

LA PRISE DE SON

Ce sont des règles qu'il est nécessaire de connaître pour pouvoir parfois s'en affranchir.



Un bon film, c'est tout autant une bonne histoire et une belle image qu'un bon son. Très bien, mais qu'appelle-t-on un bon son ? Et plus précisément dans ce qui nous intéresse, une bonne prise de son ? Une bonne prise de son c'est atteindre un objectif ! Et cet objectif c'est d'enregistrer au mieux (sans sons parasites) et au plus proche la source sonore la plus importante de chaque scène/plan. (dialogue ? Son d'ambiance?). Le/la preneur/se de son se transformera en perch(wo)man.

C'est à dire qu'il/elle se munira, pour accomplir au mieux sa mission, d'un micro au bout d'une perche, relié à un enregistreur numérique, lui-même connecté à un casque.

Il y a de multiples micros qui ont chacun leur spécificité (Micro cravate, XY etc..) Par exemple, le micro que nous utilisons : le micro canon.

Ce micro est directionnel, ce qui veut dire qu'il enregistre surtout la source qu'il pointera, tout en atténuant les sons alentours. Ce micro est très utile pour enregistrer des dialogues même dans des pièces résonnantes.

Les plans sonores

Comme vous avez des notions de valeurs de cadres et bien les plans sonores, fonctionnent de la même manière. Cependant, on n'obtient pas le même rendu sonore si le micro est proche ou plus éloigné de la source sonore à enregistrer.



Plusieurs règles sont à respecter et pour vous les faire comprendre au mieux, prenons un exemple : **1 personnage parle face caméra**

Afin de capter au mieux le son de cette scène statique, la perche pourra se positionner :

1. au dessus de la bouche du personnage

2. sur le côté du visage du personnage

3. sous le visage du personnage



Remarquez que le micro est TOUJOURS devant le personnage

Si le micro est derrière c'est que le dialogue, n'est pas important, qu'il n'a pas besoin d'être intelligible. Le son est là pour donner un effet, un style.

cadre caméra



Et donc pour chaque séquence à filmer le/la pershman/woman devra tester ces trois axes afin de trouver le meilleur son.

Trouver son angle est la première étape, tout en gardant à l'esprit que le/la pershman/woman devra suivre les règles suivantes :

- 1 Sa perche, ses câbles ou accessoires (ou lui même) ne devra pas apparaître dans le cadre.
- 2 Son ombre ou l'ombre de sa perche ne devra pas apparaître dans le cadre (cf la lumière venant du plafond dans les intérieurs)
- 3 son axe devra toujours être pointé sur la source sonore, même si celle ci est mouvante.

4 le pershman/woman devra au minimum du minimum générer lui même de bruits corporels (souffle, pas etc) ou matériel (câble choquant contre la perche etc). bruits de main (frottements), des bruits de cordons (claquements) sur la perche.

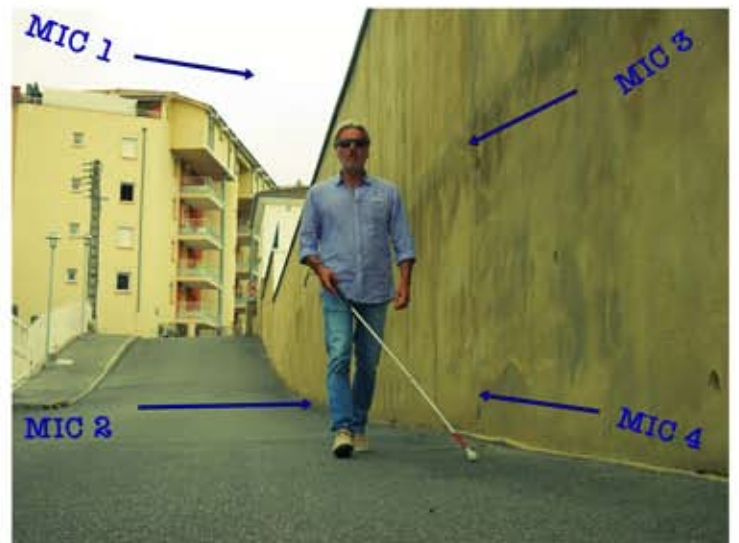
Comme dit précédemment, il/elle devra être le plus proche de la source sonore à enregistrer et ceci afin d'éviter de capter trop de ce que l'on appelle du son d'ambiance, et/ou de la réverbération.

Le son d'ambiance

Dans une rue, le personnage marche sur le trottoir.

Le son d'ambiance pourra se positionner à différents endroits du plan puisque que l'intérêt du son d'ambiance est d'avoir une écoute générale de la scène.

Sur la photo on s'attachera à capter, le son de la canne blanche, les bruits de pas, mais aussi le son de la circulation, les oiseaux etc...



La réverbération

Vigilance ! Dans un intérieur, (cuisine, une pièce vide, une pièce vitrées) le son émis va engendrer de la réverbération.



Quand un son se propage dans une pièce, nous entendons à la fois le son direct, mais aussi le son réfléchi, qui est composé des réflexions du son direct provenant de toutes les surfaces de la pièce. C'est ce que l'on appelle la réverbération. C'est pourquoi lorsque que vous réalisez n'importe quel type de prise de son, l'environnement acoustique dans lequel vous êtes, jouera un rôle déterminant. Autant il est facile de rajouter de la réverbération, autant il est quasi impossible de la supprimer sur une prise de son. Dans ces conditions, plus on s'éloignera de la source sonore plus notre enregistrement comportera de la réverbération. Un son réverbéré perd en fréquence aiguë et donc en clarté.

La réverbération sera donc la répercussion de cette conversation sur toutes les surfaces de cette pièce. Il sera donc indispensable que le/la persher(wo)man soit très proche des acteurs pour capter le plus possible le son direct de ce dialogue, au risque sinon de perdre en compréhension si le taux de réverbération devient trop élevé.

Il existe d'autres erreurs à éviter pour un résultat de prise de son optimum :

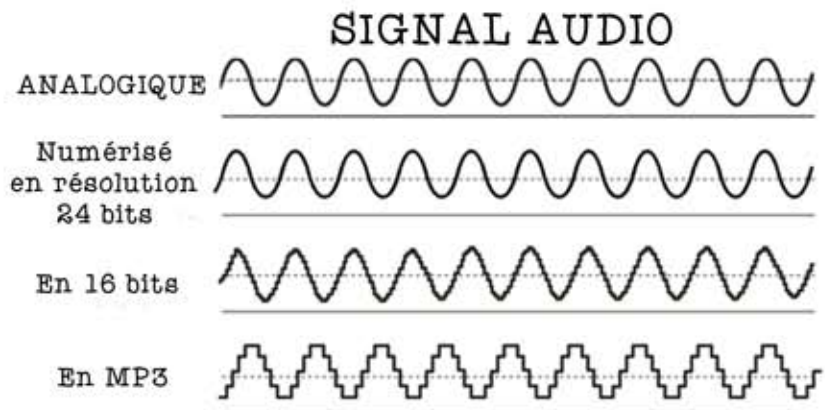
- Un enregistrement au signal d'entrée audio trop fort = risque de saturation



Chaque enregistreur possède un niveau d'enregistrement, cranté généralement de 0 à 10. Il est toujours préférable de ne pas monter ce niveau trop haut, afin d'éviter d'enregistrer un son trop fort. Un son enregistré trop fort engendre de la saturation et l'apport de clics numérique, et en définitive un son inutilisable.

- Il existe de nombreuses normes audio

Pour donner un point de comparaison, pensez à une photo que vous prenez avec votre mobile. Plus la photo comportera de pixels meilleur en sera sa qualité et il en va de même pour le son, c'est pourquoi il est indispensable d'enregistrer dans un format audio dit « non compressé » tel que le WAV (norme PC) ou l'AIFF (norme Mac). Et éviter d'enregistrer au format MP3.



Gardez à l'esprit qu'il est tout à fait possible de détériorer un son de bonne qualité, alors qu'il est largement plus difficile voir impossible d'améliorer un son enregistré en mauvaise qualité.