

ABLETON LIVE

**MIXAGE AUDIO
(PARTIE 2)**



18. MIXAGE AUDIO : PARTIE 2

Etape 5 : La compression et le travail de la dynamique



Le rôle du compresseur est en soi très simple : Réduire l'écart entre les moments les plus forts et les moments les plus calmes de nos pistes ou instruments. On dit à ce moment que l'on va contrôler "la dynamique" de notre morceau.

Une bonne utilisation du compresseur peut nous permettre plusieurs choses :

- Faire ressortir l'attaque de nos instruments (ex : le punch d'une batterie)
- Sur une voix : Réduire les écarts entre les moments où le chanteur chante doucement et les moments où il chante fort.

On se sert régulièrement de la compression pour diminuer les pics les plus forts puis on utilise le "gain de sortie" pour remonter tout le signal que l'on a perdu avec la compression. Ainsi, tout le son paraît être plus fort, alors qu'on n'a pas changé le volume.

Comme pour tous les effets audio, on peut placer un compresseur à différents endroits :

- En insert
- Sur un groupe
- Sur une piste de retour

18. MIXAGE AUDIO : PARTIE 2

Les réglages d'un compresseur :

Threshold : Il s'agit du seuil au-delà duquel le compresseur s'enclenche. En dessous de ce seuil, le compresseur n'agit pas. Au-dessus de ce seuil, le compresseur va commencer à réduire les pics.

Ratio : C'est le paramètre qui contrôle la quantité de compression appliquée au signal qui dépasse le threshold. Le ratio détermine la force de cette diminution.

L'attaque : C'est le temps (en millisecondes) que va mettre le compresseur à s'enclencher.

Release : C'est le temps que met le compresseur à retrouver son état initial.

Make-up gain : Ajustement du volume de sortie pour rattraper la perte de signal.

Étape 6 : La profondeur (reverb / delay)

La reverb est un outil qui va nous permettre de créer artificiellement de la profondeur à notre mix en replaçant nos éléments dans des espaces définis et de différentes tailles. L'objectif est d'apporter une sensation de profondeur et de relief à laquelle l'auditeur est habitué : un même son ne se propage pas de la même manière dans une cathédrale que dans une cave.

Il existe différents types de reverb : Hall, Room, Plate, Chamber, Convolution... Il est pour cela très fréquent d'utiliser plusieurs reverbs (2-3) et autant de delay dans un mix.

L'utilisation de la reverb : On va généralement ouvrir plusieurs pistes d'effets où l'on va déposer nos reverbs afin de router le signal de nos pistes instruments vers ces reverbs.

18. MIXAGE AUDIO : PARTIE 2

Les avantages :

- Économies importantes de ressources pour le processeur
- Sensation d'unité et de cohérence entre nos éléments

Il est possible de paramétrer nos reverbs avec des réglages tels que le pre-delay, la taille, le decay..

Abbey Road reverb trick : Consiste à placer un EQ pour couper toutes les hautes (>10kHz) et basses fréquences (< 600Hz) juste avant la reverb afin de ne faire rentrer dans notre effet que des fréquences médiums. Cela permet de garder un haut du spectre bien clair et un bas du spectre contenu et propre.



ASTUCE : Il est très facile d'abuser de la reverb et cela peut rendre l'expérience d'écoute un désagréable et incompréhensible. "Less is more"

Etape spéciale : Le traitement de la voix

Concernant le traitement de la voix, toutes les étapes précédentes que l'on a vues s'appliquent :

Les point particuliers à prendre compte :

- **Partir d'un très bon enregistrement (propre - sans clipping) :** Cela fera 80% du travail.
- **Bien retirer les résonances et les sibillances :** On enlève les sons de MMMM et les NNNN (autour de 400Hz) et les SSSS (entre 3k et 10k généralement).

18. MIXAGE AUDIO : PARTIE 2



Compresser assez copieusement (en fonction du genre musical). Cela permet de garder un niveau constant de la voix tout au long du morceau. Cela aidera à la bonne compréhension des paroles.

EQ coloré ou saturation pour donner du relief à la voix : Utilisation de saturation à bandes, d'émulation d'EQ ou de Tape Machine.

Reverb et delay pour placer la voix dans notre mix par rapport à nos autres instruments.

ASTUCE : Toujours travailler en contexte et non en solo avec les autres instruments.

Etape 8 : Ajustement des détails, comparaison et référencement

Il est conseillé de faire cette étape seule avec des "oreilles fraîches", si possible avec un recul de 2-3 jours. On cherche à avoir un avis objectif.

Ce qu'on vient vérifier ici :

- La balance du morceau : un bon équilibre entre les instruments
- Retirer des fréquences agressives que l'on entendait plus à force de travailler
- Vérifier que l'on a laissé de la dynamique, du relief
- La couleur générale du morceau : Est-ce que ça sonne un peu fermé ou trop clair ?

18. MIXAGE AUDIO : PARTIE 2

Le traitement du bus master :

Personnellement, je ne suis pas fan de traiter le bus master quand on est encore au mix. Après, on a vu de très grands ingénieurs du son le faire pour apporter une petite touche, une couleur générale au mix.

Je pense qu'il est plus intéressant de travailler sur des pistes et groupes de pistes que de s'attaquer au bus master. On peut facilement ruiner un mix avec un seul compresseur mal réglé sur le master.

La dernière étape du mix consiste à comparer notre travail avec des morceaux du même style. Avec des outils comme "Tonal Balance Control" ou "Reference" de Mastering The mix, on va pouvoir charger un ou plusieurs morceaux de référence et s'assurer que l'on suit bien le même équilibre harmonique.

