

Écouter et être écouté - Le guide pour le dirigeant d'équipe concernant les systèmes de son

Par M. Stuart Townend

Dans un monde idéal, les équipes de musique pourraient heureusement demeurer ignorantes des systèmes de son et de leur fonctionnement : vous pourriez seulement laisser cela entre les mains des techniciens en sonorisation, confiants que le son minutieusement conçu par votre groupe serait fidèlement et justement véhiculé jusqu'aux oreilles des membres de votre église.

Toutefois, la réalité est plutôt différente. Ce qui est sous-entendu avec un système de sonorisation est que vous devrez prendre des décisions qui seront des compromis en termes de qualité de son, de quels instruments seront amplifiés et lesquels ne le seront pas, et ainsi de suite. De plus, la plupart des techniciens de son ne sont pas des ingénieurs de console expérimentés, et peuvent avoir besoin de votre apport de façon à comprendre quel type de son vous recherchez. En pratique, c'est un partenariat entre les équipes de musique et de sonorisation, et votre rôle est crucial dans l'obtention du meilleur des deux.

Pourquoi s'impliquer?

Dans plusieurs églises aujourd'hui, le système de son est regardé comme un mal nécessaire, s'il prend trop de place. Maintenant, c'est vrai qu'un mauvais système de son peut faire en sorte que votre groupe sonne terriblement mal! Toutefois, le meilleur système de son (et technicien) est celui où vous ne noterez même pas sa présence, parce que le son du groupe est naturel et facile à écouter. Mais si vous voulez vous approcher suffisamment près de cela, cela vous prendra plus qu'un novice à la console. Vous allez devoir vous assurer que les sons créés par votre groupe sont de qualité raisonnable.

Un secteur d'intérêt majeur est l'amplification propre du groupe lui-même. Une guitare électrique de piètre qualité avec un mauvais petit amplificateur sonnera toujours grêle et horrible. Mais même le son d'un instrument acoustique de qualité peut être massacré si le musicien utilise un microphone à bas prix ou mal positionné. C'est particulièrement vrai pour les guitares acoustiques qui essaient de sortir à travers un amplificateur de guitare électrique!

Discutez avec l'équipe de sonorisation au sujet du son du groupe. Y a-t-il certains secteurs où la source originale de son est pauvre? Quelle est la solution? Cela peut impliquer d'expérimenter avec différents microphones ou positions. Cela peut impliquer un investissement de nouveaux équipements, soit par l'église ou par l'instrumentiste. Quelle que soit la réponse, c'est une portion importante dans l'amélioration du son général de l'équipe de musique qui conduit l'église dans la louange.

Terminologie

Un des aspects les plus menaçants des systèmes de son pour les gens non-initiés est le jargon. Il n'y a rien de pire que d'être perdu dans le langage technique! Et cela, bien que les considérations pratiques à savoir comment l'ensemble fonctionne n'est pas difficile à

comprendre, assumant que vous ne creusez pas trop profondément dans la théorie sonore ou l'électronique. Ne soyez pas effrayé de demander à vos techniciens du son la signification des termes qu'ils utilisent. Demandez-leur de vous faire faire une visite guidée du fonctionnement du système, et posez-leur beaucoup de questions. Je vous assure que vous allez apprendre beaucoup d'informations utiles, et vos questions pourront même encourager votre ingénieur du son à repenser pourquoi les choses ont toujours été faites d'une certaine manière!

Prenez particulièrement note de comment l'égalisateur de la console fonctionne. C'est ici que les voix individuelles ou les sons des instruments sont formés en augmentant ou en coupant certaines fréquences. Vous pouvez être surpris d'apprendre combien le son peut être changé en manipulant quelques boutons!

Moniteurs

C'est un des secteurs les plus négligés de l'opération des systèmes de son, et pourtant il est essentiel à un bon travail d'équipe musicale. Les moniteurs permettent au groupe de s'entendre eux-mêmes en étant un "système de son à l'intérieur d'un système de son". Une ou plusieurs voix peuvent être jouées à partir de la console, par un amplificateur sur de petits haut-parleurs placés près des musiciens. Chaque ligne peut avoir son propre mélange de sons, en fonction de ce que le musicien veut entendre, et le mélange va être différent de ce qui sort des haut-parleurs principaux.

Selon la dimension de la console, et le nombre d'amplificateurs et de haut-parleurs disponibles, vous pouvez être en mesure d'opérer plusieurs différents mélanges de différentes parties du groupe. Un chanteur, par exemple, peut vouloir entendre sa propre voix, les autres chanteurs (de façon à se fusionner) et un peu de guitare acoustique et de clavier pour pouvoir chanter juste. Un batteur peut vouloir entendre principalement la section rythmique, et un peu du chanteur principal/conducteur de louange, de façon à pouvoir entendre les instructions ou de demeurer au courant de l'endroit où en est la chanson. Un instrument soliste peut vouloir entendre les autres instruments solistes, de façon à pouvoir se joindre à eux.

Il peut sembler étrange pour quelques personnes qu'un système de son soit requis pour vous entendre et pour entendre les autres, mais croyez-moi, chanter ou jouer d'un instrument acoustique au milieu du bruit général d'un groupe peut être un cauchemar sans moniteurs! Et trop souvent le système de moniteurs est au bas de la liste de priorités. Beaucoup d'argent peut être investi sur une plus grande console ou de nouveaux haut-parleurs principaux, pendant que les musiciens ont besoin de se débrouiller avec un seul moniteur orienté vers le haut disposé entre six d'entre eux.

Discutez de vos besoins en moniteurs avec l'équipe de la console. Selon le nombre de haut-parleurs (quelquefois appelés "boîtes") que vous avez, et combien de différents mélanges sont disponibles (habituellement au moins deux), essayez de trouver la meilleure place pour les mettre de façon à ce que tous ceux qui le veulent puissent l'entendre. Vous pouvez avoir besoin de jongler avec la position des musiciens de façon à atteindre cela.

Travailler avec des limitations d'équipement

Bien sûr, la réalité dans plusieurs églises est que vous avez peu ou pas d'argent à dépenser sur un nouvel équipement de sonorisation. Vous devez envisager de faire le travail avec ce que vous avez sous la main. Dans cette situation, vous devez déterminer les priorités. Encore une fois, c'est quelque chose que vous devriez travailler avec les gens de la console, afin de maximiser le potentiel du matériel que vous avez. Voici quelques guides qui peuvent vous aider durant ce processus.

A) Un manque de microphones

Ici la priorité doit être donnée aux chanteurs. Le technicien qui insiste à capter le "hihat" de la batterie tout en laissant trois chanteurs partager un microphone met clairement ses priorités au mauvais endroit! Essayez de vous assurer que chaque chanteur a son propre microphone. Partager des microphones est souvent de peu d'utilité puisque la plupart des microphones vocaux (SM58 par exemple) ne sont efficaces que lorsque le chanteur est très près du microphone. Se tenir à un pied ou plus du microphone signifie probablement capter davantage les instruments que le chanteur! Des microphones décentes ne sont pas si dispendieux, et vous devez être capable de trouver quelque chose d'assez adéquat pour 100 \$ US.

B) Manque d'entrées sur la console

C'est un problème un peu plus difficile à résoudre. Dans plusieurs scénarios, l'équipe de musique a grandi en nombre, et la console n'est pas suffisamment grande pour y faire face. Si une nouvelle console n'est pas envisageable, vous allez avoir besoin d'innover. La première question à se demander est : quels instruments n'ont pas besoin de passer à travers le système? La batterie, la percussion, la basse et la guitare électrique viennent tout de suite à l'esprit. Les claviéristes tendent aussi à avoir leur propre amplification, mais il est particulièrement crucial que les claviers soient entendus par tous les autres membres de l'équipe.

Placez ces instruments de façon stratégique, de façon à ce qu'ils puissent être entendus non seulement par l'église, mais aussi par les autres musiciens. Le meilleur endroit est probablement au fond, derrière l'équipe, mais suffisamment haut pour qu'ils puissent projeter le son jusqu'à l'église. Il y a d'autres façons de surmonter un manque d'entrées. Par exemple, vous pouvez utiliser une autre petite console pour "pré-mélanger" certains éléments (les meilleurs candidats sont les choristes, ou tous les claviers). Le son résultant peut ensuite être envoyé à la console principale comme un seul canal. Discutez avec votre technicien à la console au sujet des options.

C) Manque de moniteurs

La priorité ici doit être les voix. Les chanteurs qui ne peuvent s'entendre eux-mêmes au milieu du bruit général du groupe vont inévitablement chanter faux, alors prenez du temps pour ajuster la position des moniteurs et le niveau d'amplification adéquatement. La prochaine priorité est pour que le reste du groupe puisse entendre les instructions du conducteur de louange. Quels moniteurs sont disponibles pour atteindre les oreilles de la section rythmique (piano, basse, guitare et batterie)? Préféablement, cela doit être un mélange différent de celui des moniteurs des choristes. Vous avez besoin de vous assurer que les instruments solistes peuvent entendre ce qu'ils jouent. Ce n'est pas habituellement trop problématique pour les instruments "brillants" comme la flûte, la

trompette ou le violon. Mais un violoncelle ou une clarinette peuvent facilement être perdus à travers les fréquences moyennes et basses.

Conseils finaux

En général, il est bon de faire en sorte que votre "sonorité de scène" soit aussi douce que possible. Plus le bruit général est élevé, plus clair seront les sons individuels, et moins vous aurez à monter le son des moniteurs. Si, par exemple, les chanteurs doivent se battre pour s'entendre eux-mêmes à travers les moniteurs, plutôt que de simplement monter le son des moniteurs, demandez-vous quels instruments spécifiques font qu'on a de la difficulté à entendre. Cela sera sûrement quelque chose dans les moyennes fréquences, probablement les claviers ou la guitare. Voyez si vous pouvez les diminuer sans affecter la capacité des autres à les entendre, ou changer l'orientation des moniteurs.

Quand on parle de systèmes de son, la question financière est inévitablement importante. Bien que cela soit une réalité que plusieurs équipes de louange et de sonorisation doivent envisager, cela vaut la peine de le souligner. Une église qui prétend ne pas avoir les moyens de se procurer de nouveaux équipements peut être vraiment dans une situation difficile. Toutefois, quelquefois c'est davantage une question de priorités : l'église préférerait dépenser ailleurs, sur des choses plus urgentes. À ce point là, il n'en tient qu'à vous de convaincre les personnes en autorité de la contribution que le système de son fait pour le culte, et de défendre votre point de vue. Je crois fermement que lorsque le système de moniteurs permet aux musiciens de s'entendre les uns les autres efficacement, et que le son général du système de son est bon, le culte peut être beaucoup plus dynamique et efficace pour conduire l'église.

Finalement, soyez gentil avec votre ingénieur du son! Ces personnes reçoivent très peu d'encouragement pour le travail qu'ils font, et pourtant ils ont probablement à travailler pendant plus d'heures que quiconque dans l'église le dimanche. Faites-leur sentir qu'ils font parti de l'équipe de musique. Invitez-les aux pratiques, discutez des besoins de votre équipe avec eux, et essayez de trouver ce que vous pouvez faire pour leur faciliter la tâche. Le résultat sera une meilleure relation, moins de tension lors des périodes de montage, et sûrement un meilleur son!

Cet article a été traduit et diffusé avec la permission de la revue Worship Together. Il y a des droits d'auteur internationaux et tous les droits sont réservés. Vous pouvez aller voir leur site internet à l'adresse suivante : <http://www.worshiptogether.com/> . Pour de plus amples informations, vous pouvez écrire à magazine@worshiptogether.co.uk