

APPLICATION DES TECHNIQUES DE SON ET DE LUMIERES

ET DES TECHNIQUES AUDIOVISUELLES

Animation Touristique

www.cours-ofppt.com

I. Les différentes techniques de sonorisation

Le monde de l'animation engendre de la vie, du bruit (voire du tapage !) et de la musique tout azimut qui accompagne les animations d'un club.

Que l'animation soit :

- un « réveil musculaire »
- de « l'aqua gym »
- un cours de danse
- une soirée « play back »

Elle est accompagnée de musique !

Le matériel :

Les animations se déroulent sur l'ensemble du site touristique ; un animateur « mini club » peut s'adonner à la « baby gym » côté piscine, un autre animateur pouvant répéter sa soirée « play back » dans une salle d'animation. Ce n'est pas pour cela que la structure dispose d'autant de sono qu'il y a d'animations !

A posteriori, bon nombre de structures mettent à la disposition des animateurs un certain nombre de sono :

- la **sono mobile** principale qui est utilisée lors des soirées et grands spectacles. Comme son nom l'indique, elle est mobile c'est-à-dire qu'elle peut être facilement transportable ; rangée en un clin d'œil, elle se transforme en simple caisse ! Elle est stockée sur des roulettes pour accélérer les déplacements. Un frein métallique permet de bloquer les roulettes.

La sono mobile est composée de :

- un amplificateur
- une table de mixage (multiples boutons pour les basses, les aigus, les effets de sons en écho par exemple, les prises micro, prise pour casque d'écoute etc)
- lecteur(s) de CD
- lecteur(s) de K7 (montage de sons pour grands spectacles)
- câbles électriques
- d'enceintes sur pieds

- des **radios cassettes** légers et peu encombrants que l'animateur peut transporter au gré de ses animations sans craindre de les abîmer.

Utilisés par toute personne, les radios cassettes sont très faciles à manipuler ; l'animateur utilise à ce jour davantage le lecteur de CD et compose avec les touches « pause » ou les numéros de chansons directement affichés sur l'appareil.

L'accessoire souvent indispensable lors des animations est sans aucun doute le **microphone**. Il en existe :

- avec fil (à brancher sur une sono)
- sans fil (veiller à charger la batterie)
- en forme de casque (pour grands spectacles nécessitant une gestuelle et qui ne permet pas de tenir un micro)

Les câbles électriques des micros (avec et sans fil) doivent être enroulés correctement pour ne pas les « vriller » ; on évite aussi de se prendre les pieds dedans.

Travaux pratiques cf. page 15 TP. I

II. Connaissance des techniques de lumières

L'animation touristique est génératrice de soirées, spectacles et événements nocturnes où l'animateur cherche à rendre une ambiance.

* **Les projecteurs :**

Les projecteurs sont couramment utilisés en structures dont le flux lumineux éclaire plus ou moins selon l'ambiance recherchée : lumière tamisée, flash, lumière naturelle...

Pour mieux maîtriser la matière lumineuse, on leur adjoint des accessoires tels que :

- **les diffuseurs et trames**

Pour adoucir l'éclairage, on place devant le projecteur une sorte de tissu en laine de verre « tough spun » ou calque « tough silk ».

- **la gélatine**

Ce sont des feuilles qui apportent un effet volontaire pour colorer l'éclairage par exemple en jaune ou bleu.

La gélatine se présente en carré, au format du cadre posé sur la lampe ; elle est parfois vendue en rouleau.

- **les lampes**

Les lampes sont puissantes : 100, 200, 500 ou 1000 watts (ou 1, 2, 5 ou 10 kilowatts).

- **les pieds de projecteurs**

Ils supportent les rames de 4 ou 5 projecteurs (voire plus) et se replient pour gagner de la place en cas de déménagement.

- **les câbles et rallonges**

L'intensité du courant doit être acheminé sans risque ; le diamètre doit être suffisant et une mise à la terre s'impose.

* **La poursuite :**

C'est un grand « tube » sur pied qui envoie un éclairage très lumineux, blanc et qui est posé sur un pied.

Sur pivot, ce gros tube peut être manipulé dans tous les sens de façon à :

- « poursuivre » un acteur durant un spectacle
- de mettre en lumière un personnage plutôt qu'un autre
- de gommer un instant le décor d'une scène

Ex : Lors d'un « one man show », le technicien lumière utilisera communément la poursuite pour mettre en valeur le personnage qui se déplace sur scène.

* **La lumière noire** :

Une fin de scène ou de spectacle, un changement de décor, un temps mort au milieu d'un sketch, ce sont autant de détails qui nécessitent la lumière noire.

On éteint tout. Même les « techniciens de salles de spectacles sont vêtus de noir pour être les moins vus du public lors des « changements de plateaux »..

Le filage

Toutes les techniques de sonorisation et de lumières sont coordonnées en fonction des animations à mettre en place :

... On préférera des spots pour une soirée disco ou la poursuite pour un sketch particulier...

Cela sous entend que l'animateur à la technique connaît le programme d'animation dans ses moindres détails.

Cette coordination est repérable sur un document nommé « filage » et utilisé au cours des répétitions, notamment lors de la répétition générale (« la générale » des menus détails du « qui passe, quand ? »).

Le filage répertorie à un instant « t » tous les faits et gestes des techniciens du son et lumière. Le filage, c'est en un mot l'orchestration détaillée de la fonction son avec les lumières choisies pour une musique ou un spectacle.

Ex : entre deux scènes de cabaret, la lumière est baissée ; une musique d'attente peut-être montée pour faire patienter le public jusqu'à la prochaine scène.

Travaux pratiques cf. page 16-TP.II

III. Différents moyens audiovisuels

Pour animer de façon vivante, claire et ludique, l'animateur utilise un matériel plus ou moins sophistiqué.

L'animateur peut y avoir recours lors de :

- réunions d'informations auprès d'une clientèle touristique
- réunions d'équipe de travail

Compte tenu de l'agrandissement des documents transmis par ces supports, leur utilisation ne s'applique que pour des grandes salles et pour un certain nombre de spectateurs (pour 4 personnes, ces supports ne sont pas utiles !).

L'animateur n'a plus le même impact ni le même rôle ; il n'est plus au cœur de l'animation pure mais davantage en retrait, placé souvent aux abords d'un matériel imposant.

Nous distinguons :

- **Le vidéo projecteur**

Le vidéo projecteur donne une largeur d'image de plusieurs mètres de base permettant de montrer un film vidéo à un public nombreux.

Les échanges avec le public seront moindres.

- **Le rétroprojecteur**

L'animateur utilise des « transparents » ou encore des feuilles de « rhodoïd ». Sur ces documents, peuvent apparaître :

- du texte
- un schéma
- une illustration
- en noir ou en couleurs

Le matériel permet de projeter et d'agrandir le contenu d'un transparent sur un mur ou un écran s'appelle le rétroprojecteur. Il est composé d'une lampe qui reflète dans un miroir

L'animateur peut imprimer son texte :

- directement de son ordinateur sur transparents
- ou, sur feuilles blanches puis il les photocopie sur transparents

Le transparent est déposé sur le rétroprojecteur en faisant attention que le côté lecture soit sur le dessus.

Ce support permet de commenter face au public, de donner des explications claires et de synthétiser un texte.

L'animateur doit avoir à l'esprit de :

- bien vérifier son matériel avant de commencer sa réunion :
 - o le matériel fonctionne-t-il ?
 - o la prise électrique est-elle conforme ?
 - o l'ampoule éclaire-t-elle ?
 - o avez-vous une ampoule de rechange ?

- bien connaître les astuces utiles à l'utilisateur :
 - o éteindre au fur et à mesure du défilé des transparents : la lampe chauffe et il n'est pas nécessaire de voir la main de l'animateur qui change de feuille
 - o superposer des transparents pour laisser apparaître un diagramme complet au fur et à mesure de vos commentaires
 - o pointer un mot ou une phrase en utilisant un stylo à l'endroit souhaité

- **L'animation powerpoint**

Elle nécessite un ordinateur mais n'est pas communément utilisée par les animateurs dans les structures touristiques.

Travaux pratiques cf. page 17-TP.III.

*Application des techniques de son et de lumières et
des techniques audiovisuelles*

GUIDE DES TRAVAUX PRATIQUES

I. TP 1 : Manipulation des appareils de sonorisation

I.1. Objectif visé :

- *Le stagiaire devra être capable de manipuler la sono correspondante à l'animation en place.*

I.2. Durée du TP:

.....1heure.....

I.3. Matériel (équipement) par équipe :

a) Equipement :

- *Sono mobile*
- *Micro sur pied*

b) Matériel:

- *Radiocassettes*
- *CD de différentes musiques*
- *K7 de différentes musiques*

I.4. Description du TP :

Le travail pratique se déroule dans la salle de classe ou partenariat sur site extérieur, en utilisant le jeu de rôle

I.5. Déroulement du TP

..... Le formateur a préparé différents thèmes d'animations sur des petits morceaux de papier :

- *Jeu café*
- *Jeu apéro*
- *Aqua gym*
- *Soirée disco*
- *Soirée miss hôtel*
- *Cours de danse marocain*

Chaque candidat tire au sort une animation et passe à tour de rôle pour la présenter devant le reste du groupe observateur.

Le formateur vérifie que :

- *le candidat a choisi la bonne sono en fonction de l'animation*
- *il est pertinent dans son choix musical*
- *il manipule correctement la sono et le micro*
- *il a le geste sûr*
- *il utilise des termes techniques*

II. TP 2 : Utilisation des techniques de lumière

II.1. Objectif visé :

- *Le stagiaire devra être capable d'utiliser les techniques de lumières adéquates à une animation pré définie*

II.2. Durée du TP:

.....1heure.....

.....

II.3. Matériel (équipement) par équipe :

a) Equipement :

- *Les projecteurs :*
- *les diffuseurs et trames*
- *la gélatine*
- *les lampes*
- *les pieds de projecteurs*
- *les câbles et rallonges*

II.4. Description du TP :

Le travail pratique se déroule dans la salle de classe ou partenariat sur site extérieur, en utilisant le jeu de rôle

II.5. Déroulement du TP

Le formateur demande à chaque candidat d'utiliser l'équipement adéquat à une animation et d'expliquer les gestes en utilisant les termes techniques appropriés.

.....Le formateur prépare différents thèmes d'animations sur des petits morceaux de papier :

Chaque candidat tire au sort une animation et passe à tour de rôle pour la présenter devant le reste du groupe observateur.

Le formateur vérifie que :

- *le candidat a choisi la bonne technique de lumière en fonction de l'animation*
- *il est pertinent dans son choix de la lumière*
- *il manipule correctement l'équipement*
- *il a le geste sûr*
- *il utilise des termes techniques*

III.TP 3: Présenter une animation sur rétroprojecteur

III.1. Objectif visé :

- *Le stagiaire devra être capable de présenter une animation sur rétroprojecteur.*

III.2. Durée du TP:

1 heure...

III.3. Matériel (équipement) par équipe :

a) Equipement :

- *rétroprojecteur*
- *des transparents*

III.4. Description du TP :

Le travail pratique se déroule dans la salle de classe.

III.5. Déroulement du TP

Le formateur met à disposition du candidat un rétroprojecteur et 5 transparents sur le thème du vin à Bordeaux en France.

Le candidat dispose de 15' pour préparer son espace de travail et contenu de réunion. Il devra présenter le vignoble au groupe observateur. Temps de réunion : 45'

Le formateur vérifie que le candidat :

- *s'est organisé dans son travail : position du matériel dans la salle pour ne pas entraver la visibilité à certaines personnes*
- *a vérifié si lampe fonctionne et qu'il en a une de rechange*
- *qu'il manipule les transparents avec la technicité demandée*
- *connaît son sujet*
- *s'adapte au thème et au public*
- *il respecte le timing*
- *a acquis l'adhésion du « public »*

Les candidats passent à tour de rôle sur un thème différent ; le formateur remet à chaque fois un nombre et un thème différents de transparents.

Il peut aussi glisser quelques pièges, à savoir :

- *retirer l'ampoule*
- *glisser un transparent qui n'a rien à voir avec le thème initial*

Evaluation de fin de module

Théorie 1heure

Objectif *L'animateur touristique sera capable d'utiliser le vocabulaire technique adapté au son et lumières et à l'audiovisuel.*

Salle de cours

Le jury remet le travail à faire par écrit :

« L'animateur touristique donne les explications des termes suivants et les accompagne d'exemples concrets :

- *micro*
- *sono*
- *table de mixage*
- *radiocassettes*
- *lampe*
- *spot*
- *poursuite*
- *lumière noire*
- *pied*
- *filage*
- *câbles électriques*
- *rétroprojecteur*
- *vidéo projecteur*
- *gélatine*

Pratique 1heure

Objectif 1 *L'animateur touristique sera capable de mettre en œuvre une animation pré définie avec l'équipement son et lumière lui correspondant.*

Déroulement *Sur place si matériel ; sinon partenariat avec un site extérieur pour prêt des techniques.*

Le candidat dispose de tout un équipement qu'il peut utiliser selon son gré : sono, spots, micro, CD, K7...

Le jury remet le thème de l'exercice :

« Vous êtes animateur (animatrice) à l'hôtel club Marmara de Marrakech ; votre responsable d'animation vous demande de préparer une soirée « rock ». Action ! »

Le candidat dispose d'un temps de préparation de 15'.

Pratique 2 heures

Objectif 2 *L'animateur touristique sera capable d'organiser une réunion sur un thème pré défini en utilisant un rétroprojecteur.*

Déroulement Salle de cours avec « public » de 20 personnes

Le jury remet le thème de l'exercice :

« Vous êtes animateur (animatrice) à l'hôtel Accor d'Agadir ; le directeur vous demande de préparer la réunion sur le Maroc pour un groupe de 20 VIP. La réunion dure 1 h et 30 min. Sont joints 6 transparents dont :

- 2 sur la géographie du pays*
- 1 concernant la cuisine marocaine*
- 1 sur la musique et la danse*
- 1 sur les costumes traditionnels marocains*
- 1 sur les détails pratiques pour se rendre au Maroc depuis la France ».*

Le candidat dispose d'un temps de préparation de 30'.

Cf. grille d'aide à l'évaluation du candidat - page 20

Aide à évaluation du candidat

Prénom / Nom du candidat.....

Le candidat doit remplir les critères selon la chronologie suivante :	Acquis	Non acquis	Observations
<p>* <u>Techniques de sonorisation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat connaît les techniques de son - il est pertinent dans son choix musical il manipule correctement la sono et le micro - il utilise les termes techniques - il respecte le programme d'animation pré défini 			
<p>* <u>Techniques de lumières</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat connaît les équipements spot, poursuite...) - il utilise les termes techniques - il respecte l'organisation de l'animation et le filage 			
<p>* <u>Les moyens audiovisuels</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat connaît les équipements audiovisuels : vidéo projecteur et rétroprojecteur - il sait organiser une réunion selon un thème pré défini - il manipule les transparents avec technicité - il respecte un timing pré défini - il prend la parole devant tout public 			
<p>* <u>Savoir être du candidat</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - le candidat est rapide et efficace - il a le geste technique sûr - il est respectueux des directives (planning, filage) - il s'adapte à toute situation - il possède une bonne culture générale du domaine musical 			

Acquis	Le candidat répond aux critères répertoriés
Non acquis	Le candidat répond partiellement ou pas du tout aux critères répertoriés
Observations	Le formateur évalue les réalisations, écarts et améliorations à apporter

.....
.....

| |