

KAHN
Maxime
Lycée Ste Clotilde 2nd4

Rapport de stage
Du 15 au 26 Juin 2015

INNERVISION  N

2, rue du Rhin Napoléon
67000 Strasbourg
www.innervision.fr



SOMMAIRE:

Introduction page 3

I. Présentation du lieu de stage page 3

A. Historique de l'entreprise page 3

B. Secteur d'activité page 4

C. Clients de l'entreprise page 5

D. Organigramme du personnel page 5

II. Tâches accomplies au sein de l'entreprise page 6

A. Journée type d'un monteur son page 6

B. Les relations avec le personnel page 7

III. Observation d'un professionnel page 7

A. Fiche métier page 7

B. Importance de l'activité page 7

IV. Recherche documentaire page 8

V. Conclusion, appréciation personnelle page 9

Annexe

Glossaire page 10

Photos page 12

Introduction

Le choix de mon lieu de stage a été guidé par mon intérêt pour les métiers de l'audiovisuel. Je souhaitais aller au-delà de mes connaissances et de ma pratique d'amateur pour découvrir le travail et les outils utilisés dans le milieu professionnel.

Innervision est une entreprise de production* et de post-production* spécialisée dans le doublage* et la création de bandes d'annonces*. La variété des projets qui y sont réalisés m'a attiré. L'entreprise Innervision réalise des montages vidéo et audio pour les professionnels de la télévision, de la communication, des institutions et d'autres firmes. Elle travaille avec une trentaine d'intermittents, mais quelques personnes travaillent quotidiennement sur place : 4 en production, 4 techniciens (3 ingénieurs du son et 1 technicien vidéo) et un musicien freelance*. Les intermittents extérieurs comprennent aussi bien des techniciens (monteurs, ingénieurs du son, mixeurs, directeurs artistiques ...) que des artistes.

Durant mon stage, j'ai eu l'occasion d'observer lors de la première semaine les différents aspects de la production. Puis j'ai pu, lors de la deuxième semaine, effectuer des tâches en lien avec mes observations : mixage audio* d'une émission de télévision.

I. Présentation du lieu de stage

A. Historique et Statut juridique

Innervision est une SARL, une « Société à Responsabilité Limitée » qui a été créée en 2006 par Luc Tharin (le gérant), Nadja Ehret, Christophe Palz, Xavier Joly et Régis Diebold. Le gérant, s'était fait connaître avant la création de la société par la composition de la musique pour un spot publicitaire (Orangina). L'équipe est complétée selon les besoins par des spécialistes du secteur tels que des directeurs artistiques*, des ingénieurs du son* et sound designers*, des traducteurs* toutes langues, des rédacteurs adaptateurs* et sous-titres*, plus de 300 comédiens en français, anglais et allemand, des réalisateurs, des musiciens et des graphistes. A ses débuts, Innervision s'est fait connaître dans la post-production et s'est rapidement imposée comme leader dans l'est de la France, notamment pour les bandes d'annonces de France 3. Par la suite, l'entreprise s'est diversifiée dans d'autres domaines de l'audiovisuel. En particulier, la société est devenue l'un des principaux prestataires d'Arte pour le doublage en version française.

B. Secteur d'activité

Les prestations de la société couvrent l'ensemble des besoins dans le domaine audiovisuel :

- **La Production** : La société produit des films, des publicités, des documentaires et des films d'animation grâce aux moyens dont elle dispose: moyens de tournage, de montage et de post-production.
- **La Post-Production** : La post-production a pour objectif de finaliser un document audiovisuel en travaillant sur le montage, sur l'étalonnage (travail sur les couleurs), sur le générique, sur l'encodage (exportation dans un format vidéo ou audio), sur le mixage (stéréo, 5.1 ou 7.1) et sur l'authoring DVD (création de DVD).
- **Le Doublage et le Sous-Titrage** : Le doublage consiste après traduction à transcrire le texte de la langue originale dans une autre langue. La voix du comédien est alors enregistrée, puis mixée pour corriger mais aussi pour ajuster le timbre de la voix. Les Sous-Titrages sont les textes qui contiennent toutes les répliques des comédiens affichées au bas de la vidéo.
- **La Musique et le Sound Design** : Les sons, souvent enregistrés en studio sont travaillés afin de rendre le morceau de musique cohérent, c'est-à-dire que le son est travaillé pour supprimer les parasites, pour traiter le volume et pour ajuster la compression. Le son peut être ajouté ou non à une vidéo. Le Sound Design ou la conception sonore est l'art d'utiliser des éléments sonores afin d'obtenir un effet désiré.
- **La Création** : Innervision réalise des spots publicitaires TV ou Radio, des animations 2D/3D, du « compositing » (combinaison d'images réelles et artificielles), des créations graphiques et des menus DVD.

C. Clients de l'entreprise

La société Innervision travaille pour des chaînes de télévisions telles que Arte, France 3 ou TF1 pour de la production, de la post-production, et du doublage. D'autre part elle est sollicitée par des entreprises privées ou des établissements publics pour des spots publicitaires, pour des bandes sons ou pour d'autres animations et créations graphiques. Parmi ces entreprises privées, on peut citer Orangina, les Eurockéennes, le Cinéma Star à Strasbourg, le groupe Seegmuller, Columbia. L'Ademe, le Vaisseau à Strasbourg et la Cité des Sciences de la Villette font partie des structures publiques clientes d'Innervision.

D. Organigramme des membres du personnel

Gérant

- Luc **THARIN**

Résponsable Secteur

- Nadja **Ehret**

Résponsable Technique

- Xavier **Joly**

Ingénieurs du son:

- Gwénael
- Vivien
- Régis **DIEBOLD**
- Mathieu

Directeurs artistique:

- Christophe
- Pierre
- Marie-Celine
- Vivianne

Monteurs Vidéo/Réalisateurs:

- Robin

Charger de production:

- Sophie **GELINOTTE**
- Thibault **DUTT**
- Julien
- Alexis **FREY-GOBYN**

Auteurs/Compositeurs:

- Jean Paul **PITOLIN**
- Gunter **GERMAIN**
- Jean Christophe **LEBERT**

Comédiens (plus de 300)

II. Description des tâches accomplies

A. Journée type d'un monteur son

La journée du monteur son commence à 9h30. Le directeur artistique et les premiers comédiens arrivent dans le studio. Le monteur démarre l'ordinateur, ainsi que la table de mixage, les haut-parleurs et les horloges*. Le comédien s'installe sur une chaise dans une cabine d'enregistrement et le monteur son ajuste la hauteur et la position du micro. Le comédien peut ensuite ajuster le volume de son casque à l'aide d'une mixette*. L'enregistrement des voix commence vers 10h00, le directeur artistique annonce le timecode* pour pouvoir se situer dans la timeline*. Le comédien lit une première fois le texte. Avant de commencer, le monteur son ajuste le volume de l'entrée microphone puis appuie sur le bouton « Play » et sur « Rec » pour commencer la capture du micro. Il peut ensuite arrêter l'enregistrement, le reprendre à n'importe quel endroit lorsque le comédien se trompe, ou que l'enregistrement ne plaît pas au directeur artistique. Une fois la bonne prise enregistrée, le directeur artistique annonce le timecode suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin. On déjeune à 13h00/13h30. On reprend vers 14h00/14h30 pour effectuer la fin de l'enregistrement des voix, puis le monteur passe au mixage audio pour effacer les parasites sonores et ajuster certains réglages et créer une automation* sur le volume ou sur d'autres paramètres. Lorsque le mixage est fini, le monteur allume le compresseur audio* pour compresser le tout, souvent pour la télévision. La journée se termine vers 17h30/18h00.

J'ai pu mixer le son d'une vidéo pendant une journée entière en collaboration avec un autre stagiaire avec qui j'ai sympathisé et parlé de ses études. Nous avons dû procéder au démarrage de l'ordinateur et de tous les composants nécessaires pour le montage. A partir d'un projet déjà enregistré, nous avons effectué les différentes étapes du mixage. Il s'agissait de mixer le son pour une émission de 45 minutes diffusée par la chaîne de télévision Arte, « Tracks ».

Un monteur son a effectué en parallèle le même travail, destiné à être diffusé. Cette phase a été très enrichissante, car j'ai pu me confronter à un vrai travail de monteur et j'ai pu constater que le mixage demandait beaucoup de patience, de précision et de technique. Le mixage était globalement bon, cependant quelques éléments étaient à améliorer. Luc Tharin est intervenu pour nous dire que le volume de la bande son* était trop fort par rapport à la voix du commentaire ; nous avons dû corriger ce point. A la fin du mixage, il a fallu mettre le tout à la norme « EBU r128 » qui consiste à adapter le niveau du son à la norme européenne.

B. Les relations avec le personnel

J'ai essentiellement travaillé avec des monteurs son qui ont pris le temps de partager leurs expériences et de répondre à mes questions. Les relations que j'ai eues avec le personnel et les intervenants, qui se sont toujours rendus disponibles étaient bonnes et intéressantes. En effet, j'ai pu échanger avec eux, poser des questions sur le métier et le travail. J'ai surtout apprécié l'ambiance positive de toute l'équipe ainsi que leur passion pour leur travail.

III. Observation d'un professionnel

A. Fiche métier

J'ai interrogé un ingénieur du son sur son métier.

Il a choisi le domaine de l'audiovisuel par goût et un peu par hasard. Un ami de lycée voulait devenir cadreur*/monteur* pour la télévision et comme il était musicien, il l'a suivi et s'est orienté vers le son.

Il a fait une formation professionnelle à Paris Bac + 2 dans les techniques de sonorisation avec un contrat de professionnalisation dans un studio de cinéma. Avant de travailler chez Innervision, il a travaillé 3 ans à Paris au studio Archipel Production.

Son projet le plus intéressant a été de faire la bande son d'un long métrage* d'animation (montage son, bruitage).

Selon lui, les avantages du métier sont de toujours faire de belles rencontres avec les réalisateurs*, d'avoir des horaires flexibles et de voir les films en avant-première. Du côté des désavantages, il a parlé du travail qui prend souvent plus de temps que prévu et des heures supplémentaires qui ne sont pas toujours rémunérées.

B. Importance de l'activité

L'ingénieur du son a un rôle clé dans la production ou la post-production. Il s'occupe de la coordination avec l'image et de la qualité du son (éliminer les parasites, travail sur l'intensité et sur les fréquences) et agit ainsi sur la qualité du produit fini. Faisant partie d'une équipe réunie autour d'un projet, l'ingénieur du son doit avoir des échanges et doit prendre des décisions avec les autres intervenants pour que le projet aboutisse.

IV. Recherche documentaire

Pour ma recherche documentaire, je me suis intéressé à l'évolution des métiers de l'audiovisuel depuis les années 1990. Pour cela, je me suis basé sur un rapport de la commission supérieure technique de l'image et du son datant de début 2008, intitulé « Etude de l'impact du cinéma numérique et de la HD sur les qualifications, les compétences et les emplois. », diffusé sur le site de l'Observatoire des métiers de l'audiovisuel. Dans la partie technique, j'ai choisi de faire part de quelques connaissances acquises à Innervision.

L'évolution du secteur d'activité de l'audiovisuel

Le passage dans le secteur de l'audiovisuel de la technique de l'analogique à celle du numérique a suscité de nombreuses adaptations. La technologie du « numérique » implique la numérisation des données sous forme de codes mathématiques, alors que la technologie de « l'analogique » implique que les données existent sur des supports de film (film argentique). En parallèle s'est développé la haute définition, mais il faut savoir qu'un film numérique peut être en basse définition (le DV par exemple), il n'est pas automatiquement en HD.

Le numérique a investi le montage dans les années 1990. Le numérique offre dès lors aux professionnels des possibilités d'agir sur l'image (travail de l'image, effets spéciaux). Les professionnels du secteur ont dû apprendre à utiliser les nouveaux outils et logiciels informatiques. A la nouvelle technique et à la qualité de l'image s'est ajoutée une meilleure qualité du son. Les métiers de l'audiovisuel ont dû s'adapter à la technique du numérique. Un chef opérateur, par exemple, doit s'adapter au nouveau matériel (fichiers numériques, postproduction, étalonnage...), acquérir de nouvelles compétences (vidéo numérique HD, son 5.1/7.1 multicanal, informatique) et a de nouvelles responsabilités, notamment pour l'utilisation et l'envoi des fichiers numériques. De plus, de nouveaux métiers sont apparus, notamment le directeur de post-production. Face à la complexité des techniques, cette personne centralise les informations et doit être capable de manier l'ensemble des métiers intervenant dans un projet.

En conclusion ces métiers demandent une capacité d'adaptation importante et il faut se former régulièrement aux nouvelles techniques.

Un peu de technique....

Les vidéastes ont dû s'adapter à la HD « haute définition » qui remplace le standard qui s'était installé depuis longtemps, la SD « définition standard de 768 pixels en longueur et 576 pixels en largeur » qui était au format 4/3 (calcul : $576 * \frac{4}{3} = 768$). La

HD quand a elle fait 1920 x 1080 au format 16/9, donc un écran plus grand en longueur quand largeur (calcul : $1080 * \frac{16}{9} = 1920$).

La définition de l'image étant plus grande aujourd'hui avec la 4k de 4096 x 3072 pixels, les métiers comme les décorateurs ou encore les maquilleuses ont dû améliorer le décor et le maquillage.

Les professionnels du son ont dû s'adapter à la nouvelle norme du cinéma « 7.1 » qui remplace la stéréo en « 2.1 ». Le '2', signifie le nombre d'haut-parleurs et le '.1' représente la basse. Cela veut dire que la nouvelle norme au cinéma est de 7 haut-parleurs et une basse. Malgré le changement de la norme, les casques audio resteront toujours en 2.0, donc 2 haut-parleurs.

De nouveaux micros 7.1 sont apparus pour capter le son pour les répartir dans les 7 haut-parleurs. Ce genre de micros est surtout utilisé pour capter les sons d'ambiance, comme par exemple la foule, les oiseaux qui chantent. Pour les dialogues on préfère utiliser les microphones mono qui ne captent qu'une seule piste pour que le son soit équivalent à chaque haut-parleur.

V. Conclusion et appréciation personnelle

Le stage que j'ai effectué à Innervision m'a permis d'apprendre comment fonctionne une entreprise de production et post-production. L'organisation et le déroulement de la journée sont centrés sur le projet. Les différents métiers se coordonnent et travaillent en collaboration. Les compétences de chacun permettent un résultat de qualité. J'ai appris, notamment lors du mixage réalisé avec un autre stagiaire, à communiquer et à organiser un projet audiovisuel avec les différents intervenants, comme le directeur artistique, les comédiens et l'ingénieur du son.

J'ai également pu découvrir les métiers de l'audiovisuel : chargé de production, monteur vidéo, ingénieur du son, comédiens, directeur artistique... Les techniques employées et la rigueur de ces professionnels m'ont plu. Durant mon stage, j'ai constaté que les professionnels utilisaient les techniques du numérique avec du matériel récent et de qualité. Pour rester concurrentiel, il faut suivre l'évolution des techniques (versions de logiciels, matériel audio et vidéo) et investir dans du matériel tout en respectant les nouvelles normes. Les professionnels doivent se former régulièrement. Pour travailler dans les métiers de l'audiovisuel, il faut savoir s'adapter aux nouvelles techniques et avoir de l'intérêt pour les nouvelles technologies.

Dans l'ensemble des métiers découverts, j'ai particulièrement aimé le métier de monteur vidéo et celui d'ingénieur du son. Ces métiers pourraient correspondre à mon projet professionnel.

Annexe

Glossaire

Production : La production enveloppe toutes les phases de la fabrication d'une œuvre cinématographique, depuis l'instant où le projet est esquissé jusqu'au moment où commencera la distribution.

Post-Production : La postproduction est l'organisation de l'ensemble des opérations conduisant à la finalisation définitive d'un événement audiovisuel enregistré, tourné ou capté.

Doubleage : Le doubleage est une technique consistant à substituer à la langue originale de tournage d'une œuvre audiovisuelle, une autre langue afin de diffuser cette œuvre dans des pays étrangers.

Bandes d'Annonces : Extraits d'un film présentés au public avant sa diffusion.

Freelance : Un travailleur indépendant.

Mixage Audio : Le mixage audio est l'opération technique par laquelle, dans le domaine du film, de la musique de la télévision et de la radio, un certain nombre de sources sonores différentes sont mélangées pour parvenir à une continuité sonore unifiée, en intervenant sur le niveau, le timbre, la dynamique.

Directeurs Artistique : Le directeur artistique est le responsable de l'aspect visuel et artistique d'une publication ou d'un projet multimédia, d'une campagne de publicité, d'une production cinématographique ou audiovisuelle.

Ingénieurs du Son :

Personne dont le travail est d'assurer la gestion du son. Divers domaines peuvent être concernés, comme les domaines télévisuel, cinématographique ou encore musical. Le travail consiste généralement à enregistrer ou mixer des programmes sonores.

Sound Designers : Le design sonore ou la conception sonore est l'art d'utiliser des éléments sonores afin d'obtenir un effet désiré.

Traducteurs : Personne qui traduit un texte d'une langue en une autre

Rédacteur Adaptateur : Personne qui rédige et qui peut être amené à traduire, adapter un texte.

Sous-Titreur : Personne qui rédige les sous-titres.

Horloge : La synchronisation d'horloges est un mécanisme permettant à deux systèmes distincts d'être synchronisés, c'est-à-dire d'avoir une différence entre leurs temps subjectifs la plus faible possible.

Mixette : Mélangeur audio de petites tailles. Certaines sont alimentées sur des piles de 9 Volts. Cela permet de mixer le son pendant le tournage (généralement à partir de plusieurs micros) afin d'enregistrer un son unique sur la caméra.

Timeline : c'est l'espace d'édition où la tête de lecture progresse et dans lequel on trouve des indications de temps variées (secondes, mesures, etc...)

Timecode : En vidéo numérique, information temporelle stockée conjointement à chaque image enregistrée sur la bande de la cassette. Elle est conservée dans le format heure:minutes:secondes:image. Cette information permet de repérer facilement durant le montage une image ou un ensemble d'images (plan).
Exemple : 01:15:12:24 signifie la 24ème image (soit la dernière) de la douzième seconde de la soixante quinzième minute enregistrée.

Automation : L'automation consiste à utiliser les services d'un logiciel dans une application informatique. L'automation peut donc être considérée comme une procédure d'automatisation.

Compresseur audio : Le compresseur a pour mission de réduire la dynamique du signal. Il peut être intégré à une console, être un périphérique hardware dans un rack externe ou un software en tant que plug-in dans une station audio-numérique. L'acronyme DRC est aussi communément utilisé.

Cadreur : Un cadreur, caméraman, ou opérateur de prise de vue est un technicien qui a une caméra en main et qui la dirige lors de prises de vues pour le cinéma ou la télévision, qu'il s'agisse de films ou d'émissions en direct ; il est responsable du cadrage.

Monteur : Le chef monteur ou monteur film assure l'assemblage des plans et séquences d'un film, c'est-à-dire le montage, pour en délivrer toute l'« essence » décrite par le scénario et voulue lors du tournage par le réalisateur

Bande son : La bande son d'un film constitue sa partie sonore. De 1891 à 1927, il n'y a pas de bande son accompagnant la bande image, il s'agit de films muets

Métrage : Le métrage cinématographique concerne les mesures traditionnellement utilisées dans le milieu du cinéma pour mesurer la longueur d'un film selon la longueur de la pellicule utilisée dans le cas d'un film tourné en photochimique.

Réalisateur : Un réalisateur est une personne qui dirige la fabrication d'une œuvre audiovisuelle, généralement pour le cinéma ou la télévision. Il est l'équivalent au cinéma du metteur en scène au théâtre.

Photos



Entrée Innervision



Studio et Table de mixage*



Microphone servant à enregistrer la voix des comédiens.





Casque pour que le comédien puisse écouter le retour du microphone.