

PRISE DE SON - TOURNAGE

Règle n°1 : rapprocher le micro de la source | écouter au casque | garder une marge avant saturation

48 kHz / 24 bits	≈ -12 dBFS	CASQUE	+48 V
RÉGLAGE CONSEILLÉ	PICS DE DIALOGUE	CONTRÔLE CONTINU	SEULEMENT SI NÉCESSAIRE

1 CHOISIR LA CHAÎNE D'ENREGISTREMENT

1. MICRO CAMÉRA	2. MICRO → CAMÉRA	3. MICRO → ENREGISTREUR
Son témoin À réserver surtout au son témoin. Capte facilement la caméra, les manipulations et beaucoup d'ambiance. Utile pour resynchroniser un son externe.	Simple et synchronisé Micro canon ou HF directement dans la caméra. Avantage : image et son sont déjà synchronisés. Limite : placement du micro dépend davantage de la caméra et des entrées disponibles.	Contrôle et souplesse À privilégier quand le tournage le permet. Permet de placer la perche librement et d'enregistrer plusieurs sources sur des pistes séparées. Le clap ou la forme d'onde sert à la synchronisation au montage.

2 RÉGLER LE SON AVANT LA PRISE

RÉGLAGES DE BASE

- **Format** : WAV / PCM linéaire si l'enregistreur le permet.
- **Fréquence / profondeur** : 48 kHz / 24 bits.
- **Entrée** : choisir MIC / LINE correctement ; XLR pour une liaison pro.
- **+48 V** : activer uniquement pour un micro qui demande une alimentation fantôme.
- **Gain** : faire parler au niveau réel de jeu ; viser des pics autour de -12 dBFS et ne jamais atteindre 0 dBFS.
- **Casque** : écouter avant ET pendant la prise ; repérer souffle, frottement, câble, HF ou saturation.

IMPORTANT Le vu-mètre ne suffit pas : un signal peut être « au bon niveau » et pourtant inutilisable s'il contient un parasite.



CHAÎNE DU SIGNAL

SOURCE → MICRO → ENTRÉE / PRÉAMPLI → ENREGISTREMENT → CASQUE

Le meilleur « traitement » reste le placement : plus le micro est proche de la voix utile, meilleur est le rapport voix / ambiance.

3 AVANT D'ENREGISTRER - CHECK RAPIDE

MATÉRIEL	RÉGLAGES	PLAN
☐ Batterie / alimentation ☐ Carte / espace libre ☐ Câbles verrouillés ☐ Casque branché	☐ 48 kHz / 24 bits ☐ MIC / LINE correct ☐ +48 V si nécessaire ☐ Niveau testé en situation	☐ Perche hors cadre ☐ Pas d'ombre de perche ☐ Clap / annonce prise ☐ Silence plateau avant REC

VALIDATION N1 ☐ préparer et contrôler une prise • N2 ☐ régler niveau + entrée + casque • N3 ☐ enregistrer séparément et synchroniser

PERCHER & SÉCURISER LA PRISE

Être au plus près sans entrer dans le cadre | suivre la source | enregistrer aussi les sons seuls

4 LA PERCHE : POSITIONNEMENT & GESTE



PERCHER PAR LE HAUT est souvent pratique, mais la meilleure position dépend du cadre, de la lumière, du décor et des déplacements.

PLACEMENT

- **Micro dirigé** vers la bouche / le haut du torse ; pas d'angle de 45° obligatoire.
- **Rester juste hors cadre** : quelques dizaines de centimètres de différence peuvent changer fortement la qualité.
- **Suivre l'acteur** avec le micro, pas seulement avec le regard.
- **Coordination avec le cadreur** : connaître la limite haute du cadre et les changements de focale.

SILENCE DE MANIPULATION

- Tenir la perche sans frotter les mains ; éviter les coups sur la poignée, le câble ou la suspension.
- Fixer le câble pour qu'il ne frappe pas la perche ; laisser assez de mou pour les mouvements.
- Vérifier les ombres de la perche et du micro avant chaque prise.

VENT / EXTÉRIEUR

- Utiliser une protection anti-vent adaptée : mousse en intérieur calme ; bonnette renforcée / suspension en extérieur.

5 PENDANT LA PRISE : ÉCOUTER, SUIVRE, ANNONCER

AU CASQUE

- Écouter la voix, mais aussi ce qui gêne : ventilation, circulation, réfrigérateur, frottement costume, saturation HF, câble.
- Ne pas « réparer » pendant la prise en touchant sans cesse au gain : garder une marge et intervenir seulement si nécessaire.
- Si un problème est audible, le signaler immédiatement : mieux vaut refaire une prise que découvrir le défaut au montage.

NIVEAUX

- Parole normale : laisser de la réserve pour un cri ou une variation de jeu.
- 0 dBFS = saturation numérique : la prise est écrêtée et ne se récupère pas correctement.

CLAP & SYNCHRONISATION

- Lorsque le son est enregistré séparément, faire un clap visible ET audible.
- Annoncer si besoin : scène / plan / prise avant le clap, en accord avec l'organisation du tournage.
- Garder quelques secondes de silence avant l'action et après la fin : cela facilite le montage et les raccords sonores.

HF / CRAVATE

- Vérifier batterie, fréquence / liaison, position du micro et absence de frottement sur les vêtements.
- Un HF ne dispense jamais d'écouter au casque : une liaison peut décrocher ou saturer.

6 APRÈS LA PRISE : SONS SEULS, NOMMAGE & SAUVEGARDE

AMBIANCE / ROOM TONE

- Enregistrer 30 à 60 s du lieu sans dialogue ni mouvement volontaire.
- Faire taire l'équipe : cette ambiance servira à masquer les coupes et raccorder les prises.

SONS SEULS / WILD TRACKS

- Enregistrer seuls les sons importants : pas, portes, objets, gestes, moteurs, ambiances spécifiques.
- Refaire une réplique seule si nécessaire pour disposer d'un secours sonore.

FICHIERS & COPIES

- Nommer clairement : projet_scène_plan_prise_source.
- Faire au moins 2 copies sur deux supports distincts avant d'effacer ou reformater une carte.

À RETENIR La qualité dépend d'abord de la distance micro-source, du silence de manipulation et de l'écoute. Le montage ne remplace pas une bonne prise de son.

VALIDATION N1 [] prise simple propre • N2 [] perche autonome + ambiances • N3 [] enregistreur externe / pistes séparées / synchro / sauvegarde