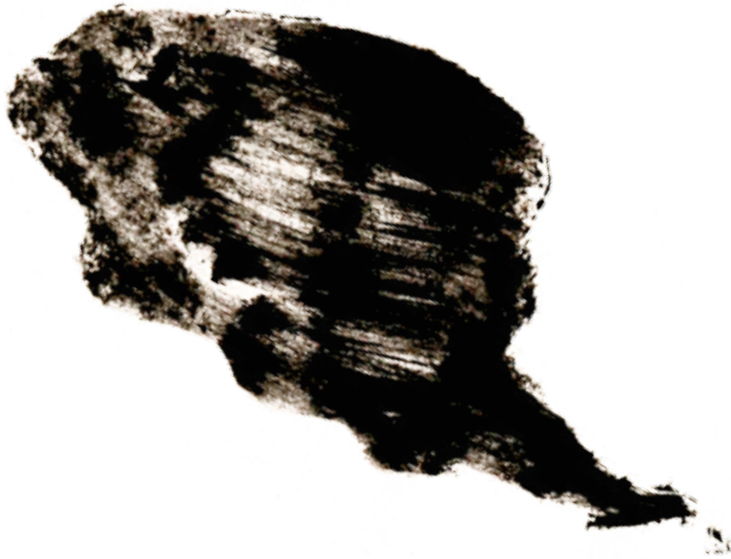




Le petit précis de l'enregistreur



Le matériel d'enregistrement audio est comme une loupe qui permet d'agrandir le son. Lorsque celui-ci est porté à nos oreilles par l'enregistreur et le casque, il prend une toute autre dimension. Mais il n'y a pas UNE bonne manière d'enregistrer, il y a de multiples possibilités et chacune nous raconte sa propre histoire. L'action d'enregistrer est toujours liée à un geste et un positionnement par rapport à la source.

Voyons ensemble un protocole d'enregistrement mais gardez toujours à l'esprit que c'est vous qui prenez le son et que vous allez y inscrire votre manière de percevoir et d'écouter le monde !

L'enregistreur numérique

Il existe de nombreux matériels pour enregistrer un son. Nous avons pris le parti de vous présenter ici un protocole à partir d'un enregistreur simple : le Zoom H1n (équivalent au Tascam DR-05X). Mais vous pouvez très bien utiliser ce protocole en l'adaptant à votre propre matériel : téléphone portable, autres enregistreurs, micro externes.

Le Zoom H1n est un enregistreur audio numérique, doté de deux petits micros, qui captent le son en stéréo, comme nos deux oreilles. Alors que l'écoute humaine est sélective (on n'entend jamais tous les sons, seulement ceux que l'on a besoin d'entendre), le micro entend tout et il est important de bien le diriger vers la source que l'on souhaite enregistrer.



Source sonore proche qui nous intéresse (voix, objets sonores ...)

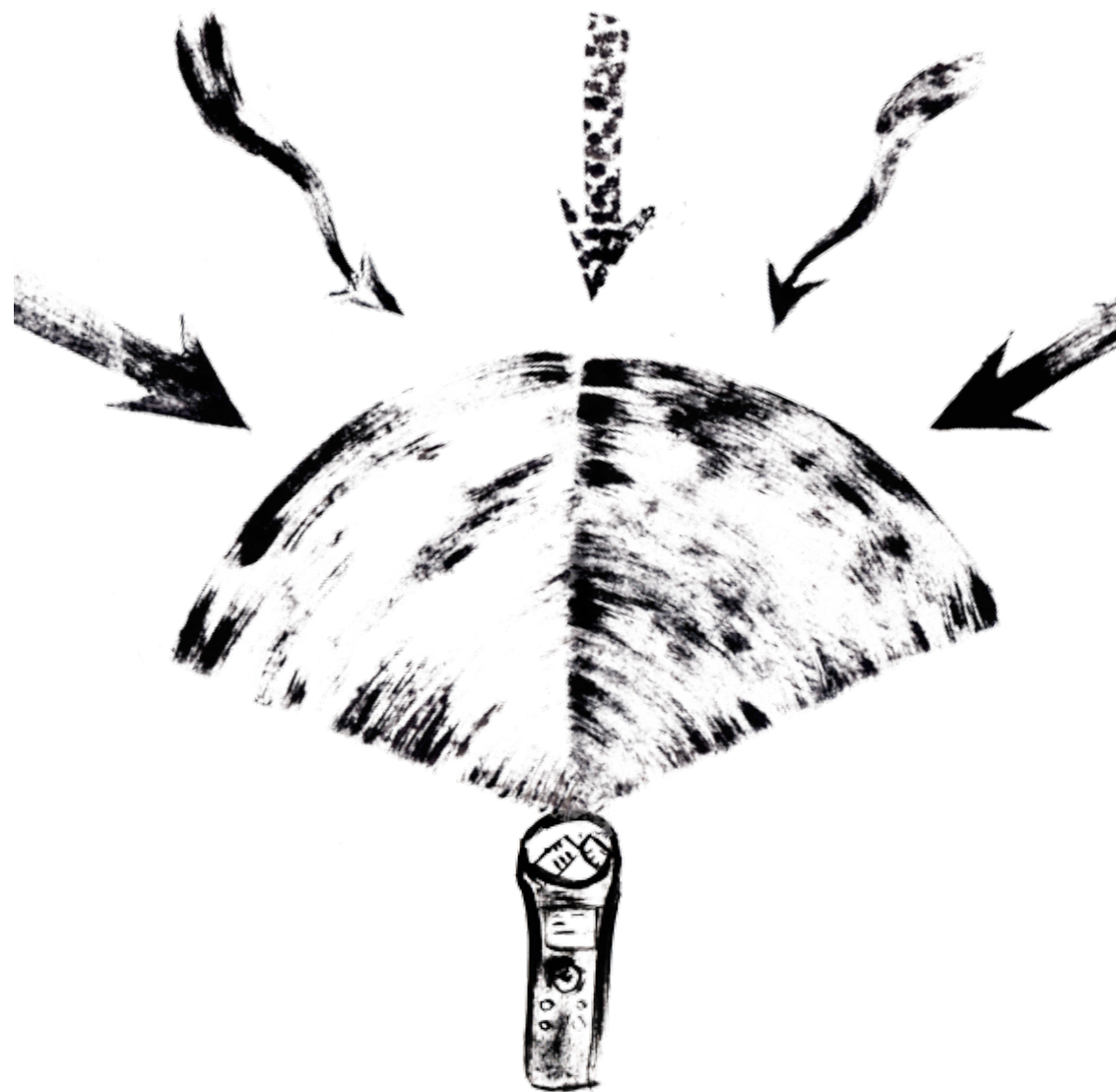


Sources sonores ambiantes (environnement sonore direct)



Sources sonores gênantes (frigo, voitures ou avions qui passent ...)

Schéma de directivité du ZOOM H1n



Comment utiliser le Zoom H1n ?



1. Brancher le casque sur **LINE OUT** sur le côté gauche de l'enregistreur (ou sur la sortie casque sur d'autres enregistreurs) et mettre le casque sur les oreilles.

2. Allumer l'enregistreur avec le bouton latéral droit **POWER** et s'assurer que la batterie est pleine.

3. Régler le niveau d'écoute **VOLUME** sur le côté gauche, pour faire en sorte de bien entendre.

4. Régler le niveau d'entrée du son avec la molette graduée de 0 à 10 au-dessus de l'écran puis diriger l'enregistreur vers la source pour s'assurer sur l'écran et à l'écoute que le son joue à un bon niveau (indicateurs de niveau sur une échelle qui va de -48dB à 0dB).

Exemples : pour enregistrer une voix ou un objet sonore précis, le niveau doit moduler entre -12 dB et -6 dB ; pour une ambiance, entre -18 et -12 dB.



5. Lancer l'enregistrement avec le bouton central et annoncer : « ça tourne ! ». Le timecode (temps qui défile) et le symbole **REC** s'affiche sur l'écran LCD. Pendant tout l'enregistrement, on ne quitte pas le casque.



6. On éteint l'enregistrement avec le même bouton central et on peut réécouter le son avec les commandes.

Rôle du preneur de son



Le preneur de son est le garant de la qualité sonore de l'enregistrement. Casque sur les oreilles, il doit avoir les bons réflexes en fonction de l'évolution de la situation d'enregistrement : adapter le niveau d'enregistrement si le niveau de la source évolue (murmure \Leftrightarrow cri), adapter la distance et le positionnement de l'enregistreur (si la source est en mouvement), demander à faire une pause si un bruit gênant apparaît.



Protocole d'une situation d'enregistrement :

1. Avant l'enregistrement, le preneur de son s'assure que tout est en place, que l'enregistreur a suffisamment de batterie et que tout le monde est prêt.
2. Il lance l'enregistrement, s'assure sur l'écran que le timecode est lancé et annonce le début du tournage : « ça tourne ! ».
3. Pendant tout l'enregistrement, le preneur de son écoute au casque pour s'assurer que tout fonctionne et qu'il entend distinctement la source désirée et qu'il n'y a aucun son parasite. En cas de problème technique (panne, bruits gênants), il demande une pause pour résoudre le problème.
4. À la fin de l'interview, il attend quelques secondes avant de couper, puis il annonce la fin de l'enregistrement : « coupez ! ».

Exemple de situations d'enregistrement :

A. LA VOIX : on peut diriger et placer l'enregistreur entre 20 et 30 cm de la bouche de la personne pour entendre distinctement sa voix. En cas de mouvement de la voix captée, il est important d'adapter en permanence la position et la direction de l'enregistreur au plus près de la bouche du locuteur.

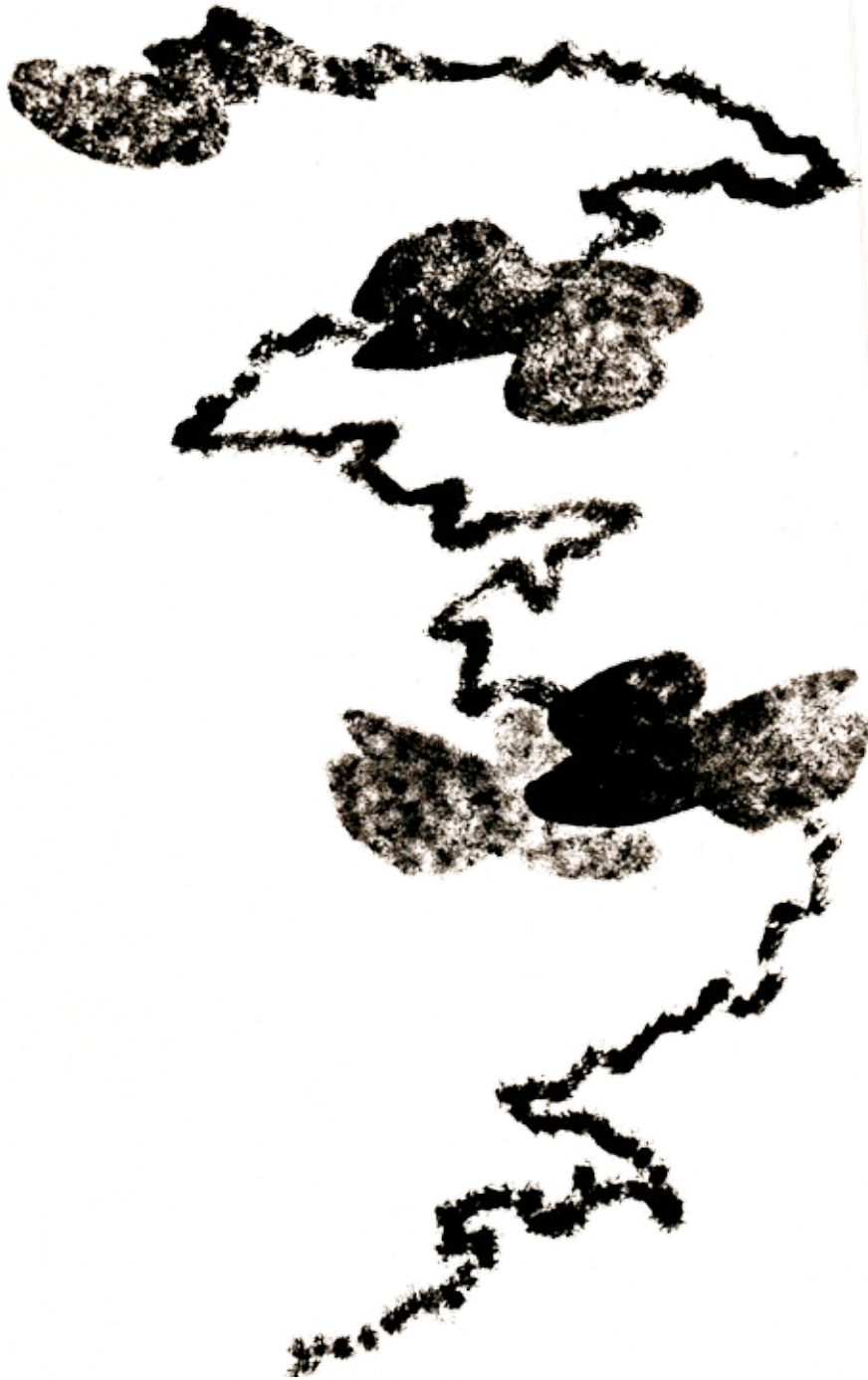
B. OBJET SONORE : placer l'enregistreur en direction de l'objet. Selon le volume sonore de la source captée, on adapte la distance (le son d'un crayon qui écrit est enregistré à quelques centimètres, le son d'un klaxon de voiture à plusieurs mètres).

C. AMBIANCE : on s'intéresse à un espace composé d'une multitude de sons. Il s'agit alors de choisir sa position dans l'espace en adaptant la direction et la distance de l'enregistreur par rapport aux différentes sources : gauche/droite, loin/proche, son direct/son résonnant.

Différence enregistrement studio / extérieur : l'enregistrement en studio permet d'isoler totalement un son dans un espace silencieux (un bruit de pas seul). L'enregistrement extérieur s'intéresse à composer avec un ensemble de sons (un bruit de pas qui résonne dans la rue avec la rumeur de la ville).



Erreurs à éviter :



1. Les enregistreurs sont très sensibles au touché et au vent et à tous les sons parasites. Lors d'un tournage, il est donc important de les équiper d'une poignée et d'une bonnette anti-vent.

2. Vérifiez toujours que l'enregistrement soit bien activé : le timecode défile et une lumière rouge apparaît souvent sur l'enregistreur.

3. Vérifiez bien qu'il y ait suffisamment de mémoire disponible sur l'appareil ou la carte externe.

4. Pensez toujours à avoir avec vous des piles ou une batterie de rechange.

5. Prenez garde aux bruits parasites : le téléphone qui vibre ou qui sonne, l'horloge qui tourne, le câble du casque qui vient taper sur l'enregistreur, le bruit du frigo, du néon ou de la climatisation qui ronronne, la porte ou la fenêtre mal fermée, les bracelets et bijoux qui s'entrechoquent, le frottement du manteau ou de l'imperméable, le son de nos propres pas, de notre propre respiration, les murmures des camarades, l'arrivée impromptue de quelqu'un dans le lieu de tournage ...



Ce tutoriel a été conçu lors d'une résidence de création collective à La Station - Gare des Mines en novembre 2022. L'intention est de documenter les pratiques et savoirs développés durant les trois années du programme ArtLab autour de l'inclusion numérique.

L'ensemble des tutoriels sont imaginés par les acteur·ice·s qui ont participé au programme, notamment aux ateliers et formations. Destinés à être accessibles et reproductibles, ils sont en licence Creative Commons et disponibles en versions web et print.

Avec Lucie Bortot, Antoine Capet, Florence Cherrier, Marie Descure, Sam Dook, Célia Gaultier, Aude-Émilie Judaïque, Frank Moon, Simon Pochet, Sam Rocheron, Sonia Saroya, Fanny Testas et Alejandro Van Zandt-Escobar.

Typographie : Sligoil par Ariel Martín Pérez
Distribuée par Velvetyne Fonderie

Illustration et mise en page :
Celia Gaultier et Sonia Saroya

Pour le programme ArtLab commun entre La Station - Gare des Mines, Mains d'Œuvres et BrutPop
En collaboration avec Lifesize et BrutLab.

Grâce au soutien de l'Agence nationale de la cohésion des territoires et de l'International Collaboration Programme du British Council.



Lucie Bortot et Simon Pochet, artistes associé·e·s du Collectif MU, travaillent sur les notions d'écoute, d'environnement sonore et de marche. S'insérant dans le réel et dans des territoires, iels créent des pièces, des parcours et des installations sonores à la croisée du *field recording*, du documentaire et de la composition électroacoustique. Iels développent tous·te·s les deux des approches pluridisciplinaires qui allient son, théâtre, performance, photographie et vidéo.

