

Les métiers du jeu vidéo : Ingénieur du son

Dans le jeu vidéo ou le cinéma d'animation, l'ingénieur du son est surtout amené à faire du sound design



Dans une oeuvre, qu'elle soit numérique ou non, le son tient une place fondamentale. L'immersion et l'illusion ne seraient absolument pas les mêmes si le son n'était pas de grande qualité. Il peut donner de la vie, de l'authenticité et de la dimension à une image animée, qui serait désespérément fade si elle restait muette. L'ingénieur du son habille donc l'image pour lui donner tout son sens. La même image n'aura pas le même effet si elle est habillée d'une musique guillerette de fête foraine ou d'une Nocturne de Chopin...

Mettre la vision du créateur en musique

L'ingénieur du son intervient dans toutes les phases de la production audio, de la prise de son au montage à l'aide d'un logiciel spécifique. Il assure la qualité sonore dans les productions cinématographiques, télévisuelles, radiophoniques et musicales, et s'occupe des systèmes de

sonorisation lors d'événements (concerts, congrès...). Il fréquente les studios d'enregistrement ainsi que les plateaux de tournage ou les salles de concert.

Informations métier

Niveau d'études : bac - bac +5

Salaire mensuel brut : variable selon la mission

Son travail consiste à restituer le son imaginé par les producteurs - et les musiciens -, mais aussi à apporter sa propre audace. Si l'essentiel de son activité se situe en postproduction, particulièrement quand il n'y a pas de captation en direct, il peut aussi être sollicité en préproduction pour aider à définir l'ambiance sonore d'une oeuvre. Certains créateurs ont une vision particulière des paysages sonores et savent précisément à quoi ils veulent que leur travail ressemble avant même le début du tournage. Des discussions approfondies peuvent avoir lieu entre un réalisateur et un concepteur sonore en amont du processus pour préparer ce qui viendra en postproduction. Différents films appellent différents styles de conception sonore. La meilleure conception sonore de film s'adapte au projet.

Avoir l'ouïe fine

En tant que technicien de postproduction, l'ingénieur du son monte, mixe et masterise les bandes sonores. Il peut aussi s'occuper de l'affectation du son aux images ou contenus vidéo (synchronisation audio-vidéo) et de l'insertion d'effets sonores et d'échantillons. Dans le jeu vidéo ou le cinéma d'animation, il est surtout amené à faire du sound design, c'est-à-dire de la pure création sonore, la captation directe étant inexistante. Il doit avoir un important bagage technique pour connaître les logiciels ad hoc, mais aussi maîtriser le bruitage (des pas sur du parquet ou du bois mort, du vent dans un arbre ou sur la banquise sont des sons très différents). Les spécialistes du bruitage, capables de restituer n'importe quel type de son, sont très recherchés.

Artiste et technicien en même temps, l'ingénieur du son est d'abord au service de la vision du créateur. Et si Beethoven était sourd (à 27 ans), un ingénieur du son a tout intérêt à avoir une ouïe fort acérée.

Qualités requises

- Culture musicale
- Sens du relationnel
- Sens de l'organisation
- Sens du détail

Acquis de fin d'études

- Maîtrise des logiciels dédiés
- Connaissance des médias audiovisuels
- Connaissance de la production audiovisuelle
- Art du bruitage