paisajes sonoros cine.*

PALABRAS CLAVES: ambiente sonoro, cine, tipología, usos, editor de sonido