



GUIDE PRATIQUE
DE L'ATELIER RADIO

On remercie tous les participants à nos ateliers radio qui ont hélas trop souvent – et ce sera encore malheureusement le cas à l'avenir – servi de cobayes pour nos expérimentations pédagogique-radiophoniques.

Merci à tous ceux qui font des ateliers et ont bien voulu échanger avec nous.

Merci plus particulièrement à : Arthur Lacomme, Mathieu Calant, Damien Dewulf et tout le groupe technique de Radio Panik.

Merci à Radio Panik en général qui nous permet de faire des ateliers en direct sur la bande FM, ainsi qu'à Thomas Guillaud-Bataille en charge des audioblogs d'ARTE Radio, Céline Wayntraub d'Urbanisa'son et Vincent Dascotte de Radio Clash pour leurs contributions, collaborations et soutiens.

INTRODUCTION

Ce manuel est le prolongement du livret *L'atelier radio – Pistes et Inspirations* dans lequel nous avons voulu mettre en avant la pertinence des ateliers radio : « *La radio suscite l'imaginaire, c'est un monde où chacun peut trouver sa place, avec peu de moyens la radio peut atteindre de grands résultats, elle permet de développer l'écoute, de structurer le discours et éduque par la pratique à la critique des médias* », écrivions-nous.

Ce premier livret a été, entre autres, distribué lors de deux journées de rencontre et de partage d'expériences lors des Semaines du son 2015 et 2016 organisées à Bruxelles. C'est à la suite de ces échanges et face au constat d'un manque de ressources que nous avons voulu aller plus loin et créer un manuel pratique. Une série d'animateurs d'ateliers ont posé leur regard sur ce travail et nous ont aidés à le compléter.

À quoi ça sert ?

Cet outil pédagogique vise à soutenir la mise en place d'ateliers radio. Il décrit par le menu, comme des recettes de cuisine, les différentes formes que peuvent prendre des séances d'ateliers radio. Il permet également de puiser de l'inspiration dans des récits de projets exemplaires et d'être aiguillé vers les dispositifs techniques les plus simples et abordables.

À qui ça s'adresse ?

Aux animateurs socioculturels qui veulent ou font déjà des ateliers médias. Aux réalisateurs radio qui ont envie de faire des ateliers. Aux professeurs des écoles qui cherchent de l'inspiration. Aux enseignants de français-langue étrangère et d'alphabétisation. À toute personne qui souhaite travailler sur l'expression et la citoyenneté. Et à tous les autres auxquels on n'a pas pensé. Merci.

Qu'est-ce qu'il y a dedans ?

La publication est divisée en cinq volets qui permettent de répondre aux questions suivantes :

- Comment choisir vers où l'on va ? (Définir les objectifs)
- Que faire en une ou deux séances ? (Fiches pédagogiques)
- Que peut-on donner à entendre ? (Séance d'écoute – par ARTE Radio)
- Quelles pistes à plus long terme ? (Projets inspirants)
- Quels outils peut-on utiliser facilement ? (Dispositifs techniques)

SOMMAIRE

1. DÉFINIR LES OBJECTIFS CHOISIR OÙ ON VA

Le temps et l'ambition
Le groupe et la complexité
Le matériel et l'écoute

2. FICHES PÉDAGOGIQUES ATTEINDRE UN BUT EN UNE SÉANCE

Découverte 1 - Narration
Découverte 2 - Parole rapportée
Découverte 3 - Faux débat

Rencontre 1 - Micro-Trottoir
Rencontre 2 - Entrevue
Rencontre 3 - Reportage

Création 1 - Éphéméride - **Par Radio Clash**
Création 2 - Parodie
Création 3 - Portraits croisés
Création 4 - Fiction

3. SÉANCES D'ÉCOUTE NOURRIR LES OREILLES

Plan-séquence
Création sonore et documentaire sonore
Fiction
Des sons pour chaque âge

4. PROJETS INSPIRANTS CONTINUER DANS LA DURÉE

Balade sonore - **Par Urbanisa'son**
Création sonore - **Par ARTE Radio**
Français - langue étrangère
Correspondance
Du film à la radio
Émission de quartier
Émission thématique
Fiction en épisodes
Flux audio non-stop - **Par Damien Dewulf**

5. DISPOSITIFS TECHNIQUES OPTIMISER SES MOYENS

Conseils 1 - La prise de son
Conseils 2 - Le montage
Conseils 3 - L'émission
Conseils 4 - Le studio
Studio 1 - Ultra-mobile
Studio 2 - Mobile
Studio 3 - Fixe



DÉFINIR
LES OBJECTIFS

LE TEMPS

De combien de temps disposez-vous ou de combien de temps aurez-vous besoin ?

Une seule séance permet une découverte ou une initiation. **Plusieurs séances** permettent d'aller vers un contenu élaboré (quatre séances de deux heures peuvent permettre de préparer et de réaliser une émission).

Un atelier hebdomadaire nécessite de se projeter de manière relativement ambitieuse dans le temps afin de maintenir l'intérêt des participants. **Une semaine de «stage»** permet également de faire aboutir un processus qui aurait pu prendre des semaines, voire des mois (cinq heures de radio par jour pendant une semaine équivaut à trois mois d'ateliers hebdomadaires).

Tout au long du livret pédagogique, nous évaluons le temps nécessaire au déroulement d'un atelier (cela ne tient pas compte du temps de préparation propre à chacun. On peut évaluer le temps de préparation comme équivalent à la durée de l'atelier, en tout cas, les premières fois qu'il est mis en place).

Veillez, si vous travaillez sur plusieurs séances, à atteindre des objectifs intermédiaires qui permettent aux participants de percevoir les avancées. Plus généralement, calculez votre temps pour finir les séances par un aboutissement. Pour cela, il peut être judicieux de revoir ses objectifs à la baisse.

Attention à ne pas devenir l'esclave d'un projet chronophage et trop complexe techniquement. Par exemple, se lancer dans l'aventure d'une webradio 24 h/24 : Est-ce que cela a un sens ? Est-ce trop lourd à porter ? Puis-je trouver une radio partenaire ?

L'AMBITION

Que veut-on réaliser ? Quels sont les désirs des participants ? Nos ambitions sont-elles réalisables ?

Quelle est votre ambition ? Que voulez-vous réaliser avec le groupe ? Quel résultat visez-vous ? Est-il adapté ? Êtes-vous en mesure de l'atteindre ? Devez-vous être entouré ? Le groupe a-t-il les ressources nécessaires ?

Votre passion est déterminante pour mener à bien un atelier. Toutefois, c'est elle qui doit être au service de l'atelier, ce n'est pas à l'atelier d'être au service de votre passion.

Adaptez votre proposition au groupe, à ses désirs, à ses capacités. Si les participants ont leurs propres ambitions, faites-les coïncider avec la réalité des objectifs atteignables au regard des contraintes de temps et des dispositifs techniques, il n'est pas uniquement nécessaire de se demander vers quoi on veut aller, mais également vers quoi on « peut » aller.

Il faut définir votre rôle en tant qu'animateur et le degré d'implication des participants. (Qui fait le montage ? Qui apporte de nouveaux sujets ? Qui écrit les histoires ?) Tout est réalisable par les participants.

Dans la répartition des rôles comme dans les objectifs fixés, il ne faut pas brûler les étapes au risque de s'arrêter au milieu d'une ascension trop difficile, sans avoir rien réalisé.



LE GROUPE

Comment découvrir et jauger les forces en présence ?

Comme pour toute activité de groupe, il est important d'apprendre à connaître les participants et de développer également leur connaissance interpersonnelle et leur confiance mutuelle.

Ce prérequis peut se faire par des « jeux radiophoniques » (fiche Parole rapportée, fiche Narration). L'avantage d'utiliser des « jeux radiophoniques » est d'entrer directement dans le sujet et de jauger ainsi les participants. Où sont leurs qualités, leurs difficultés ? Qu'est-ce que la radio va pouvoir leur apporter ? En leur faisant découvrir les possibilités de la radio, vous pouvez alimenter leurs envies, préciser leurs désirs.

Sur le plus long terme, deux situations distinctes sont à prendre en compte. **Un cadre obligatoire** (sur un temps scolaire par exemple) ou **une base volontaire**. Le cadre obligatoire vous garantit la participation, mais vous devez convaincre de l'intérêt de l'activité. Les ateliers sur une base volontaire, pour ne pas s'essouffler, doivent s'adapter à l'évolution des désirs du groupe et trouver les moyens de se renouveler. Il est parfois intéressant de faire tout autre chose, de varier, de bifurquer, pour maintenir un contenu attrayant et motivant.

Prévoyez l'échec et le plan B qui vous permettra de passer à autre chose même en plein milieu de la séance.



LA COMPLEXITÉ

Du plus simple au plus compliqué ?

L'animateur ne peut pas se lancer dans une activité qu'il ne maîtrise pas. Heureusement, la radio peut se pratiquer à des niveaux de technicité croissants. On peut même commencer du plus simple et rester simple. Nous encourageons bien sûr l'expérimentation en dehors des ateliers afin d'augmenter votre niveau !

Prenez en compte la difficulté pour les participants. Une activité techniquement compliquée pour l'animateur peut leur demander peu d'efforts (fiction radio). À l'inverse, des activités qui nécessitent peu de technique peuvent être ambitieuses pour les participants (le direct).



LE MATÉRIEL

Que peut-on faire avec ce que l'on a ?

La radio peut être **diffusion en direct** ou **pur enregistrement**. On peut enregistrer avec des équipements allant du plus simple et accessible au plus complexe et onéreux. Proposer une aventure radiophonique à des participants nécessite au préalable une maîtrise des enjeux techniques par l'animateur de l'atelier.

Réduire au plus simple le dispositif technique est une première approche qui permet de s'assurer de la maîtrise complète du processus : on peut faire découvrir certains aspects de la radio avec un petit enregistreur, et sans réaliser de montage (donc sans avoir besoin d'un ordinateur, d'un logiciel de montage et de savoir s'en servir). (Toutes les fiches Découvertes).

L'opportunité d'avoir **accès à un studio** permet de développer d'autres types d'ateliers. On peut le faire en partenariat avec une radio existante ou créer son propre studio (ce qui peut faire partie de la démarche même de l'atelier). Différentes configurations sont possibles (fiches Studios).

L'intensité du direct et/ou la simplicité du podcast. Plus complexe, surtout sans l'appui d'une radio, le direct reste une expérience motivante pour les participants. Toutefois, la radio à l'ère numérique, ce sont aussi des sons qu'on poste, qu'on propose à l'écoute et qui parfois explorent une autre manière de raconter (documentaire, fiction radio, récit de vie).



L'ÉCOUTE

Imagineraient-on de faire du cinéma sans avoir jamais vu de film ?

Avant de vous fixer des buts, mettez-vous en quête d'inspiration. La radio, c'est bien sûr des émissions en direct, des journaux parlés, des émissions musicales, des reportages mais également du documentaire, des fictions (acsr.be, Par Oui-dire sur la Première, Sur les docks et Les pieds sur terre sur France Culture), de la radio de création en podcasts sur internet (Silence Radio, ArteRadio.com), des radios d'expression et de participation (Radio Panik, Radio Campus).

Pour vous aider dans votre pratique, sur chaque fiche pédagogique, nous vous conseillons un ou plusieurs sons à écouter avec ou sans le groupe, en début de séance ou chez soi.

Une écoute en début de séance permet de rendre plus concrets les objectifs. Et puis l'écoute peut être au cœur même de l'atelier, c'est ce que nous propose ARTE Radio dans le troisième chapitre.





RECETTES
PÉDAGOGIQUES

Comment ça fonctionne ?

Les fiches pédagogiques sont classées par niveau de difficulté et par activité :

- Découverte : initiation, premiers pas, découverte du son, permettent un résultat immédiatement écoutable
- Rencontre : le micro qui nous amène vers l'autre, vers des endroits inconnus
- Création : utiliser au maximum les possibilités d'expression de la radio et la créativité des participants.

Le temps et le nombre idéal de participants sont annoncés à titre indicatif et pour le cas d'un seul animateur. Le groupe peut donc être divisé, réparti, accompagné à plusieurs. Différents rôles sont assignables aux participants, de manière permanente ou roulante afin qu'en s'investissant ils gagnent en autonomie et en responsabilité.

Les objectifs cités sont ceux que l'activité dans sa forme permet d'atteindre. À chacun dans le contenu de poursuivre ses propres objectifs.

NARRATION

Découverte
#1

 35 à 50 minutes

 Structurer la narration
Écoute et créativité

 3 à 10 personnes

 Un enregistreur et un micro et/ou un studio
Un dé et un tableau

 Pour une première séance

 ACSR
Qui sera chaperonné ?

Activité : Réaliser une courte narration en « tourné-monté » où tous les participants prennent la parole

Étape 1 : Comment raconter des histoires ? 5'

Faire (re)découvrir comment les histoires se racontent sur le modèle du conte : exposition (lieux, personnages), éléments perturbateurs, quête, obstacles et dépassements de ceux-ci (par l'aide de personnages secondaires ou d'objets), résolution de l'histoire. Avec sa voix, sur quoi peut-on jouer ? (le rythme, les mots, l'intonation, l'interprétation, les bruitsages...).

Étape 2 : Choisir les éléments de départ 10'

Par facilité, on peut se baser sur un trajet. Un lieu de départ et un lieu d'arrivée. Il ne reste qu'à choisir ces lieux, inventer un ou des personnages, la raison du voyage et les péripéties qu'il entraîne. Pour accélérer l'inventivité, on peut tirer au sort les éléments de l'histoire. Les participants proposent six lieux de départ, six lieux d'arrivée, six personnages principaux, six personnages secondaires (aidants ou opposants) et six objets. Lancer un dé, et c'est décidé.

Étape 3 : Enregistrer les séquences 15'

Chacun à leur tour, les participants s'enregistrent en faisant progresser l'histoire. Entre chaque personne, on appuie sur pause. On peut réfléchir ensemble à la suite de l'histoire, en jouant sur la cohérence ou l'invraisemblance. Le jeu ne permet pas de revenir en arrière. Il faut accepter les erreurs et les incohérences ou bien les corriger dans la prochaine séquence.

Étape 4 : Écouter 5'

Elle permet de comprendre pleinement le processus. Alors que l'enregistrement a pris dix à quinze minutes, le résultat ne fait que deux minutes. C'est assez étonnant. D'un autre côté, les petites erreurs impossibles à corriger dans cette façon de faire démontrent l'intérêt du montage.

Étape 5 (optionnel) : Enrichir la fiction par du son 15'

On peut rajouter du son, des musiques, quelques bruitsages. La recherche de musiques exprimant différentes émotions et de bruitsages peut faire partie de la séance. C'est alors une introduction à la logique du montage.

Astuce : Intégrer de l'ironie dramatique. L'auditeur sait quelque chose que le personnage principal ne sait pas. Cela peut venir de personnages secondaires qui détiennent un secret.

Variante : On peut choisir soi-même une partie des éléments de l'histoire si on souhaite aborder une thématique particulière (ex. : parler d'un lieu particulier, d'un souci rencontré).

PAROLE RAPPORTÉE

Découverte
#2

 35 à 50 minutes

 Collecter et hiérarchiser des informations
Capter l'attention de l'auditeur, apprendre à gérer le temps

 4 à 8 personnes
(par animateur)

 De l'espace pour que les participants s'isolent
Un compte à rebours et de quoi écrire

 Niveau 1

 LE BOLOSS DES BELLES LETTRES
Roméo et Juliette

Activité : Rappporter une parole en un temps limité

Étape 1 : Collecter l'information 10'

Le jeu se joue par deux. Chaque duo va s'isoler afin d'échanger des informations. Si les participants ne se connaissent pas, ils peuvent parler d'eux, d'une de leurs passions, etc. S'ils se connaissent, ils peuvent décrire une anecdote inconnue de leur partenaire ou leur raconter tout simplement une histoire. L'objectif de chacun des participants sera d'obtenir un maximum d'informations, de détails et d'éléments intéressants.

Étape 2 : Soutenir les joueurs 15'

L'animateur passe parmi les duos pour s'assurer que les participants collectent suffisamment d'informations. Par quelles questions peut-on obtenir plus d'informations? Quelle attention donne-t-on lorsqu'on nous parle? Peut-on choisir un élément particulier et l'approfondir? Qui choisit ce qu'on raconte? Celui qui parle ou celui qui pose les questions? Peut-on recueillir une parole si on parle tout le temps?

Étape 3 : Se préparer au direct 10'

Chacun a dix minutes pour se préparer tout seul. Il doit décider ce qu'il va raconter en deux minutes. Que décide-t-on de mettre en avant? Par quoi on commence? Par quoi on finit? A-t-on le temps de tout écrire?

Étape 4 : Réaliser deux minutes de « faux direct » 20'

Chacun à leur tour, les participants ont deux minutes pour « raconter » l'histoire de l'autre. Le compte à rebours doit être visible. Au bout des deux minutes, on arrête, même si le participant n'a pas fini. En revanche, on va toujours jusqu'au bout du temps afin de faire sentir la longueur de cent vingt secondes (tout ce qu'on aurait encore pu dire).

Étape 5 : Analyser les méthodes employées 10'

Après l'ensemble des passages ou après chaque passage, faire réagir le groupe. Pourquoi on n'atteint pas les deux minutes? Avait-on suffisamment de choses à dire? Pourquoi dépasse-t-on les deux minutes? A-t-on hiérarchisé les informations? A-t-on contrôlé le temps? Y a-t-il des méthodes qui fonctionnent mieux que d'autres? Faut-il écrire? Comment écrire?

Astuce : Faire une ligne du temps et réfléchir ainsi : où dois-je en être à la moitié du temps? à trente secondes de la fin? Écrire des mots clés et des verbes à l'infinitif, pas de phrases entières.

Variante : Redonner du temps de préparation si les participants découvrent en écoutant les autres des techniques qui leur semblent utiles..

FAUX DÉBAT

Découverte
#3

 60 minutes

 Faire émerger une pensée complexe sur un sujet en tenant compte d'opinions contradictoires

 4 à 10 personnes

 Un enregistreur et un micro et/ou un studio

 Niveau 1

 CSARA-BXL
Débat sur le licenciement

Activité : Réaliser un faux débat en « tourné-monté » où tous les participants prennent la parole

Étape 1 : Choisir un sujet de débat 10'

Que cela vienne de l'animateur ou des participants, il faut formuler le débat d'une manière clivante. Exemple sur le thème de la mobilité : « Pour ou contre la gratuité des transports en commun ? »

Étape 2 : Définir ensemble les termes du sujet 10'

S'assurer que tous les participants comprennent l'énoncé du débat. Les participants se mettent d'accord sur la définition des termes du débat, le recentrent ou l'élargissent. On peut faire un tour de parole pour entendre le point de vue de chacun.

Étape 3 : Deux équipes et un « présentateur » 15'

Chaque équipe va se préparer à défendre une position opposée (pour ou contre la gratuité des transports ?) et doit trouver autant d'arguments que de participants (car chacun devra prendre la parole à l'étape suivante). Le « présentateur » passe d'un groupe à l'autre pour prendre connaissance des arguments. Il se prépare à introduire et conclure le débat.

Étape 4 : Lancer le débat 15'

Le présentateur introduit le débat, présente les deux équipes et leurs points de vue. Il donne la parole à une première équipe. (PAUSE) Cette équipe choisit un de ses membres pour défendre leur point de vue en utilisant un des arguments préétablis. Après chaque intervention (PAUSE), l'équipe adverse a un temps pour réfléchir. Elle doit utiliser les arguments déjà préparés au meilleur moment tout en veillant à répondre et réagir à ce qui vient d'être dit. (Je suis d'accord avec vous quand vous dites... MAIS... tout le monde devrait avoir accès aux transports au commun quand il en a besoin, comme on a accès aux services de police [argument]). Le débat s'achève quand tous les participants ont pris la parole.

Étape 5 : Réécouter ensemble 10'

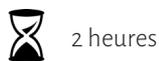
On discute de la qualité des arguments, des différentes manières de répondre à un « adversaire ». Qu'est-ce qui est le plus convaincant, le plus crédible ? Un argument faux peut-il fonctionner ? Cet exercice permet également de comprendre la logique de montage (quinze minutes d'enregistrement donnent cinq minutes d'écoute).

Astuce : L'animateur doit encourager l'équipe à s'entraider à chaque pause et chaque participant à « jouer » le jeu du débat en utilisant au mieux sa voix (intonation, silence, exclamation...).

Variante : On invente ensemble l'enchaînement des arguments avant l'enregistrement du débat fictif.

MICRO-TROTTOIR

Rencontre
#1



2 heures



Aborder des inconnus
Écouter et réagir – Élaborer une grille d'entretien



4 par animateur



Un enregistreur pour 4 personnes + micro voix
Éventuellement un diviseur de casque



Niveau 2



ARTE RADIO
Le micro-trottoir universel

Activité : Réaliser un micro-trottoir

Étape 1 : Se préparer 15'

Une fois le thème choisi (l'image de notre quartier), on cherche une série de quatre-cinq questions. Elles doivent être pensées du plus général au plus particulier et selon différents scénarios (la personne habite ou non le quartier...).

Il faut également choisir un lieu pas trop bruyant avec suffisamment de passage, où les gens ont un minimum de temps, où on se sent en sécurité.

Étape 2 : Simuler 20'

Entre participants, on s'entraîne et on réécoute les essais. Comment arrêter quelqu'un en rue ? Comment se présenter de manière rassurante ? Comment obtenir l'accord de la personne ? Doit-on utiliser des questions ouvertes ou des questions fermées ? Qu'est-ce qu'une question fermée ?

Comment manipuler l'enregistreur ? Se placer physiquement par rapport à l'interlocuteur ? S'assurer d'enregistrer à la fois les questions et les réponses ? Veiller à bien écouter ce qui est dit afin de s'y adapter et à ne pas couper la parole, notamment en enlevant le micro.

Étape 3 : Travaux pratiques 30'

C'est parti ! Selon l'autonomie des participants les accompagner directement ou rester disponible en retrait. Privilégier un travail en groupe qui permet une réactivité plus grande. Mettre en place des rôles tournants : explication du projet, prise de son, questions. Fixer un objectif réaliste : trois-quatre personnes interviewées. Veiller à n'enregistrer que les entrevues (pour limiter le dérushage).

Étape 4 : Réécoute 20'

Partager les réactions par rapport à l'expérience. Comment s'est-on senti ? Où étaient les difficultés ? Écouter tout ou bien partir des enregistrements et choisir ensemble ce qui semble le plus intéressant. Qu'est-ce qu'on a appris ? Que pense-t-on des réponses ? Que pourrait-on améliorer dans notre façon de faire ?

Étape 5 : Montage 35'

Si cela intéresse les participants (ou une partie d'entre eux), on peut commencer le montage. Le groupe peut également se diviser en deux, une partie recueillant de nouveaux témoignages, pendant que les autres commencent le montage.

Aller plus loin : Déborah Gros propose sur le site *RFI Savoir* un parcours pédagogique pour découvrir les subtilités du micro-trottoir en classe ou en atelier.

Astuce : Entrer en contact avec des inconnus peut en rebuter certains. Il peut être judicieux de diviser le groupe en deux. Les volontaires et les réticents. Les seconds se laisseront peut-être tenter par l'écoute du travail et des témoignages des premiers.

Variante : Travailler dans un premier temps – ou en cas d'échec – dans un environnement plus protégé (un espace connu des participants, avec des personnes « complices »).

ENTREVUE

Rencontre
#2



Plusieurs séances



Écoute et réactivité
Rapport à l'autre



1 à 8 participants



Un enregistreur et un micro et/ou un studio



Niveau 2



LUC FERRARI
Tuchan Chantal

Activité : Réaliser une entrevue préenregistrée

Étape 1 : Obtenir l'entrevue 30' + délais de réponses

Pourquoi veut-on faire une entrevue ? Parce qu'on s'intéresse à une personne en particulier ou pour obtenir plus d'informations sur un sujet ? Comment entrer en contact ? Par mail, médias sociaux ? Par téléphone afin d'entendre la voix de la personne ? Comment expliquer notre démarche ? Où va se passer l'entrevue (privilégier un lieu convivial et silencieux) ? Quand ? Quelle sera sa durée ?

Étape 2 : Se préparer 30'

Préparer les questions et les tester. Nos questions sont-elles assez précises ? Déclenchent-elles la parole ? Que veut-on apprendre ? Entendre ?

Établir un nombre limité de thèmes (chapitrage). Écrire les questions comme une liste de courses à cocher. Parfois la réponse vient sans avoir besoin de poser la question. Prévoir plusieurs formulations d'une même question si on veut s'assurer d'une réponse.

Enfin, comment va-t-on enregistrer ? Simuler la situation.

Étape 3 : la séance de question 20' à 40'

Le groupe explique le projet et le déroulé de la séance (durée, thèmes abordés, explication du dispositif technique). Faire quelques essais afin de mettre tout le monde à l'aise. Cadrer la possibilité d'interrompre l'entrevue pour vérifier la compréhension. Arrêter l'enregistrement si l'entrevue part sur de mauvaises bases. Soutenir la personne interviewée, lui faire savoir par le langage non verbal (acquiescement, signe de main, sourire) qu'on est satisfait de la réponse. Évitez de parler en même temps que la personne (oui ! hmm !), on ne pourra pas l'enlever au montage. S'assurer d'avoir une bonne présentation de l'interviewé.

Étape 4 : Réécouter ensemble

Quelle est la différence entre le souvenir de l'entrevue et l'enregistrement ? Est-ce qu'on comprend tout ? Y a-t-il des choses inattendues ? Des hors-sujets ? Est-ce que l'on garde tout ? L'entrevue fonctionne-t-elle sans les questions ?

Étape 5 : Monter

Avec ou sans les participants selon l'envie, le temps et les moyens techniques à disposition.

Aller plus loin : Déborah Gros propose sur le site *RFI Savoir* un parcours pédagogique pour découvrir les subtilités de l'entrevue en classe ou en atelier.

Astuce : Prendre ou faire prendre des notes aux étapes 3 et 4 pour accélérer le processus de montage.

Variante : En direct, s'assurer des pauses (diffusion de musique ou reportage) afin d'avoir des moments pour souffler, faire le point, rassurer la personne interviewée et lui spécifier de quoi on va parler dans la prochaine séquence (chapitrage de l'entrevue).

REPORTAGE

Rencontre
#3



1 ou 2 séances



Rendre compte d'un problème ou d'une situation



3 à 5 participants



Un enregistreur stéréo + mono
Une station de montage



Niveau 2



ZAPNIK
Le 1% le plus riche

Activité : Réaliser un reportage

Étape 1 : Organiser 30'

La forme du reportage convient-elle à notre sujet ? Pourquoi aller sur place ? Que va-t-on pouvoir enregistrer ? Quand ? Contacter les personnes concernées. Penser aux autorisations (entreprises, hôpitaux, prisons...).

Étape 2 : Projeter 60'

Penser à ce que devrait être ce reportage. À quelles questions répond-il ? Comment va-t-on exposer le problème, la situation ? Comment rendre le sujet intéressant ? Par quoi commencer ? Finir ? Y aura-t-il un ou plusieurs intervenants ? Quelles questions poser ? Y aura-t-il une voix pour nous guider ? Imagine-t-on des situations ? Où va-t-on enregistrer ? Quelle place pour le son ? Que veut-on entendre ?

Élaborer une check-list de ce qu'on veut « récupérer » (réponses, sons). Se préparer aux différentes manières d'enregistrer : entretiens (mono), ambiances (stéréo).

Étape 3 : Tourner 90'

Se présenter, expliquer le contexte de notre venue (enregistrer si possible). Se rappeler ce qu'on était venu chercher (check-list)

tout en étant disposé à l'imprévu (enregistrer une personne en plus, des sons supplémentaires). Demander d'éteindre une source sonore (TV) qui rendrait le son inexploitable. On peut demander d'enregistrer des situations (visite guidée, activités quotidiennes, etc.).

Étape 4 : Dérusher 60'

Réécouter. Prendre des notes. Quels éléments doivent absolument figurer dans le reportage final ? A-t-on trouvé ce que l'on cherchait ? Manque-t-il quelque chose ? A-t-on des choses en plus ? Des éléments inattendus ? Peut-on garder notre « scénario » de départ ou doit-on le faire évoluer ?

Étape 5 : Monter 60'

Élaborer l'ordre dans lequel on veut faire « apparaître » les sons. Si nécessaire, enregistrer des voix supplémentaires (intro, outro, nom des protagonistes, signature des participants). Ajouter éventuellement un habillage (jingle d'entrée, de sortie) et des musiques (instrumentales !).

Astuce : Ne pas abuser de la musique, cela peut ruiner le reportage. Souvent on a juste besoin d'un son de transition. On peut y penser pendant la prise de son, aller chercher ce son ultérieurement ou créer quelques notes de musique grâce à un clavier midi.

Variante : Si la phase 2 (projection) pose problème, faire une séance autour de la narration. On peut d'ailleurs enregistrer un reportage en tourné-monté. Cela peut aider à conscientiser les choix de réalisation.

ÉPHÉMÉRIDE



2 h 30



Découvrir rapidement les possibilités d'expression du média radiophonique.



1 à 8 participants



Internet
Enregistreur et station de montage



Niveau 2



FRANCE INTER
L'éphéméride de Frédéric Pommier

Création
#1



Activité : Réaliser une éphéméride de deux minutes en partant de sa date d'anniversaire

Étape 1 : Rechercher 20'

En partant de leur date d'anniversaire, proposer aux participants de faire des recherches sur internet pour trouver trois événements qui se sont déroulés lors de cette journée au fil des années.

Les critères de choix peuvent être multiples (originalité, miroir avec son vécu, intérêt à être mis en sons...).

Étape 2 : Écrire 30'

Une fois les trois événements déterminés, demander aux participants d'écrire un texte assez simple où l'on retrouverait les trois événements en question et dont les liens logiques seraient les suivants :

Le 4 avril 1945, le pasteur Martin Luther King, leader du mouvement américain...

Nous aurions pu parler aussi du 4 avril 1983 où la Reine du muet Gloria Swanson n'est plus...

Nous aurions pu de même évoquer le 4 avril 1949 le traité de l'Atlantique Nord est signé...

La fin de la chronique consiste à écrire une courte phrase interrogative où ces trois événements sembleraient être liés les uns

aux autres. L'idée est que chaque participant rédige sa question en l'introduisant par ces mots : **D'où ma question...**

Ces organisateurs textuels doivent être respectés. Ils sont un facilitateur à l'écriture et constituent la base du dispositif sonore recherché.

Étape 3 : Enregistrer 15'

Chaque participant enregistre son texte à l'aide d'un micro. Veiller à ne pas donner trop de consignes. Une chose essentielle est de ne pas lire trop vite, de bien articuler, de se détacher de son texte pour libérer sa voix.

Étape 4 : Monter 60'

L'idée est de réaliser un montage où l'on retrouverait la voix off qui lit le texte de base, enrichi par toute une série de sons d'ambiance (bruitages, musiques, extraits de films, de reportages...). Ces sons peuvent être glanés sur internet ou enregistrés avec un micro.

Étape 5 : Écouter 25'

Échanger sur le ressenti et la découverte de la radio.

Astuce : Ne pas utiliser de bruitages trop illustratifs. Par exemple, si je parle d'un incendie, ne pas nécessairement accompagner le propos d'un bruitage d'incendie. Cela peut vite créer de la monotonie et de la redondance. Opter plutôt pour une forme décalée.

Variante : Il est toujours intéressant de cadrer l'exercice par des contraintes de temps (temps de réalisation et durée de la capsule sonore).

PARODIE

Création
#2



2 h 30



Découvrir et expérimenter la radio en s'amusant
Discerner et détourner les codes



5 à 10 participants



Studio + espace pour faire du montage
Enregistreur à disposition et de quoi écrire



Niveau 3



FRANÇOIS PÉRUSSE
Cent francs

Activité : Réaliser des parodies radiophoniques

Étape 1 : Les codes de la radio 15'

Définir ensemble les genres radiophoniques que l'on connaît (journal, météo, entrevue, publicité, débat, reportage, micro-trottoir, appel des auditeurs, émission nocturne...). Est-on capable d'imiter ces genres ? La parodie consiste à jouer avec les codes, à imiter en caricaturant, ou en détournant. Quels sont les codes de la radio ?

Étape 2 : Les formes de comique 15' à 30'

Qu'est-ce qui est drôle ? Pourquoi ? Faire (re)découvrir les formes de comique. Le comique de mots (jeux de mots, accents, jargons...), de situation (quiproquo, dialogues de sourds...), de caractère (avare, jaloux...). Le comique de gestes devient à la radio un comique de bruitage. On peut écouter *Les 2 minutes du peuple*, de François Pérusse – *Cent francs* – qui contient tous ces comiques. Idem dans le premier épisode de *Les aventuriers du NHL2987 Survivaure* (KnarfWorld).

Étape 3 : Recherche 15'

Brainstorming des idées de parodies. Par exemple, comique de mots (changer un mot par un autre), situation (l'invité n'est

pas celui prévu, mais le présentateur pose les questions qu'il a préparées), caractère (le présentateur est déprimé), bruitage, effets sur la voix (accélération, pitch)...

Étape 4 : Écriture 30'

Créer des sous-groupes. Les guider. Quelle forme est parodiée ? Quelle est la situation ? Les personnages ? Leurs voix ? Que se disent-ils ? Ai-je besoin de bruitages ? De musiques ? Comment les obtenir ? (cf. : fiche montage). Ai-je besoin d'effets (téléphone, réverbération, pitch...) ? Tester l'adéquation entre les sons, les voix, le texte.

Étape 5 : Enregistrement ou live 60'

Enregistrer les sketches si un montage est nécessaire ou les répéter. Établir un enchaînement des différents sketches afin de parodier une demi-heure de radio ou passer d'une fausse station à l'autre (zapping). Qu'est-ce qui marche ? Qu'est-ce qui ne marche pas ? Cela fait-il naître des envies ? Celle de faire de la radio sérieusement ? Continuer dans la fiction ?

Astuce : Préparer des éléments à écouter (de vraie radio) pour soutenir l'élaboration des parodies.

Variante : La radio, au même titre que la bande dessinée, peut permettre de parodier les autres médias. On peut donc parodier le cinéma, la télévision, le théâtre, la politique... à moindres frais...

PORTRAITS CROISÉS

Création
#3



1 ou 2 séances de deux heures



Découvrir rapidement les possibilités d'expression du média radiophonique – mieux connaître ses partenaires



6 à 10 participants



Idéalement un enregistreur et un ordinateur de montage par duo



Niveau 3



DAMIEN MAGNETTE
Je suis Frédéric

Activité : Réaliser en duo deux portraits de deux minutes au maximum

Étape 1 : La découverte 10 à 20'

Écouter les deux premières minutes de *Je suis Frédéric*, de Damien Magnette. Le personnage liste les sons qu'il aime. On a l'impression qu'il s'est enregistré tout seul. Des sons succèdent à ses mots ou les précèdent, viennent les illustrer. On a l'impression de mieux le connaître. La voix dit beaucoup. Les choix de sons et la réalisation aussi. Comment peut-on se présenter les uns aux autres dans des créations radio de deux minutes ?

Étape 2 : Récolter l'information 15 à 20'

Les duos s'isolent. C'est l'occasion de mieux se connaître. Ils s'enregistrent ou pas et peuvent dire la vérité ou mentir. Qu'est-ce que je trouve intéressant ? Qu'est-ce que je veux raconter de l'autre ? Ce que je vais dire, la manière dont je vais le dire, m'appartient. En faisant le portrait de l'autre, j'en dirais sûrement aussi un peu sur moi.

Étape 3 : Écrire son portrait 15 à 30'

Des possibilités infinies. Utiliser le modèle de *Je suis Frédéric*. Garder seulement sa voix ou raconter l'autre, à la 2^e personne (tu t'appelles X), à la 3^e (il aime les citrons). Décrire la personne

à plusieurs voix, raconter ce qu'elle fait le matin, illustrer par des sons ou les mettre en contrepoint. L'enregistrer en train de faire quelque chose, puis l'enregistrer qui se décrit. S'enregistrer tous deux et mélanger les réponses. Faire la liste des éléments manquants.

Étape 4 : Réaliser 30 à 60'

(Ré)enregistrer sa voix, la voix de l'autre, des autres, les sons manquants. Chercher les bruitages, les musiques (cf. fiches). Commencer le montage. Classer les sons dans l'ordre voulu. Réaliser les superpositions et enchaînements nécessaires. Réfléchir au rythme et à la compréhension. Les éléments sont-ils à la bonne place ? Sont-ils tous nécessaires ?

Étape 5 : Écouter collectivement 15 à 20'

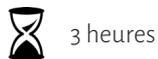
Échanger sur le ressenti et la découverte de la radio.

Astuce : On peut utiliser la logique du portrait chinois (si tu étais un son, une saison, une musique, etc.).

Variante : On peut tous ensemble faire le portrait d'un lieu, d'un personnage fictif ou historique.

FICTION

Création
#4



3 heures



S'initier à la narration radiophonique, à l'interprétation, à la prise de son, au montage, à la réalisation.



6 à 10 participants



Enregistreurs/Studio
Stations de montage



Niveau 3



KNARFWORLD
Les aventuriers du Survivaure

Activité : Réaliser en trois heures une fiction radiophonique de trois à cinq minutes

Étape 1 : Découvrir 20'

Écouter un extrait de fiction radiophonique. Quels sont les éléments en jeu ? Quels sont les rôles des voix, effets, bruitages, musiques ? Qu'est-ce qui ne fonctionne pas en radio ? Qu'est-ce qui justifie la parole ? (Le dialogue classique, le carnet de bord, l'appel téléphonique, la lecture d'une lettre, un flash d'information...).

Étape 2 : Construire 25'

Élaborer une histoire à partir d'un catalogue de propositions : Quel est le genre (fantastique, horreur, polar, western...), l'époque, l'univers de départ ? Qui sont les personnages ? Si le groupe peine à faire des choix, élaborer des listes (six personnages, six lieux de départ, six ennemis, six objets, etc.) et utiliser un dé pour déterminer quels éléments entreront dans l'histoire. Reprendre le schéma du conte : situation initiale, élément perturbateur, développement (adjuvants et opposants), résolution du problème, situation finale. Quelle est la quête (exemple : retrouver un être cher) ? Le personnage réussit-il sa quête (drame) et en paye toutes les conséquences (*Hamlet*) ou n'atteint-il pas sa quête (comédie), ce qui est drôle, et finit par changer d'objectif (*Moi, moche et méchant*) ?

Étape 3 : Écrire 35'

Distribuer le travail d'écriture sur des formats imposés : journal intime, flash d'information, narrateur, correspondance (téléphone, messages, répondeur), scènes de vie... L'entrecroisement de ces formes créera l'histoire.

Étape 4 : Enregistrer 60'

Utiliser au maximum les possibilités d'enregistrement (scène de vie, bruitage, téléphone, effet en studio). Chercher les sons complémentaires (banques de sons sur internet). Effectuer les montages nécessaires ou lancer les sons en studio. Refaire les scènes jusqu'à satisfaction sans sombrer dans le perfectionnisme, il s'agit d'un exercice de découverte.

Étape 5 : Réécouter 40'

Qu'est-ce qu'on pense du résultat ? Du processus ? Cela nous donne-t-il des idées, des envies de réalisation ? Préfère-t-on inventer une histoire ou adapter quelque chose d'existant ?

Astuce : Intégrer de l'ironie dramatique. L'auditeur sait quelque chose que le personnage principal ne sait pas. Cela peut venir de personnages secondaires qui détiennent un secret.

Variante : Utiliser la parodie qui permet en se moquant des codes de ne pas trop se prendre au sérieux (parodie de western, d'horreur, de polar).



SÉANCES
D'ÉCOUTE

Ce chapitre a été rédigé par Thomas Guillaud-Bataille avec l'expérience des ateliers menés en milieu scolaire par ARTE Radio. Tous les sons proposés sont disponibles à l'écoute et en téléchargement sur le site arteradio.com

Contact : thomas.guillaudbataille@gmail.com



Les enjeux d'une séance d'écoute

Une séance d'écoute en classe est une des premières étapes incontournables quand on veut aborder le média radio avec des jeunes. Elle permet de faire découvrir aux élèves une radio différente de celle qu'ils ont l'habitude d'écouter et de les familiariser avec la diversité des formes radiophoniques.

La radio, aussi bien pour l'auditeur que pour celui qui la fabrique, est avant tout affaire d'écoute. Une telle séance permet, à travers quelques exemples de sons bien choisis, d'aborder des notions fondamentales qui pourront être approfondies lors des séances suivantes : la prise de son (position de la personne qui enregistre, différence mono/stéréo...), le montage et le mixage, notamment.

On pourra commencer la séance en demandant aux élèves quelle radio ils ont l'habitude d'écouter, en leur faisant détailler les différents formats qu'ils peuvent y entendre : musique, interview, publicité, et moins souvent, documentaires, fictions ou créations sonores.

Puis, on prévient ces jeunes auditeurs que les sons qu'ils vont entendre appartiennent à un champ de la radio un peu différent.

Matériel nécessaire : un système d'enceintes stéréo de qualité correcte. Choisissez de préférence une salle qui ne résonne pas trop. Si c'est le cas de votre salle de classe, la salle de spectacle ou l'auditorium de l'école seront peut-être préférables.

PLAN-SÉQUENCE



Ramadan (1'57) de Sylvie Gasteau

Pendant le ramadan, un homme parcourt les rues de Beyrouth avec son tambour. Le mousahar réveille les fidèles, annonce le lever du soleil et le retour du jeûne. Il est rare de le croiser : Sylvie et son micro ont eu cette chance.

Il est intéressant de faire écouter ce son à l'aveugle en demandant aux élèves de se concentrer sur des indices sonores pour tenter de deviner certaines choses : par exemple dans quel endroit du monde se passe la scène, à quelle heure du jour, dans quel genre d'endroit, et ce que fait l'homme qu'on entend passer. On leur demande aussi de prêter l'oreille à la façon dont la prise de son a été réalisée : la personne qui tenait le micro était-elle statique ou suivait-elle la personne en train de chanter ?

En se fiant à la langue de l'homme, les élèves parviennent souvent à deviner que cela se déroule dans un pays de langue arabe.

Autre indice sonore : l'acoustique particulière qui fait résonner la voix du mousahar et qui indique que le lieu de la prise de son est une ruelle plutôt étroite.

Le peu de bruit alentour permet de conclure qu'on est à un moment de peu d'activité (tôt le matin ou tard dans la nuit).

D'autre part, la voix de l'homme fait un crescendo puis un decrescendo : les auditeurs peuvent en déduire que la preneuse de son était postée au milieu du parcours du mousahar. Ce qui donne au son une diversité plus grande que si la preneuse de son était restée à la même distance du personnage tout au long de l'enregistrement.

On peut alors préciser que cette prise de son est stéréo : le mousahar approche par la droite puis on l'entend au centre, avant qu'il s'éloigne du côté gauche. C'est l'occasion d'une petite explication sur la différence mono/stéréo : l'enregistrement mono se fait avec un seul micro et le stéréo avec deux micros couplés l'un à l'autre : l'un étant plus orienté vers la gauche et l'autre vers la droite. Ce que capte chacun des deux micros est enregistré sur deux pistes sonores différentes. Au moment de la diffusion, la piste gauche est diffusée dans l'enceinte de gauche et la piste droite est diffusée dans l'enceinte de droite. Ce système stéréo permet de donner la sensation de l'espace et celle du déplacement d'un son dans l'espace. Si l'enregistrement avait été fait en mono on aurait eu seulement la sensation de rapprochement ou d'éloignement du mousahar par rapport au micro, mais pas celle du déplacement de gauche à droite. Pour rendre les choses plus parlantes, faire le parallèle entre radio et cinéma est souvent utile : il y a des similitudes entre une séquence de cinéma et un enregistrement sonore : l'idée de plan par exemple. Ici le mousahar apparaît d'abord en arrière-plan, puis passe au premier plan et s'éloigne pour sortir complètement du champ sonore. *Ramadan* est l'équivalent d'un plan-séquence au cinéma : le temps du son équivaut au temps de l'événement enregistré. Aucune coupe n'a été réalisée et aucun montage.

CRÉATION SONORE



Autoradio (4'42) de Jérémie Nureni Banafunzi

Ceinture, essuie-glaces, moteur et freins... Bloqué dans un embouteillage, Jérémie compose avec ce qu'il a sous la main. Quatre minutes de création musicale entièrement réalisées avec les sons d'une Opel Astra break.

Là encore, l'écoute du son à l'aveugle est intéressante. On demande aux élèves d'essayer de répertorier et d'identifier tous les types de sons entendus, comme une sorte de *blind test*. Ce morceau, outre qu'il plaît souvent aux élèves de par sa rythmique électro, permet d'aborder la question du montage, réalisé à partir de sons glanés méticuleusement un à un dans une voiture, et assemblés ensuite (enchaînés ou superposés) par le biais d'un logiciel de montage. À ce moment-là, on peut décrire (images à l'appui si possible) comment fonctionne un logiciel de montage et évoquer rapidement la notion de mixage de son et d'effets sonores. L'effet sonore le plus utilisé dans ce morceau est le « pitch shift » qui permet de modifier la hauteur d'un son, de le rendre plus grave ou plus aigu. À partir d'un même son (ici le son de l'essuie-glace qui couine sur la vitre), on peut ainsi obtenir toute une gamme de notes différentes, que l'on peut ensuite combiner pour obtenir une mélodie, un rendu musical (à 2 minutes 32 secondes dans le morceau, notamment).

Au plan acoustique il y a un passage tout à fait intéressant au moment des bruits de klaxons des voitures qu'on entend d'abord vitre ouverte : puis la vitre se referme et on entend ces mêmes klaxons différemment, depuis l'intérieur de la voiture.

Ce morceau permet aussi de faire comprendre le temps d'élaboration d'une pièce radiophonique : les élèves prennent ainsi conscience qu'un morceau de quatre minutes comme celui-là a nécessité une journée de prise de son et cinq jours de montage et de mixage.

DOCUMENTAIRE



Les baleines (7'22) de Mehdi Ahoudig

En route pour voir (et entendre) les baleines sur le Saint-Laurent. Sur le bateau des touristes, la guide québécoise parle comme chante une sirène. Un son épatant qui résume l'art de la radio : on ne voit rien, on voit tout, et la patience est récompensée. Oh, waow !

L'intérêt de ce documentaire est d'abord qu'il tente de restituer par le son une scène a priori essentiellement visuelle : l'apparition des baleines. Du coup, au lieu de jouer sur le spectaculaire, comme aurait pu le faire un documentaire filmique en montrant les baleines, le réalisateur se concentre sur ce qui s'entend : l'attente et les émotions que suscitent ces mammifères des mers. Pour faire ressortir le caractère singulier de ce docu, on demandera aux élèves d'imaginer ce que cela aurait pu donner s'il avait été traité sur le mode du reportage, type France Info ou RTL : le son n'aurait pas duré sept minutes mais une minute trente au maximum, et surtout l'auditeur aurait été guidé de bout en bout par la voix off du journaliste (la voix off étant la pratique la plus courante dans le documentaire télé ou radio). Voix off qui du coup aurait relégué

tous les autres sons au second plan, avec un statut appauvri, celui d'illustration sonore du propos du journaliste. Ici la voix du réalisateur n'intervient pas, ce qui a pour effet de placer l'auditeur au milieu des touristes, comme s'il faisait partie de l'expédition. Malgré l'absence de voix off, le réalisateur parvient tout de même à situer la scène et à faire comprendre ce qui se passe (bruit de l'ancre au début, voix de la guide, réactions des touristes, bruits des baleines...). L'immersion sonore est bien plus forte avec la solution retenue par Mehdi Ahoudig. Le choix de la durée du son (sept minutes) permet de donner toute son ampleur au personnage de la guide et de recréer le suspense et l'attente qui ont été ceux vécus par les touristes au moment de leur expédition. Avec un crescendo qui rend d'autant plus forts les sons de baleines et les cris ébahis du public à la toute fin.

FICTION



La Mission (3'39) du collectif Résiste

Une mini-fiction percutante dans la série *Dans la tête* : trois minutes dans la tête d'un personnage. Une création du collectif Résiste, auteurs radio et sound designers.

Ce son permet d'aborder le genre de la fiction radiophonique, et la notion du bruitage.

La fiction choisie est sans voix off : l'auditeur est placé au cœur de l'action et doit se fier à son écoute attentive de tous les indices sonores (sons d'ascenseur, sons de pas, changements d'acoustique et éléments de dialogue...) pour comprendre l'histoire qui lui est racontée. À l'issue de l'écoute, les élèves devront énumérer tous les sons ou particularités acoustiques qui ont retenu leur attention : on s'arrêtera notamment sur le bruit d'ouverture de la porte du casier dans lequel se trouve le costume. Un bruit volontairement exagéré, avec une forte réverbération, un bruit qui donne une ambiance fantastique ou « science-fiction » à l'histoire, tout comme le bruit que fait le costume quand on le sort du casier.

Petit topo sur le bruitage : en radio comme au cinéma le bruitage consiste à recréer un à un dans un studio les sons ou bruits qui vont intervenir dans l'histoire racontée. Face au micro, le bruiteur pourra par exemple recréer le bruit de pas dans la neige avec de la fécule de pomme de terre, ou celui d'une bouteille qu'on débouche avec une seringue en plastique. Ensuite, le son enregistré pourra être utilisé tel quel ou subir certains effets sonores (écho, réverbération, distorsion...) pour lui conférer une dimension particulière.

La construction narrative de ce son est aussi intéressante, car elle joue sur l'ambiguïté des ambiances sonores et celle des dialogues pour maintenir un suspense et une indécision jusqu'aux dernières secondes de l'histoire, où on comprend véritablement la situation. Une telle ambiguïté aurait été beaucoup plus difficile à maintenir dans une version filmique : c'est la force du son de pouvoir se jouer de l'imaginaire de l'auditeur et de l'emmener sur de fausses pistes comme celle-là.

Sur le bruitage, on peut consulter trois ressources :

- ▶ Le portrait d'un bruiteur de cinéma Pascal Chauvin, sur ARTE Radio.
- ▶ Le portrait de la bruiteuse Sophie Bissantz pour la radio sur le site de France Musique (le reportage commence à 41 min 30 s et dure 6 minutes)
- ▶ Une petite BD en ligne de Benjamin Renner qui explique le travail d'un bruiteur de dessin animé, avec en prime un extrait vidéo.

DES SONS POUR CHAQUE ÂGE

Quelques autres suggestions de sons classées par niveau scolaire :

Niveau primaire

- ▶ *Guillemette*, série en sept épisodes réalisée par Julie Bonnie

Guillemette est à la plage avec ses parents. Soudain, elle sent quelque chose qui remue sous sa serviette : c'est un gigantesque bernard-l'hermite...

Guillemette, les aventures d'une petite fille distraite et rigolote.

Niveau secondaire (12-15 ans)

- ▶ *Les animaux musiciens*, d'Antonio Fischetti

Comment les animaux communiquent-ils entre eux ? Découvrez les chants et les cris des baleines, des loups, des oiseaux décryptés par les meilleurs spécialistes.

Niveau secondaire (15-18 ans)

- ▶ *Total vocal*, une série de Nicolas Guadagno

Du GPS au téléphone, les voix de synthèse font partie de notre vie. Que se passe-t-il quand la voix de la SNCF dit la vérité ?

- ▶ *Je suis ta mère*, de Louise Régent

Ma mère n'avait jamais vu un *Star Wars* avant la sortie de l'épisode VII. Elle a rattrapé son retard mais sa vision de l'univers des Jedi est très personnelle. De Luke Swiviller à Yoda le hobbit, redécouvrez *Star Wars* comme vous ne l'avez jamais vu !

- ▶ *De Guerre en fils*, une série de François Pérache

Le 2 octobre 1961, en pleine guerre d'Algérie, le policier Georges Pérache est abattu à Paris par le FLN. Le 17 octobre, la police réprime une manifestation pacifique et tue près de deux cents Algériens. Le 13 novembre 2015, François Pérache, petit-fils du policier tué, veut aller manger un bobun au Petit Cambodge...

À la fois enquête intime, fiction documentée et tragi-comédie, *De Guerre en fils* joue du feuilleton radio pour ouvrir la boîte aux secrets. Ceux de l'Histoire comme ceux d'une famille.



PROJETS
INSPIRANTS

Au delà des fiches pédagogiques qui sont autant de recettes que vous pouvez mélanger, ré-inventer à votre sauce, nous ouvrons ici un chapitre où nous présentons des inspirations pour faire vivre un atelier sur le long terme (*Émissions thématiques* ou *Mise en place d'un non-stop*), pour s'adresser à un public spécifique (*Français-langue étrangère*), pour travailler sur un territoire (*Balade sonore* et *Émission de quartier*), pour débloquer une situation (*Du film à la radio*), pour travailler sur l'imaginaire (*Fiction* et *Création sonore*), pour donner du sens à l'atelier en s'adressant vraiment à quelqu'un (*Correspondance*).

Plusieurs professionnels ont accepté notre invitation à « raconter » leurs manières de faire (Thomas Guillaud-Bataille, Céline Wayntraub, Damien Dewulf). Nous nous joignons à eux pour faire le récit de nos expériences au GSARA ASBL (Guillaume, Isabelle et Thibault).

BALADE SONORE



Inspiration : Ateliers menés par Urbanisa'son



6 à 10 participants



Enregistreurs et micro



5 séances de 2 h 30



Niveau 2



Fiche Entrevue



Fiche Reportage



URBANISA'SON
Balade sonore à Saint-Gilles



URBANISA'SON
Allure sonore

1^{er} étape : Choisir une thématique en lien avec la notion de territoire (par exemple : lieux qui vont disparaître, lieux insolites, lieux peu fréquentés, lieux alternatifs, lieux culturels, lieux historiques, lieux inconnus, lieux préférés, un mot de départ...) et définir un périmètre (quartier, rues). Choisir le résultat désiré : une balade sonore à organiser dans l'espace (avec des plans imprimés et des MP3) ou une cartographie sonore à écouter en ligne.

2^e étape : Se rendre dans le périmètre défini et aller à la rencontre des gens pour les faire parler d'un lieu en particulier en fonction de la thématique choisie. Pour guider l'interview, préparer une liste de questions qui permettent d'en savoir plus sur l'endroit choisi par la personne (pourquoi ce choix; décrire le lieu, l'ambiance, une anecdote,...).

3^e étape : Parmi tous les lieux évoqués par les personnes rencontrées, en choisir cinq ou six. Se rendre sur ces lieux, rencontrer d'autres gens pour qu'ils parlent à leur tour de la vision qu'ils ont de cet endroit. Enregistrer l'ambiance du lieu et les différents sons plus précis qui s'y trouvent (musique, chiens, passants, église, voiture,...). Choisir les moments de la journée ou de la semaine en fonction de ce qu'il s'y passe, venir à différents moments de la journée et multiplier les points de vue en interviewant des personnes d'âge, d'origine socioculturelle et de genre différents.

4^e étape : Dérusher la matière et réaliser un pré-montage (avec ou sans les participants). Écouter collectivement et demander des retours sur la matière. Faire une liste de ce qu'il manque (questions, ambiances, personnes à interviewer) et retourner sur les lieux pour capter la matière manquante.

Terminer les montages.

5^e étape : Choisir le parcours de la balade. Définir l'ordre des lieux (par quel endroit on commence, on termine...) et les chemins à parcourir pour aller d'un endroit à l'autre. Écrire le chemin à emprunter pour aller d'un endroit à l'autre et les enregistrer. Ces indications seront ensuite ajoutées au montage en fin de chaque piste sonore. Si le résultat désiré est une balade sonore dans l'espace; prévoir une piste sonore zéro avec une voix qui explique le déroulement de la balade, le fonctionnement et le concept.

6^e étape : Réaliser le plan graphique de la balade reprenant le chemin à parcourir (nom des rues, éléments ou bâtiments pour se repérer avec des flèches pour indiquer le sens du parcours), les points d'arrêt et d'écoute avec le numéro correspondant à la piste sonore à écouter sur place et une légende précisant que les numéros sur les lieux correspondent aux pistes sonores.

7^e étape : Proposer la balade sonore au public lors d'un événement ou mettre en ligne le plan et les sons. Vous pouvez par exemple utiliser l'outil « thinglink » qui permet de créer une carte interactive avec des points d'écoute.

CRÉATION SONORE



Enjeux : S'initier à la création sonore, à la prise de son et au montage, tendre l'oreille à la grande diversité des sons présents autour de soi



4 participants par animateur



Enregistreurs et station de montage



5 séances de 2 heures



Niveau 2



Création sonore réalisée par des élèves de Bobigny en Seine-Saint-Denis



Création sonore réalisée par des collégiens de Malakoff

Étape 1 : Découvrir (2 heures)

45 minutes : Écouter quelques créations radiophoniques comme *Autoradio* de Jérémi Nureni Banafunzi, ou la série *Micro-frottoir* de Thomas Guillaud-Bataille et Anton Mobin, afin de faire prendre conscience aux participants de la richesse sonore des objets qui nous entourent, et de leur potentiel rythmique et musical. Insister sur l'importance de l'étape de la prise de son, moment où l'on doit faire « chanter » les objets, obtenir d'eux une texture sonore intéressante, qu'elle soit agréable ou plutôt étrange, voire discordante. On pourra à ce moment-là faire une petite démonstration de cette idée en s'emparant d'une simple chaise dans la salle. En la manipulant, en tapant dessus, en la faisant tomber, en la faisant grincer par terre, on montrera qu'on peut en obtenir facilement cinq à dix sons différents les uns des autres.

Évoquer aussi la diversité des hauteurs de sons utilisées dans ces créations, sons graves, sons médiums ou carrément aigus. À noter enfin la différence de durée des sons, certains s'étalant sur plusieurs secondes, d'autres étant très brefs.

1 h 15 min : Séparer le groupe en plusieurs équipes de quatre ou cinq participants. Chaque équipe dispose d'un enregistreur et doit aller recueillir dix sons intéressants dans l'établissement où se déroule l'atelier. Avec la gageure de ramener au moins un son aigu, un son grave, un son médium, deux sons percussifs et deux sons plutôt longs (plus de deux secondes).

Après la demi-heure de chasse aux sons, retour dans la salle d'écoute pour que chaque équipe fasse entendre ses trouvailles aux autres. Ce moment est aussi l'occasion de pointer des défauts de prise de son : bruits de manipulation du micro, saturation, niveau d'enregistrement trop faible...

Il est important de structurer chaque petite équipe de tournage : il y a le preneur de son, le script (qui consigne sur une feuille des infos précises sur chaque prise de son : numéro de la piste, objet enregistré, qualité de la prise de son, remarques diverses) et les bruiteurs (qui manipulent les objets pour en extraire des sonorités). Au début de chaque enregistrement, le preneur de son doit annoncer le numéro de la piste et le son enregistré (exemple : « Piste 3, son d'une porte qui grince »). On peut demander aux participants de tourner sur chacun des postes décrits ci-dessus.

Étape 2 : Tourner (2 heures)

Chaque équipe effectue une sortie « cueillette de sons » avec un cahier des charges bien défini au préalable. L'objectif est de revenir avec au moins trente sons, les plus divers possible, tant au niveau de leur qualité « musicale » (sons longs ou brefs, aigus et graves...) qu'au niveau de leur texture (sons métalliques, sons plastiques, sons mécaniques, sons textiles, voix humaines, sons naturels, chants d'oiseaux, bruits du vent, de la pluie, sonneries, sirènes, klaxons...).



Important : Les tournages en extérieur sont rendus difficiles par les ambiances ou bruits qui pourraient venir parasiter le son que l'on veut enregistrer. Attention notamment à la voiture qui passe au moment où on capte le chant d'un oiseau, attention aussi au vent qui s'engouffre dans le micro, et rend la prise de son inutilisable. Mais l'ennemi numéro un du preneur de son, c'est souvent lui-même (bruits de ses doigts sur le micro ou sur l'enregistreur) ou ses partenaires (rires, reniflements, doudounes synthétiques qui font du bruit...)

Étape 3 : Monter et mixer (trois fois deux heures)

Objectif : Faire une création sonore de deux minutes maximum, en utilisant au moins dix des trente sons glanés lors de l'étape 2.

1^{re} étape : Le dérushage. Les sons glanés lors de la sortie sont téléchargés sur l'ordinateur et sont écoutés un à un au casque. Les participants, répartis en groupes de deux, se concertent pour juger de la qualité de chaque prise de son et décider quels sons ils conservent pour leur création. Cette phase peut prendre une à deux heures.

2^e étape : Le montage. Les sons sélectionnés sont assemblés entre eux. Il n'y a pas vraiment de règle de composition mais si certains se sentent bloqués à cette étape du travail, on peut leur suggérer de commencer par chercher un rythme qui servira de base à la création, en utilisant plusieurs sons brefs et percussifs : par exemple un bruit de talon sur une plaque d'égout qu'on associerait avec le son d'une branche qui craque.

Une fois ce rythme installé, on peut venir poser dessus des sons plus « musicaux » (grincement de porte, radiateur qui résonne, bip du métro...) et l'enrichir d'autres textures sonores, alliant graves et aigus, un peu comme le ferait un compositeur de musique.

Effets sonores : même si une création sonore n'a pas forcément besoin d'utiliser des effets pour être réussie, ceux qui le souhaitent peuvent tenter d'en appliquer sur certains sons. Afin qu'ils ne se perdent pas dans l'exercice, mieux vaut leur donner deux contraintes claires dès le départ : une liste d'effets limitée (ralenti, accéléré, changement de tonalité du son, inversion du son, réverbération) et pas plus de deux sons modifiés au moyen d'effets.

3^e étape : Mixer. Une fois les sons assemblés entre eux et parfois superposés, il faut veiller à rendre leur mélange harmonieux ou du moins équilibré. C'est ce que permet le mixage qui consiste à doser le volume respectif des sons impliqués dans le montage. Le mixage est primordial en radio : un son mal mixé, c'est comme un plat mal assaisonné.

FRANÇAIS - LANGUE ÉTRANGÈRE

Inspiration : Ateliers menés avec la maison de quartier Helmet, l'ASBL le Cactus et beaucoup d'autres



5 à 8 participants



Enregistreurs et micro



5 ou 6 séances de 2 heures



Niveau 2



Fiche Micro-Trottoir



Fiche Reportage



Fiche Entrevue



GSARA-BXL
La parole est à nous



GSARA-BXL
La Porte Verte

La radio pour apprendre le français, c'est **un laboratoire de langue qui fait sens**. À la fin, quelqu'un d'autre que notre professeur ou nous-même va écouter notre parole. Cette parole est adressée à une personne qui n'est pas forcément là. Cette situation particulière permet de dépasser certaines timidités, notamment celles liées à la peur de faire des erreurs.

Dès la première rencontre, il est important de faire **découvrir l'existence et les possibilités du montage** : on peut enregistrer dix fois la même phrase et ne garder que la meilleure. Le tournage d'une petite séquence en tourné-monté permet de faire comprendre cet aspect. Ensuite, à vous de gagner la confiance des participants, de leur faire comprendre qu'ils peuvent faire des erreurs et que vous n'allez pas les diffuser.

Ce mode de travail permet de faire écouter la progression et de **progresser par la réécoute**. Si grâce à un montage vous avez permis qu'une personne « dise » une phrase correcte (en enlevant des erreurs, des répétitions, en mélangeant deux enregistrements de la même phrase), cela l'aidera à bien la formuler la prochaine fois. Toutefois, on a privilégié la reformulation pour deux raisons : premièrement, pour que les participants apprennent plus de français, deuxièmement afin de réduire le temps de montage. En effet si on permet à une personne de redire, de reformuler (en l'aidant), elle s'approprie la langue, et nous n'avons en général qu'à garder la dernière prise. On conseille alors de « déruser » à l'envers, en partant de la fin des prises.

Au-delà du travail d'élocution, la radio est également **un prétexte à la rencontre**. Micro-trottoir, reportage, entrevue permettent aux apprenants d'entrer en contact avec des inconnus.

Il faut bien sûr parler en français lors de l'enregistrement, mais également lors de la préparation et lorsqu'on se présente. On crée alors un bain linguistique. Une manière de dépasser les jeux de rôle proposés parfois en cours de langue, lorsqu'on doit jouer le rôle de la boulangère. Cette fois-ci, c'est pour de vrai ? Pas tout à fait, car, si le montage final visera à donner une impression de fluidité, lors des enregistrements, il ne faut pas hésiter à s'arrêter pour vérifier la compréhension des participants. Si ce n'est pas possible sur le moment, de retour « en studio » ou en classe, on réécouterà ensemble les enregistrements en marquant des pauses afin que le groupe vérifie et valide sa compréhension.

Enfin, la radio ce sont les possibilités du théâtre mais sans la contrainte des corps. Parfois, pour aborder une thématique particulière ou tout simplement pour s'amuser, on peut faire un peu de fiction radiophonique. Il s'agit de s'amuser avant tout, de libérer l'expression. Sur un thème, on propose alors d'improviser et éviter ainsi de passer par l'écrit. On suggère des évolutions du scénario afin d'obtenir de petites séquences qui viendront nourrir le thème que l'on travaille. Au montage ou sur le moment, on fera apparaître des bruitages, des musiques qui teintent l'ambiance de la scène. C'est un moment ludique pour se dépasser, jouer avec sa voix et avec la langue. C'est aussi une manière d'aborder des sujets parfois lourds sans s'appesantir.

La diffusion à la radio, la trace laissée par un podcast, un CD peut marquer une forme d'aboutissement, une étape sympathique dans le parcours parfois difficile qui mène à la maîtrise d'une langue qui nous est étrangère.

CORRESPONDANCE

Inspiration : Correspondance entre le Québec et la Belgique dans le cadre d'un atelier d'alphabétisation de septembre à décembre 2016



8 à 20 participants



Enregistreurs et micro



5 à 10 séances de 2 heures



Niveau 1



GSARA-BXL
Après le bip sonore



GSARA-BXL
Correspondance entre la Porte Verte et le Québec

Comment faire comprendre que la radio consiste à s'adresser à ceux qui ne sont pas là? Au-delà de la voix, un message peut contenir des prises de son, de la musique, être le fruit d'un montage. Cette pièce sonore adressée à une personne, nous l'avons appelée « **le cadeau radiophonique** ». Travailler sur un cadeau adressé à une personne choisie permet d'avoir un prétexte pour aborder la grammaire de la radio, son langage. S'enregistrer, enregistrer les autres. Faire des choix de réalisation (une musique, un son plutôt qu'un autre). Qu'est-ce que je veux dire? Comment puis-je le dire? Comment transmettre mon émotion? Ce travail n'a pas forcément vocation à être diffusé publiquement. Il peut rester intime.

Trouver un destinataire réel ou imaginaire est une bonne base pour faire une radio qui sort de l'entre-soi, une radio qui ne parle pas qu'à nous-mêmes, une radio qui fait sens pour les participants. **Le message radiophonique** est un moyen de faire comprendre que l'on peut s'adresser directement à quelqu'un (un proche, une personnalité politique), à un groupe de personnes (les hommes, les femmes, les enfants, etc.). Qu'il soit intime ou politique, qu'il s'agisse d'un conseil, d'une revendication, le message gagne en force par une adresse directe. Il est plus puissant de parler en discours direct « Monsieur le Ministre, je vous demande de régulariser la situation de tous les sans-papiers » qu'en discours indirect « j'aimerais faire comprendre à Monsieur le Ministre qu'il doit régulariser ». Ainsi, par l'intermédiaire de l'enregistreur, nous avons posé des questions à un homme politique sur l'égalité des chances. Indisponible pour une rencontre, il a pu répondre à chacun

des messages en enregistrant lui aussi sa voix. Le message radiophonique est une manière de sortir du « témoignage » et de conscientiser les participants sur l'adresse à la radio, le fait que la parole radiophonique a un destinataire. Nous utilisons régulièrement ce principe de message radiophonique lors de séances de découverte avec des personnes qui ne maîtrisent pas bien le français. Le message final est diffusé à la radio et lors d'événements publics.

Peut-on établir **une correspondance radiophonique**? C'est ce que nous avons réussi à établir entre des personnes qui apprennent le français à Bruxelles et un groupe dans la même situation à Montréal. Une première correspondance est partie du Québec. Les participants s'y présentaient et posaient quelques questions aux Bruxellois. Comment se passe la vie en Belgique? Quel est le climat, la nourriture? Progressivement les questions plus superficielles ont laissé la place à des sujets plus personnels ou politiques. Pourquoi êtes-vous venus vous installer dans ce pays? Votre pays d'origine vous manque-t-il? Voudriez-vous y retourner? Vous sentez-vous intégrés? Y a-t-il une politique d'intégration en Belgique?

Dans ce cas spécifique, l'objectif de progresser en français est la motivation principale. Pour autant, au fil des quatre messages que chaque groupe a envoyés, une réelle curiosité s'est installée ainsi qu'une envie d'expliquer ce que l'on vit d'un côté et de l'autre de l'Atlantique.

DU FILM À LA RADIO

Inspiration : Atelier mené avec le CPAS de Braine-l'Alleud en avril 2014



5 à 10 participants



Enregistreurs et micro



5 à 8 séances de 2 heures



Niveau 2



Fiche Micro-trottoir



Fiche Montage



GSARA-BXL
Le bonheur est à Braine

Difficile parfois de trouver l'inspiration sur le sujet qu'on désire aborder avec un groupe. Pourquoi alors, ne pas partir de ce qui a déjà été fait ? Il est toujours possible de s'inspirer d'un film, documentaire ou non.

En fonction du temps disponible pour mener l'atelier, regardez un ou plusieurs films sur la thématique que votre groupe a choisi d'aborder dans sa création audio. Si le temps ne vous le permet pas, il est aussi possible de regarder seulement quelques extraits.

Après la projection, organisez une conversation sur le(s) film(s) entre les participants. Qu'en ont-ils pensé ? Quel est le point de vue du réalisateur ? Les participants sont-ils en accord ou en désaccord avec lui ? Quels sont les moments les plus intéressants ? Cette conversation peut être enregistrée et les extraits les plus pertinents apparaîtront dans le montage final.

Pour entamer le travail de création, il est intéressant de « copier » la démarche du réalisateur. Avant de vous lancer, réfléchissez aux techniques qu'il a utilisées dans son film. S'inclut-il dans les plans ? A-t-il recours à une voix off ? Quel est le ton général du film ? Quels personnages sont à l'écran ?

Pour commencer, inspirez-vous d'une séquence qui a marqué les participants, et tentez de la reproduire en radio. Au montage, vous pourrez alterner des extraits sonores de cette séquence du film et des moments enregistrés au cours de votre atelier.

Poursuivez l'atelier en vous libérant petit à petit des contraintes du film. Appropriiez-vous la thématique et laissez les participants aller dans la direction qu'ils souhaitent : rencontrer un expert de la thématique, réaliser le portrait sonore d'un lieu auquel le film leur a fait penser,... Tout est envisageable. N'oubliez pas cependant d'enregistrer le point de vue des participants sur la thématique choisie ! A-t-il évolué au cours de l'atelier ?

Pour récupérer les sons des films et les exploiter dans votre montage :

il est possible de créer une version MP3 d'extraits de films disponibles sur YouTube en se rendant sur le site www.youtube-mp3.org

Il est possible de créer une version MP3 des films en utilisant VLC : fichier – convertir/diffuser – dans « choisir un profil » cochez « audio-mp3 », cliquez sur « aller ».

ÉMISSION DE QUARTIER

Inspiration : Radio Maritime – émission hebdomaire du Quartier Maritime de Molenbeek depuis septembre 2014



6 à 10 participants



Studio



Une heure de préparation pour chaque émission



Niveau 1



Fiches Studios



RADIO MARITIME
Visite à Matongé



RADIO MARITIME
Permaculture dans Tour&Taxis

Suite à un échange avec une série de radios communautaires québécoises, on s'est rendu compte qu'on sacralisait un peu les passages radio en direct car ils étaient fort préparés. On nous a conseillé l'inverse. **Mettre le plus rapidement possible les gens derrière le micro.** Les laisser faire, être là, les soutenir et leur proposer des pistes pour s'améliorer au fur et à mesure. Faire des émissions parfois médiocres, mais au fil du temps laisser les participants développer leurs propres expériences et leurs propres façons de faire de la radio.

C'est en ce sens que Radio Maritime est née en septembre 2014, après plusieurs années à mener des ateliers radio dans le Quartier Maritime de Molenbeek-Saint-Jean, dans la région de Bruxelles. Il s'agit d'une émission de radio hebdomadaire retransmise par la radio associative Radio Panik, et réalisée trois mardis sur quatre en direct. Une émission par mois est le fruit d'un enregistrement ou la diffusion d'autres ateliers radio.

L'objectif de l'émission est de parler de l'actualité du quartier ou de l'actualité en général, mais du point de vue des habitants. Le quartier en question a mauvaise presse. **Sans tabou, l'émission parle des problèmes, mais aussi des initiatives positives.**

L'avantage de cette émission est qu'elle donne une plus grande visibilité au travail d'atelier. Il est possible notamment de réaliser l'émission en public et ainsi de se faire connaître auprès de nouvelles personnes qui souhaiteraient participer. Il est possible aussi d'avoir un studio itinérant pour aller encore plus à la rencontre des gens.

Quand un groupe est constitué, il est possible de faire **des émissions déambulatoires**. Il s'agit à proprement parler d'enregistrements. On a ainsi réalisé une visite du quartier dit congolais de Bruxelles. C'est une occasion conviviale d'aller dans des endroits qu'on ne connaît pas.

L'émission a bien sûr quelques rubriques (l'agenda des activités du quartier, la parole est à nous, une météo ultra-locale, et parfois même des conseils de beauté) et de la musique !

Le danger auquel une telle émission doit faire face est de se transformer en instrument de promotion du travail associatif ou d'être utilisée à des fins de politiques partisans. Une charte peut éventuellement être dressée comme «garde-fou». On bénéficie de notre côté de la charte de Radio Panik à laquelle on adhère. Cette charte interdit toute discrimination, tout prosélytisme, toute publicité et toute défense d'intérêts politiques partisans.

L'autre risque est que les participants restent passifs (choix des thèmes, présentation réelle de l'émission). La fréquence des émissions peut être une réponse. Le caractère hebdomadaire de Radio Maritime permet aux participants de rapidement prendre de l'expérience. Une émission mensuelle n'aurait pas du tout le même effet.

Depuis quelques mois, pour tenter de faire mieux connaître ce travail, on édite un journal «circonstanstriel», le *Maritime Mag*. À quand *Maritime TV*? On continue d'expérimenter.

ÉMISSION THÉMATIQUE

Inspiration : Les Indescriptibles, atelier hebdomadaire avec des adolescents



5 à 7 participants



Studio et enregistreur



4 ou 5 séances de 2heures



Niveau 2



Fiche Entrevue



Fiche Reportage



Fiche Studio



LES INDESCRIPTIBLES
La médecine



LES INDESCRIPTIBLES
Le djihad

Les Indescriptibles sont un groupe de 5-6 jeunes entre 14 et 16 ans qui font une émission radio une fois par mois depuis janvier 2014.

Lors de la première séance de préparation d'une émission, ils discutent du thème qu'ils ont envie d'aborder. Ça peut être lié à ce qui leur est arrivé (alors qu'ils étaient tous malades, ils ont parlé de la médecine), à l'actualité dans le monde (le djihad, les sans-papiers) ou une rencontre que l'un d'eux a faite (une émission sur les voyages, avec Sama, un marcheur qui sillonne l'Europe depuis 30 ans).

Une fois le thème choisi, il faut penser au contenu de l'émission. Avoir des capsules préalablement enregistrées permet premièrement de se reposer et de reprendre son souffle, deuxièmement d'apporter du contenu et une base pour la discussion. Lors des premières émissions, ils pensaient pouvoir parler une heure de manière intéressante et drôle, sans discontinuer. Ils se sont rapidement rendu compte de la difficulté de l'exercice. De nouveaux jeunes ont intégré l'équipe il y a peu et ont fait la même erreur, ils ne voyaient pas l'intérêt de s'appliquer lors de la création des capsules. Mais ce n'est pas grave si les premières émissions ne sont pas de très bonne qualité, car, chaque mois, ils peuvent recommencer, s'améliorer et apprendre de leurs erreurs.

Au fil des émissions, un format régulier s'est imposé. L'émission est toujours composée d'une petite fiction, d'un reportage, d'un invité et d'un jeu.

La fiction est enregistrée lors de la première séance, sur la base du thème choisi. Selon l'inspiration et la motivation du groupe,

elle est soit totalement improvisée, soit les grandes lignes narratives sont déterminées. Lors d'une séance suivante, après que l'animateur a dérushé l'enregistrement, un duo de jeunes termine le montage en cherchant des bruitages et des sons sur internet ou en les enregistrant lui-même.

Le reportage est souvent dans un lieu où ils ne vont pas d'habitude. Dans une herboristerie pour l'émission sur la médecine, dans un restaurant étoilé pour l'émission sur l'alimentation.

La présence d'**une personne invitée** lors de l'émission permet aux jeunes d'être plus concentrés. Elle permet aussi d'avoir l'avis d'un expert ou un témoignage. Attention, cependant à ce que l'invité ne prenne pas toute la place et que les jeunes n'osent plus prendre la parole. Pour le moment, c'est encore l'animateur qui prend contact avec les personnes ressources. À terme, on aimerait que ce soit les Indescriptibles qui se présentent et envoient eux-mêmes les mails ou passent les appels téléphoniques.

Le jeu, en fin d'émission, permet d'apporter du contenu de manière ludique. Préparé par un participant, il prend chaque fois une forme différente: deux propositions vraies, une fausse; jeu du dictionnaire; quiz, etc. Le jeune va chercher des informations dans un livre préalablement lu et annoté par l'animateur.

Depuis un an et demi, les Indescriptibles enregistrent leur émission le mercredi soir; elle est un peu remontée et diffusée la semaine qui suit. En 2017, ils réaliseront enfin leurs émissions en direct, depuis les studios de Radio Panik à Bruxelles..

FICTION EN ÉPISODES

Inspiration : Ateliers menés avec les Radio Zéro depuis 2013



8 à 20 participants



Enregistreurs et micro



5 à 10 séances de 2 heures



Niveau 3



Fiche Narration



Fiche Fiction



RADIO ZÉRO
*Bershka contre l'inspecteur
Vincent*



KOLLEKTOEF
À la conquête du signal rose

Une des façons de « conquérir » un public notamment jeune est de se lancer dans une « saga » MP3. **Les sagas MP3 sont des séries de fictions qui enchaînent des épisodes relativement courts** et qui, sans considérer « faire de la radio », utilisent le même vocabulaire (voix, effet, bruitage, musique, sound design).

Les genres sont très hétérogènes, tout autant que les univers développés. En effet, le son permet à moindres frais de se retrouver dans l'espace ou dans un western. Une partie de la production des sagas MP3 est parodique. On joue alors principalement sur les codes du cinéma et des séries contemporaines.

Les possibilités de création infinies permettent de dépasser l'éventuelle absence d'idée de sujets concrets (reportage, débat, etc.), les volontés de mimétisme (on fait « comme à la radio ») tout en développant ses moyens d'expression radiophonique.

Deux possibilités : **venir avec un scénario préexistant** (adaptation ou inédit) **ou réaliser l'écriture collectivement**. Dans l'écriture collective, plus ou moins d'autonomie peut être laissée au groupe. Pour déclencher le récit, les participants peuvent faire des choix d'univers (western, science-fiction, péplum, etc.), de genre (drame, action, comédie, policier, etc.), de ton (réaliste, triste, parodique, humoristique, etc.), d'époque, de lieu. Ils peuvent définir les personnages, le(s) mode(s) de narration (avec ou sans narrateur, correspondances [lettres, appels téléphoniques], dialogue, voix intérieure, etc.), la quête, les éléments ou personnages qui vont soutenir ou empêcher

cette quête. La résolution de la quête : le personnage principal réussit-il la quête ou non ?

Une fois la trame décidée, les dialogues ne doivent pas forcément être complètement écrits. Certaines personnes seront plus à l'aise dans des semi-improvisations. Le groupe peut travailler sur une définition plus précise de chaque personnage, imaginer les différentes scènes, leur enjeu, leurs dénouements. Il faut bien **veiller à avoir des rôles pour tout le monde, en tant que comédien ou**, s'ils ne le souhaitent pas, alors **en tant que technicien** (prises de son, bruitages, montage) (exemple des Doubles Zéros avec *La mort ou l'amour inter-espèce*).

La saga MP3 peut également être l'occasion d'une découverte progressive de différentes formes de radio en fixant à chaque épisode des contraintes différentes. Avec les jeunes de Radio Zéro, nous avons réalisé une mini-série policière avec un épisode bruité à la bouche, un deuxième bruité en sons réels et un dernier réalisé avec une bande-son.

Ces sagas MP3 peuvent accompagner la réalisation d'une émission régulière. C'est le cas dans l'émission de vulgarisation scientifique *Dans une heure c'est terminé* où chaque émission est ponctuée par un épisode de *À la conquête du signal rose*.

Il est également envisageable, avec un déroulé relativement simple ou avec de la répétition, de réaliser un épisode en direct, voire en public.

FLUX AUDIO NON-STOP

Mise en place d'un flux audio continu alimenté et géré de manière collective.



Plusieurs groupes peuvent collaborer

C'est une autre façon de concevoir la diffusion et l'écoute de matériel sonore qui convient à une utilisation interne (festival, école, maison de retraite...) ou à une utilisation externe (web-radio).



Un ordinateur
Un OS : Debian
Un programme informatique (Airtime) qui va gérer le non-stop
Un abonnement pour un serveur de diffusion (webradio seulement)
Une connexion internet
Une page web avec le programme et le flux

Maintenir et alimenter un tel flux exige un travail constant et valorise une collaboration efficace entre les différents acteurs.

Comment ça marche ? Un programme va sélectionner des sons et va les enchaîner sans interruption. Il faut donc disposer de matière sonore en quantité suffisante et renouvelée : musiques, jingles, chroniques, émissions, rediffusions...

Il est important d'établir une grille horaire adaptée au contexte de diffusion. Ce flux peut être momentanément interrompu par du direct.



Niveau 3

1^{er} étape : À quoi va servir ce flux et qui va l'écouter ? Répondre à cette question de manière exhaustive est essentiel pour la suite du projet car cela va définir les outils et le contenu du flux

2^e étape : Que va contenir ce flux ? De quelle matière sonore dispose-t-on ? Que doit-on produire ? Quelle est la durée du non-stop ? Y a-t-il des droits d'auteurs, quelles sont les règles de diffusion ?

3^e étape : Est-ce diffusé en ligne ou sur un système audio local ? Comment agencer le contenu pour tenir compte du contexte de diffusion ?

4^e étape : Combien de personnes participent à ce projet ? Quelles sont leurs disponibilités ? Que souhaitent-elles apporter en termes de contenu ? Comment souhaitent-elles contribuer ?

La pratique : Après avoir mis en place la répartition des tâches, une grille horaire et avoir collecté le matériel sonore, on laisse tourner le non-stop en privé pendant quelques jours, voire quelques semaines pour vérifier la cohérence des enchaînements mais aussi permettre à chacun de s'approprier les outils et d'ajuster les objectifs si nécessaire.

Il est possible et même recommandé de pouvoir modifier la programmation et le contenu de la base de données à distance car cela rend moins contraignant le travail collaboratif et permet l'ajout de contenu d'actualité (des sons pris sur le vif et programmés dans l'heure).

On peut imaginer une collaboration entre différentes entités (écoles, maisons de jeunes, salles de concert, théâtres...) qui fourniraient et organiseraient leur contenu eux-mêmes, enrichissant ainsi le non-stop d'un contenu diversifié et renouvelé et permettant à chacun d'écouter ce que font les autres.



DISPOSITIFS TECHNIQUES

La technique est souvent considérée comme un frein financier et cognitif. Nous tâcherons ici de démontrer le contraire. Vous pouvez faire beaucoup de choses avec un simple enregistreur d'entrée de gamme (300-500 euros), créer un ministudio avec un petit ordinateur et un peu de matériel (500 à 1.000 euros). À l'inverse, un équipement de haute qualité et une grande maîtrise technique ne feront pas forcément un bon atelier. Il suffit par contre de quelques précautions pour ne pas tout gâcher parce qu'on utilise mal l'enregistreur (qu'il soit de bonne ou mauvaise qualité).

Ici s'amoncellent quelques trucs, astuces, possibilités de dispositifs techniques et autres conseils qui encouragent la légèreté, la sobriété heureuse, la simplicité.

En effet, dans une perspective d'une appropriation des outils de production (comme le préconisait Marx), nous considérons que la multiplication des centres de production est le meilleur chemin vers l'émancipation (Proudhon), évitant ainsi une centralisation liberticide (Bakounine).

Nous n'évoquerons pas ici la destruction créatrice (Schumpeter) car on ne vous invite pas à détruire votre matériel à la fin de chaque séance, même si, économiquement, dans une société basée sur la croissance, ce serait certainement une contribution, même infinésimale, au produit intérieur brut de votre nation.

Toutefois, les cycles de Juglar (6 à 11 ans), qui basent la sinuosité de l'économie sur des élans d'investissements, et la perspective toujours présente du progrès technique rendront possiblement obsolète une partie de notre démarche.

L'arrivée du numérique a en effet, dans une certaine mesure, démocratisé l'accès à la prise de son, au montage, à la diffusion. Pour autant comme on l'a vu en photo, l'équipement d'une grande partie de la population d'appareils permettant d'immortaliser la vie ne s'est pas accompagné d'une élévation de la culture esthétique des photographes en herbe dont les rapports à la lumière et au cadrage restent en deçà de Néandertal.

La technique est comme une maison basée sur de solides fondations :

- 1) L'esprit de déduction.
- 2) Aller du plus simple au plus compliqué.
- 3) Rien n'est magique, ça ne sert à rien de caresser votre ordinateur ou de faire un signe de croix avant d'enregistrer.
- 4) RTFM* !

Nous vous conseillons de ne pas utiliser de dictaphone ou d'enregistreur qui ne permettent pas d'enregistrer en format non compressé (.WAV). Nous avons peu exploré les possibilités d'enregistrer avec des smartphones. Il nous semble nécessaire d'acheter un micro externe sans avoir trouvé pour le moment de formule satisfaisante.

De notre expérience, nous préférons utiliser des enregistreurs avec entrée XLR (qui permettent facilement de brancher d'autres micros) et qui font éventuellement aussi carte-son. Vous pourrez ainsi à l'aide d'un ordinateur monter un mini-studio ou enregistrer des voix off sur vos montages.

De nombreux enregistreurs possèdent des micros intégrés d'une qualité suffisante. Afin de pouvoir les utiliser dans de bonnes conditions, vous devez juste vous équiper de quelques accessoires.

LA PRISE DE SON

Conseils
#1

CE QU'IL FAUT FAIRE

- ▶ Tester son matériel.
- ▶ Imaginer ce qu'on veut enregistrer et comment y arriver.
- ▶ Utiliser un micro adapté à la situation (mono pour les entrevues, stéréo pour les ambiances).
- ▶ Mettre le micro près de la source qu'on enregistre (à une distance d'un poing de la bouche de l'interlocuteur).
- ▶ Se mettre dans un endroit propice, en coupant les sources sonores (GSM, frigo, télévision, radio, sauf si c'est sympa !).
- ▶ Enregistrer deux minutes de silence pour le montage.
- ▶ S'assurer d'un bon niveau d'enregistrement (-10dB pour les voix), dans un format de qualité (WAV 24bit), en le testant.
- ▶ Réaliser rapidement une copie des sons.

ÉQUIPEMENTS UTILES

- ▶ Une suspension pour éviter les bruits de manipulation.
- ▶ Une bonnette pour vous protéger du vent.
- ▶ Un diviseur de casque pour écouter à deux.
- ▶ Un doubleur XLR, pour qu'un micro aille dans deux entrées à des volumes différents.

CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE

- ▶ Penser qu'il existe un Photoshop du son qui peut enlever les bruits de la machine à laver qui est dans le fond de la pièce.
- ▶ Réaliser qu'on n'a pas de piles ou de carte mémoire.
- ▶ Travailler sans casque.
- ▶ Découvrir qu'on a oublié d'enregistrer.
- ▶ Se dire qu'on verra bien ce qu'on va enregistrer.
- ▶ Ne pas se poser de questions et appuyer sur REC.
- ▶ Se tromper entre le niveau d'enregistrement et le niveau de son casque.
- ▶ Poser le micro sur la table.
- ▶ Changer ses niveaux d'enregistrement n'importe quand.
- ▶ Faire plein de bruits de manipulation.
- ▶ Faire sonner son GSM.
- ▶ Donner le micro à la personne interviewée qui ne cessera de l'éloigner de sa bouche ou qui ne le vous rendra jamais.
- ▶ Enregistrer l'entrevue dans une discothèque, sur une autoroute ou en plein vent sans se protéger, sans bonnette.
- ▶ Saturer l'enregistrement (enregistrer trop fort).
- ▶ Effacer par erreur son enregistrement.

LE MONTAGE

CE QU'IL FAUT FAIRE

- ▶ Réécouter tous les sons, les copier sur l'ordinateur ou le disque dur.
- ▶ Classer les sons chronologiquement et thématiquement, les nommer.
- ▶ Être patient.
- ▶ Penser à la respiration, à la fluidité, à rendre le montage naturel à l'oreille.
- ▶ Adapter la forme au fond, la durée au contenu.
- ▶ Se mettre à la place de l'auditeur.
- ▶ Ajuster le volume des sons (intelligibilité).
- ▶ Exporter le son dans le format adéquat pour la diffusion (.WAV, .MP3, .Ogg) à un niveau sonore suffisant.

ÉQUIPEMENTS UTILES

- ▶ Des baffles de bonne qualité.
- ▶ Un casque pour continuer à avoir une vie de famille.
- ▶ Une carte-son pour faire du *voice-over* (enregistrer la voix « sur » du son).
- ▶ Des sites pour trouver des sons libres de droits : Freemusicarchive.org (musique), Universal-soundbank.com (bruitages).
- ▶ Un clavier midi pour créer facilement de la musique soi-même.
- ▶ Reaper, Vegas, Samplitude ou Ardour sont des logiciels de montage faciles d'utilisation et de bonne qualité.

CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE

- ▶ Passer deux heures sur la première minute sans avoir écouté le reste.
- ▶ Oublier de sauvegarder.
- ▶ Couper les entrevues, n'importe quand, au milieu d'une phrase, comme on copie/colle du texte.
- ▶ Mettre plein de musique avec des paroles sous la voix des gens.
- ▶ Se dire que les auditeurs comprendront.
- ▶ Confondre son niveau d'écoute avec le niveau du son (utiliser un VU-mètre).
- ▶ Ne pas tester le son exporté et diffuser du blanc à la radio.

L'ÉMISSION

CE QU'IL FAUT FAIRE

- ▶ Déterminer une conduite minutée de l'émission.
- ▶ S'échauffer un peu, faire quelques tests micro.
- ▶ Être soucieux du rythme et penser son habillage (générique, jingles, fonds musicaux, bruitages).
- ▶ Varier les formes (chronique, débat, musique, entrevue, lecture, fiction).
- ▶ S'adresser à celui qui n'est pas là, l'auditeur.
- ▶ Éteindre son téléphone.
- ▶ Parler dans le micro et pas à son voisin de derrière.
- ▶ S'écarter de ses notes, parler naturellement.
- ▶ Écouter ses invités et être prêt à rebondir.

ÉQUIPEMENTS UTILES

- ▶ Une horloge numérique.
- ▶ Un chevalet de conférence (*flipchart*) ou un tableau pour noter la conduite.
- ▶ De quoi prendre des notes pendant l'émission.
- ▶ Un boîte pour enfermer les téléphones portables.

CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE

- ▶ Penser qu'on peut être drôle sans préparation.
- ▶ Ne pas faire de réglages techniques avant de commencer.
- ▶ Se dire que notre seule présence rend l'émission attrayante.
- ▶ Tout miser sur un invité qui finalement ne vient pas.
- ▶ Parler entre soi.
- ▶ Laisser les micros ouverts durant la chanson ou les reportages.
- ▶ Croire que l'on est à l'antenne, et en fait non.
- ▶ Envoyer le mauvais son.
- ▶ Diffuser plusieurs fois le même son.
- ▶ Mettre un tapis (une nappe de son) trop fort.
- ▶ Bouger la tête pendant qu'on parle.
- ▶ Tourner ses pages à côté du micro.
- ▶ Renifler, éternuer, se moucher.
- ▶ Passer de la musique de YouTube.
- ▶ Ne rien préparer parce que c'est ça la beauté du direct.
- ▶ Faire l'habillage de l'émission avec des tambourins et un kazoo.

CE QU'IL FAUT FAIRE

- ▶ Bien choisir son matériel en fonction de ses besoins.
- ▶ Fouiller les greniers de l'associations ou l'école, de nombreux trésors s'y cachent. Une table de sonorisation (théâtre, concert) peut être facilement utilisée pour monter un studio, ainsi que les micros de chant qu'on trouve dans de nombreuses salles.
- ▶ Utiliser une connexion filaire ou la 4G pour la diffusion en continu (*stream*).
- ▶ Avoir toujours un casque pour le régisseur.
- ▶ Acheter un amplificateur de casque pour que chaque participant s'entende.
- ▶ Poser une nappe sur la table pour amortir les chocs.

CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE

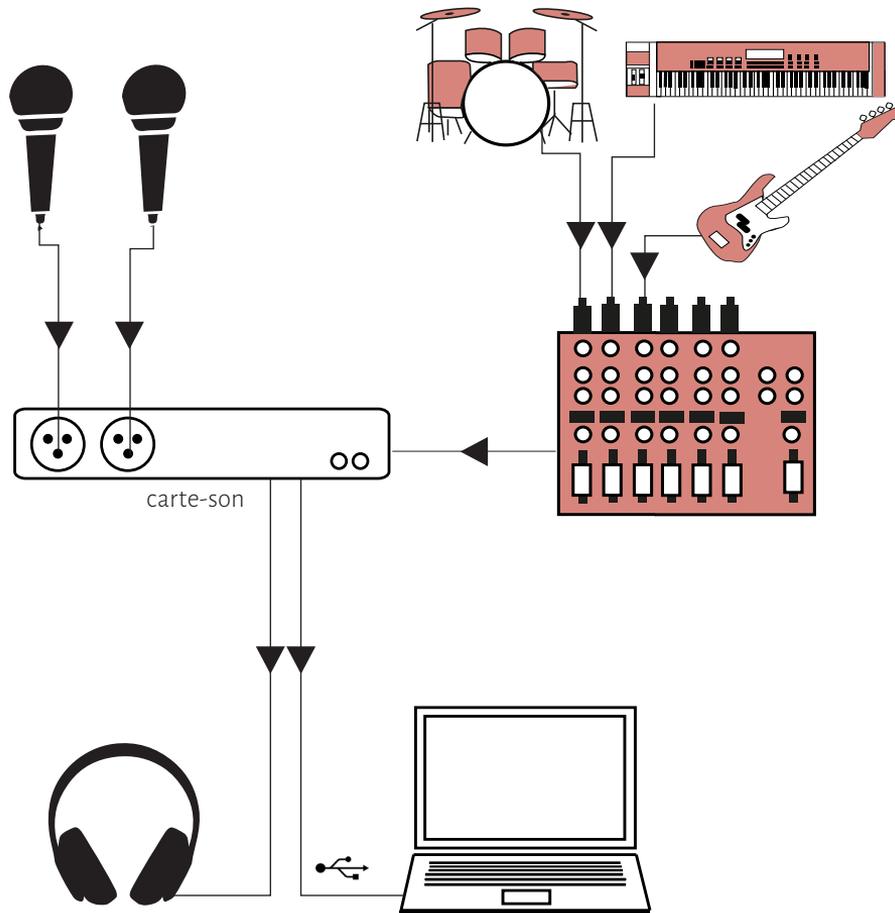
- ▶ Acheter du matériel qu'on n'utilisera pas.
- ▶ Utiliser du matériel qui ne fonctionne pas ou qui fonctionne parfois.
- ▶ Ne pas lire le manuel.
- ▶ Utiliser le wifi pour *streamer*.
- ▶ Travailler sur batteries.
- ▶ Poser les micros à côté des baffles ou des casques et créer du larsen.
- ▶ Renverser toute boisson chaude ou fraîche sur les machines.
- ▶ Rentrer chez soi sans récupérer tout le matériel.
- ▶ S'installer dans un lieu bruyant.

ÉQUIPEMENTS UTILES

- ▶ Une carte-son et un ordinateur. Certaines tables de mixage font carte-son.
- ▶ En termes de logiciel, nous utilisons de notre côté de l'*open source* (Icecast, Qjack, Internet DJ Console), libre à chacun d'utiliser des logiciels non libres, même si on vous juge, et que, s'il y a un dieu de l'informatique, il ne vous ratera pas lors du Jugement dernier et, en outre, quitte à faire de l'éducation populaire, autant populariser des outils qui appartiennent au peuple et pas à des fonds de pension spéculatifs.
- ▶ Nous vous proposons dans les fiches qui suivent trois formes de studios accessibles financièrement, classés par degré de mobilité.

STUDIO ULTRA-MOBILE

Studio
#1



USAGE

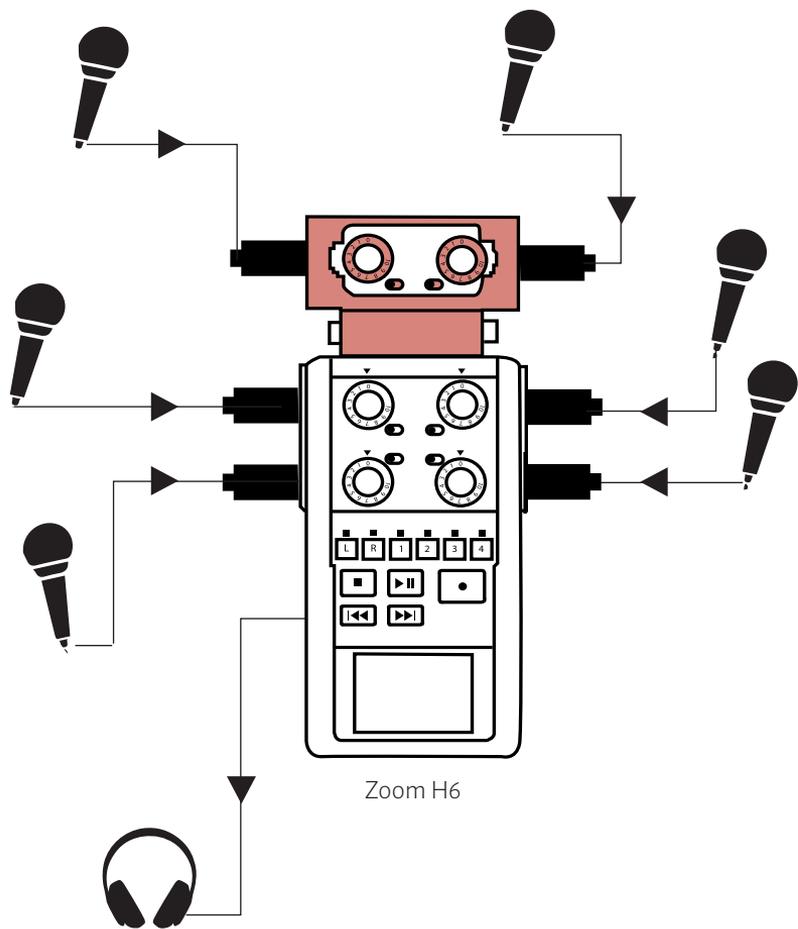
- ▶ Permet d'enregistrer et/ou retransmettre une entrevue de manière plus confortable.
- ▶ Permet de retransmettre un spectacle sonorisé.
- ▶ Les micros servent à intervenir durant la rediffusion sans que ce ne soit audible par le public (mais bien par les auditeurs).
- ▶ Des micros et casques sans fil peuvent être utilisés afin d'aller à la rencontre des gens, de décrire l'ambiance en déambulant.

CONSEILS TECHNIQUES

- ▶ La table de mixage doit avoir une sortie dédiée à la radio, qui ne sera pas modifiée en cours de performance.
- ▶ Une connexion filaire est recommandée.
- ▶ Ne pas travailler sur batteries.

STUDIO MOBILE

Studio
#2



USAGE

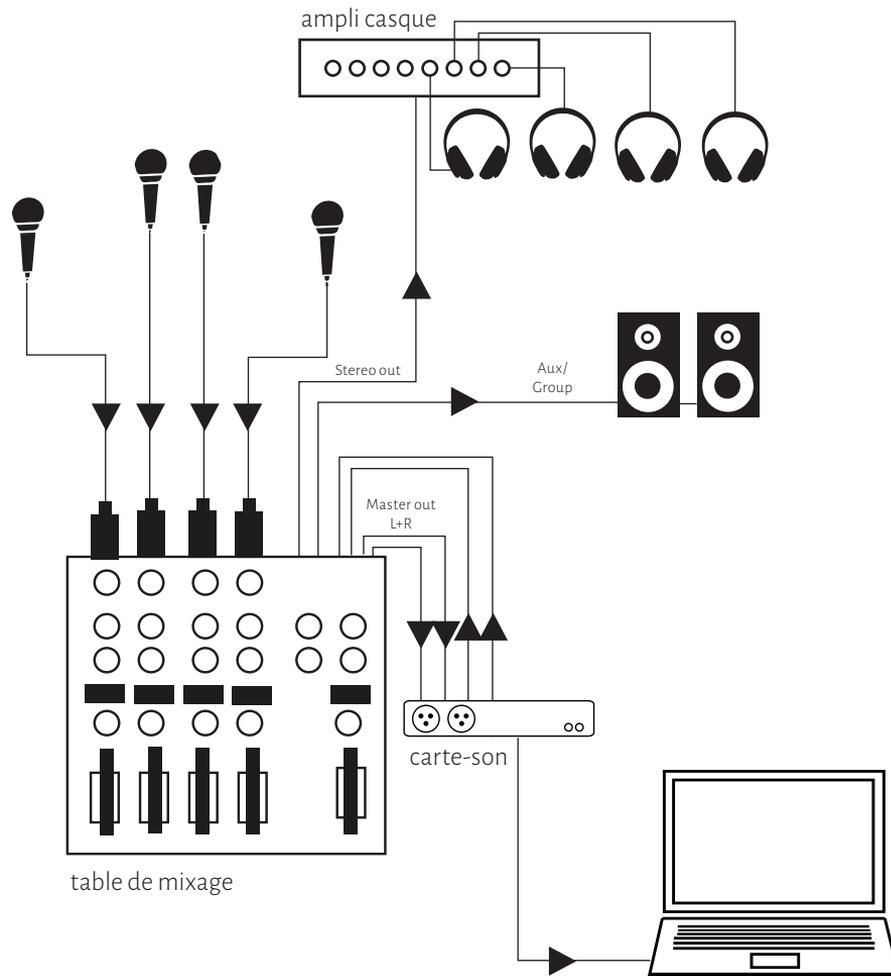
- ▶ Utile pour enregistrer un débat ou une entrevue.
- ▶ Chaque micro est enregistré sur une piste différente, ce qui facilite le montage du son.
- ▶ Nous ne le conseillons pas pour une émission en direct.

CONSEILS TECHNIQUES

- ▶ On peut connecter un mini-ampli casque ou des diviseurs de casque.
- ▶ Prendre des piles de réserve et vérifier leur état avant.
- ▶ Prendre une carte SD de réserve.
- ▶ Les volumes ne sont pas faciles à régler.
- ▶ Vérifier les réglages de chaque piste pour que ceux-ci soient uniformes.
- ▶ RTFM !

STUDIO FIXE

Studio
#3



USAGE

- ▶ Studio complet, diffusion et/ou enregistrement.
- ▶ On peut connecter un iPod ou un enregistreur dans une entrée stéréo.
- ▶ Les micros ne sont pas enregistrés sur des pistes différentes, le remontage du son n'est pas optimal.
- ▶ Le studio peut être déplacé à l'aide d'une voiture et de deux personnes.

CONSEILS TECHNIQUES

- ▶ Attention au gain d'entrée des micros si diffusion simultanée dans le lieu (effet larsen).
- ▶ On sépare les sorties des casques et des baffles pour mieux les contrôler et ainsi éviter le feed-back.
- ▶ Lors des branchements et de l'ajustement du volume des micros, ne pas porter le casque pour éviter une surdité précoce.
- ▶ Ce système doit être longuement pratiqué avant d'être utilisé en extérieur.
- ▶ Pour vérifier que tout fonctionne bien avant le début de l'émission, prévoir une heure.
- ▶ La stratégie de rangement conditionne la rapidité de déploiement.
- ▶ Numéroter ou poser des gommettes de couleur sur les micros peut s'avérer utile.
- ▶ Une connexion filaire ou la 4G seront préférées au wifi.

Les pictogrammes de la couverture sont issus de *The Noun Project* et ont été créés par :

Anbileru Adaleru

Nick Dominguez

Bonnie Duffley

Lee Hill

Dale Humphries

Jasmine Jones

Aleksandr Novolokov

Aldric Rodríguez

Alex Auda Samora

Oliviu Stolan

Yoshi

Sabine Wollender

Rédaction : Guillaume Abgrall

Mise en page : Isabelle Tonglet

Photographies : Thibault Coeckelberghs

Contact : guillaume@gsara.be

Des traces d'ateliers radio : gsara.tv/bruxelles

Tous les sons proposés dans ce guide sont répertoriés sur notre site : gsara.tv/bruxelles/nouvelle-publication-sur-les-ateliers-radios/



Un dossier pédagogique réalisé par la régionale bruxelloise du GSARA ASBL
Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles, service éducation permanente
Décembre 2016

