

LE STUDIO

PRO-TOOLS

Enregistreur numérique et programme informatique de traitement du son le plus répandu dans les studios.

CASQUE FERMÉ/OUVERT

Les deux types de casques que l'on trouve sur le marché. Ceux qui sont dans les cabines sont généralement fermés, et donc ne laissent passer aucun son de l'extérieur. De plus, ils ne "repissent" pas, c'est-à-dire qu'ils ne laissent pas passer de sons en direction des micros, et évitent ainsi le phénomène de "larsen". C'est la raison pour laquelle il faut absolument éviter de passer le casque au-dessus du micro, ce qui a pour effet de provoquer une boucle de son, préjudiciable aux oreilles de tout à chacun.

HP

Haut-parleur.

MONITORING

C'est la gestion du volume des différentes sorties son du studio (HP).

MICROS STATIQUES ET MICROS DYNAMIQUES

Ce sont les deux types de micros existant sur le marché. Ils ont des rendus très différents, spécialement sur les voix.

Les micros statiques sont bien plus sensibles, et ont une bande passante beaucoup plus large (c'est-à-dire qu'ils captent plus de fréquences). Ils vous permettent de mieux jouer sur des intonations très fines de la voix, sur l'éloignement et l'ambiance. La plupart des studios voix sont équipés en statiques.

RETOUR CASQUE

C'est le volume de ce que vous entendez dans votre casque, qui est composé de trois éléments : votre voix, le berceau, et le mélange de ces deux paramètres. N'hésitez pas à demander à l'ingénieur du son de le modifier si celui-ci n'est pas confortable, ce réglage est déterminant pour votre confort de travail et le bon niveau de votre projection vocale. (Boucle audio vocale)

LE MICRO D'ORDRE / TALKBACK

Le micro d'ordre / talkback est utilisé dans le studio pour communiquer avec la cabine d'enregistrement. Pendant l'enregistrement, l'ingénieur du son coupe ce micro, donc le comédien n'entend que sa propre voix et le berceau musical. Pour parler au comédien, l'ingénieur ouvre à nouveau le micro d'ordre / talkback. À ce moment-là, le casque du comédien capte également le son des enceintes et la réverbération de la salle, ce qui rend le son moins adapté pour l'enregistrement.

PRE-AMPLI

Deux technologies d'amplification se complètent, d'une part, l'amplification à lampe, la plus ancienne, qui donne une couleur très particulière au son et met en valeur les voix en y apportant de la chaleur, et d'autre part, l'amplification par transistor, qui donne au son une couleur plus métallique.

NUMÉRIQUE / ANALOGIQUE

Techniques d'écriture du signal dépendant du format du support d'enregistrement.

La technologie analogique, la plus ancienne, retranscrit un signal sonore ou visuel en signal généralement magnétique. Le procédé numérique décompose le signal en une suite de 1 et de 0 (le langage binaire) et le recompose ensuite pour le rendre audible. L'intérêt de ce procédé est de permettre un traitement très sélectif du signal, et donc permet d'éliminer tous les bruits de fond inhérents au support analogique. Concrètement le son est bien meilleur.

Les cassettes audio, les bandes magnétiques, les disques vinyles sont des supports analogiques.

Les CD, DVD, clefs USB et évidemment les disques durs sont des supports numériques.

DIRECT TO DISK

Se dit de toute technique d'enregistrement où la prise de son se fait directement sur le disque dur d'un ordinateur

LES EFFETS**COMPRESSION**

Effet très couramment employé sur les voix et les musiques, qui consiste en une réduction de la dynamique des sons : écart entre les sons les plus faibles et les sons les plus forts.

Pour plusieurs raisons il est nécessaire de réduire cet écart, principalement pour homogénéiser la prise permettant ainsi d'obtenir une énergie constante sur le message et surtout d'éviter les réclamations concernant le volume de diffusion de la part des annonceurs, permettant une mesure objective et égalitaire du niveau de diffusion.

La compression a pour inconvénient d'amplifier tous les défauts captés par le micro (bruits de bouche, défauts d'articulation, souffle, ...) ce qui demande au comédien de produire une émission vocale la plus homogène possible pour éviter d'avoir massivement recours à cet effet, même si son emploi est systématique.

LIMITEUR

Souvent utilisé après le compresseur. À l'origine, il sert à ne pas dépasser un niveau de référence, mais beaucoup d'ingénieurs du son l'utilisent pour éclaircir une voix dans un mixage, et s'en servent comme d'une deuxième couche de compression.

Très efficace, il a toutefois tendance à faire chuintier les sifflantes.

REVERB

Elle sert à recréer une résonance naturelle à la voix et d'appliquer une acoustique liée à un espace défini (grotte, église, hall, ...) donnant ainsi un effet de profondeur. Cela permet par exemple de faire ressortir la voix sur un mix très serré.

DELAY

Le bon vieil écho de nos montagnes.

EQ

L'abréviation d'égalisation, qui est le travail du volume d'un son par gammes de fréquences (grave, medium, aigus).

TIME STRETCH OU STRETCH

Effet numérique consistant à accélérer le débit de parole pour gagner du temps. A ne pas confondre avec le *pitch* qui, lui, modifie la hauteur du signal, plus grave ou plus aigu.

L'EFFET DE PROXIMITE

Ce n'est pas à proprement parlé un effet, mais l'exploitation d'une propriété physique des micros de type cardioïde, ceux qui sont utilisés dans tous les studios (qu'ils soient dynamiques ou statiques). Plus on s'approche du micro, et plus il va avoir tendance à faire ressortir les graves. C'est intéressant en terme de jeu pour le comédien à qui l'on demande une voix "plus profonde et plus intime".

PRE ROLL

Temps mis à disposition du comédien pour anticiper le calage au time code (utilisation dans le documentaire, audiodescription).

LA SÉANCE

BED ou BERCEAU

L'ambiance musicale sur laquelle va être mixé la voix du comédien, comprenant les musiques, les bruitages, voire les inserts.

INSERT

Voix déjà enregistrée ou extrait de film, ou d'interview, faisant partie du message et autour de laquelle il faudra se caler ou s'intercaler.

DROP

Réenregistrement à la volée d'une partie de sa prestation.

RUSTINE

Technique de flemmard consistant à n'enregistrer que les mots qui vont être changés d'un message à l'autre.

VOICE OVER

L'enregistrement d'une traduction pseudo simultanée. Pas de nécessité de labial.

BILLBOARD

Jingle mis en intro d'une rubrique. Par exemple, le sponsor d'un point circulation.

SIGNATURE

Généralement la dernière phrase du message.

PACKSHOT

Littéralement la photo du produit, partie du message publicitaire qui récapitule les données commerciales et les références produit.

MENTIONS LEGALES

Message informatif obligatoire indiquant les restrictions et les recommandations liées à l'offre.

SYNCHRO

Terme générique abusif pour désigner toute prise de voix destinée à la vidéo.

TIMECODE

Base temps universelle en vidéo qui se décompose en heures, minutes, secondes, images, sur une base de 24 ou 25 images par secondes (exemple : 10.03.25.17 souvent utilisé dans le documentaire, l'audiodescription, il permet au comédien de se caler sur le film, ne prenant en compte que les deux nombres du milieu, soit minute et seconde).

BLOCKMARK

Technique de diction consistant à prononcer un nom composé — souvent une marque ou un nom de produit — comme un seul mot fluide, sans séparation entre les termes, afin de renforcer son impact et son identité sonore.

La Boucle Audio Vocale

**Dans le
casque****Effet sur la voix**

+ de voix	=	- de projection (<i>moins de liberté</i>)
- de musique	=	- de projection (<i>plus de confort</i>)
- de voix	=	+ de projection (<i>plus de liberté</i>)
+ de musique	=	+ de projection (<i>et moins de confort</i>)