



L'ATELIER RADIO

PISTES ET INSPIRATIONS



Un dossier pédagogique réalisé par le Gsara ASBL, mouvement d'éducation permanente
reconnu par la Fédération Wallonie-Bruxelles - Septembre 2015
E.R. : Renaud Bellen, Rue du Marteau, 26, 1210 Bruxelles



L'ATELIER RADIO

Un moment d'expérimentation sur base volontaire

Manier des enregistreurs, utiliser sa voix, interroger des gens, inventer et raconter des histoires, décider du contenu d'une émission, réaliser des jingles, découvrir le montage audio, réfléchir à haute voix, gérer la technique du studio en direct. L'atelier radio est un lieu pour s'exprimer, essayer, apprendre, s'amuser. Il s'adresse à tous les publics .

LES INTÉRÊTS

Travaillant sans images, la radio suscite l'imaginaire. Cette absence des corps, des regards permet de dépasser les timidités, les interdits.

La radio est un monde où chacun peut trouver sa place, de la magie du montage audio à la technique du direct, de l'utilisation de son écriture à celle de sa voix.

Avec peu de moyens, la radio peut atteindre de grands résultats .

LES RÉSULTATS

L'atelier radio permet à ses participants de développer leur écoute. L'écoute des autres, l'écoute de soi, de sa propre voix, l'écoute des sons, de ce qu'ils racontent, l'écoute de ce que, au-delà des mots, dit la voix.

La radio structure le discours, travaille sur l'intelligibilité, car celui à qui l'on s'adresse, celui qui n'est pas là, doit comprendre.

Sa pratique est un puissant outil d'éducation aux médias, une éducation à la part de subjectivité de tout message que les humains s'adressent, et à la puissance des choix : ce que l'on enregistre ou pas, ce que l'on dit ou omet, ce que l'on diffuse ou tait.



RADIO IS NOT DEAD

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 Ouie Dire* sur La Première, *Sur les Docks* et *Les Pieds Sur Terre* sur France Culture), de la radio de création en podcast sur Internet (*Silence Radio*, *ArteRadio.com*), des radios d'expression et de participation (*Radio Panik*, *Radio Campus*), des radios dédiées aux jeunes (*Radio TamTam*).





MISE EN PRATIQUE

LA RÈGLE DE BASE



écouter, s'écouter, s'entendre ...

... l'oreille avant la bouche.



LES FORMES DE L'ATELIER

**Fréquence :**

D'une séance de découverte à un rendez-vous hebdomadaire.

Durée :

De deux heures à une semaine intensive.

Nombre de participants :

De 5 à 8 participants par animateur de l'atelier.

Conditions de participation :

La participation doit être sur une base volontaire.

Objectifs :

Chaque séance doit aboutir à un objectif intermédiaire, faisant prendre conscience aux participants de l'avancée du travail.

L'objectif final doit être une diffusion, fm ou web.



LES ÉTAPES

1

Enregistrer

La révolution numérique rend accessible et aisé l'enregistrement.

On peut enregistrer avec des téléphones, des dictaphones, et une série de produits des marques ZOOM, Olympus, Roland d'entrée de gamme autour de 200 euros.



2

Monter

Pour monter, il existe plusieurs possibilités. Reaper (MAC / WIN) est un logiciel payant. La license pour les organisations non lucratives coûte environ 50 euros. La version test est très complète. C'est un logiciel multipistes à la prise en main rapide. Il est très flexible et permet de réaliser la même opération de différentes manières.

Autres possibilités : Vegas, Samplitude

En logiciel libre, Ardour (LINUX / MAC) est un multipiste qui fait jeu égal avec les logiciels commerciaux. Autre possibilité : Audacity, logiciel à utiliser pour l'enregistrement, à éviter pour des montages complexes.



3

Diffuser

Des logiciels libres permettent la création de stream pour faire sa propre webradio. C'est le cas d'Internet DJ console (IDJC). Il permet de réaliser des playlists, de diffuser des jingles, de servir de table de mixage virtuelle, d'enregistrer et de créer plusieurs streams simultanément. Attention, si ce logiciel permet de créer un stream, il est nécessaire d'avoir un serveur de stream pour pouvoir réaliser cette opération.

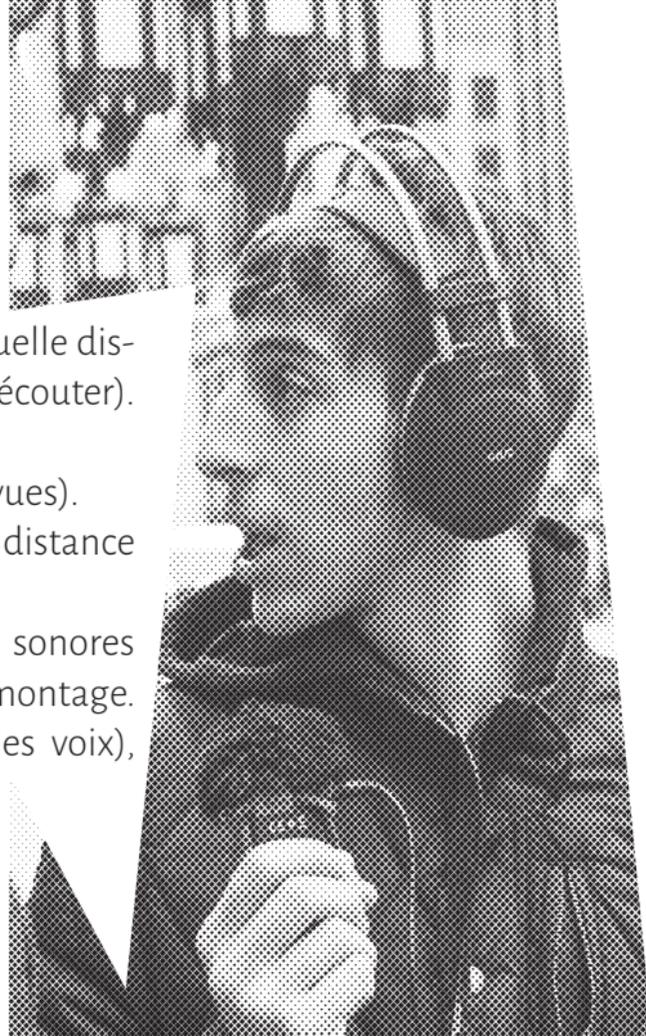
Des radios associatives diffusent ou accueillent des ateliers (Radio Panik, Campus, TamTam). Après le direct, ou comme seul moyen de diffusion, le podcast fait voyager les sons. Les plateformes les plus utilisées sont soundcloud, mixcloud, audioblog.artec.com. Les players sont facilement intégrables dans un site, un blog, et sur les réseaux sociaux.



LES TRUCS

Ce qu'il faut faire lors de la prise de son

- Tester son matériel : s'enregistrer en disant à voix haute à quelle distance on est : 1 cm, 5 cm, 10, 30, 50 cm, 1, 2 mètres puis se ré-écouter).
- Imaginer ce qu'on veut enregistrer et comment y arriver.
- Utiliser un micro adapté à la situation (mono pour les entretiens).
- Mettre le micro près de la source qu'on enregistre (ex : à une distance d'un poing de la bouche de l'interlocuteur).
- Se mettre dans un endroit propice, en coupant les sources sonores (ex : gsm, frigo). 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).
- Réaliser rapidement une copie des sons.



LES MANQUES D'ASTUCE

Ce qu'il ne faut pas faire lors de la prise de son

- Réaliser qu'on n'a pas de piles ou de carte mémoire, travailler sans casque et 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.
- Poser le micro sur la table ou le donner à la personne interviewée .
- Enregistrer l'entretien dans une discothèque, sur une autoroute ou en plein vent sans se protéger, sans bonnet.
- Saturer l'enregistrement (enregistrer trop fort), en pensant qu'on peut régler ça après.
- Effacer par erreur son enregistrement.



Ce qu'il faut faire lors du montage

- Ré-écouter tous les sons, les copier sur l'ordinateur ou le disque dur.
- Classer les sons chronologiquement et thématiquement, les nommer.
- 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.
- Etre patient.
- Ajuster le volume des sons (intelligibilité).
- Exporter le son dans le format adéquat pour la diffusion (wav, mp3, ogg) à un niveau sonore suffisant.



Ce qu'il ne faut pas faire lors du montage

- Passer deux heures sur la 1ère 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.



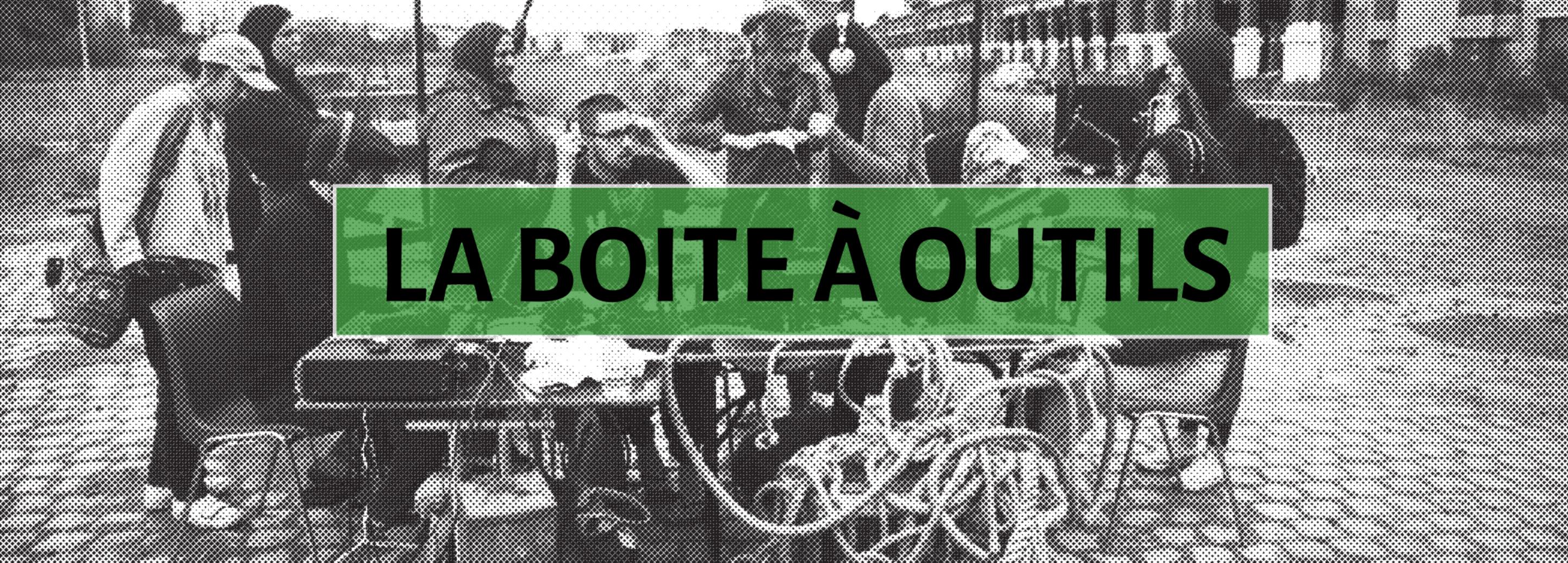
Ce qu'il faut faire lors du live

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



Ce qu'il ne faut pas faire lors du live

- 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 trop fort.
- Bouger la tête pendant qu'on parle.
- Tourner ses pages à côté du micro.
- Renifler, éternuer, se moucher.



LA BOITE À OUTILS

LA RADIO LUDIQUÉ

L'objectif : s'amuser, arriver rapidement à un résultat, donner envie d'acquérir des compétences et de découvrir des procédés.

Transformer des jeux existants

(À part «Dessiner c'est gagné»)

Marabout bout de ficelle (une personne commence un enregistrement, un autre poursuit en utilisant la fin du son), un cadavre exquis (chacun se succède et enregistre un son sans savoir ce qui précède, à la fin on écoute), portraits chinois sonores.



Jeux d'enregistrement

Le tourné-monté : enregistrer en un seul fichier une histoire, chronologiquement, dialogues et sons, avec les boutons REC et PAUSE. Ensuite, appuyer sur PLAY!

Jeux de montage

Mix youtube : sur un thème établi, chercher des vidéos youtube. Récupérer le son de 5 vidéos parmi les 10 premières. Faire un montage de 3 minutes contenant les 5 sons.



DE L'EXPRESSION À L'ÉCRITURE

Faire des ateliers entre soi, profiter que le micro crée l'écoute et libère la parole.

Faire émerger un thème, le valider par le vote, la discussion, et puis tirer sur ce fil.

S'adapter au groupe, faire des étapes ou aller à l'essentiel, faire découvrir que l'oral, aussi s'écrit.



Jeu des expressions et des définitions

Travailler à la définition et la compréhension des termes du sujet. Lister les expressions qui parlent du thème (ex : sur l'argent : l'argent n'a pas d'odeur. Quelle est la signification de cette expression ?).

La recherche

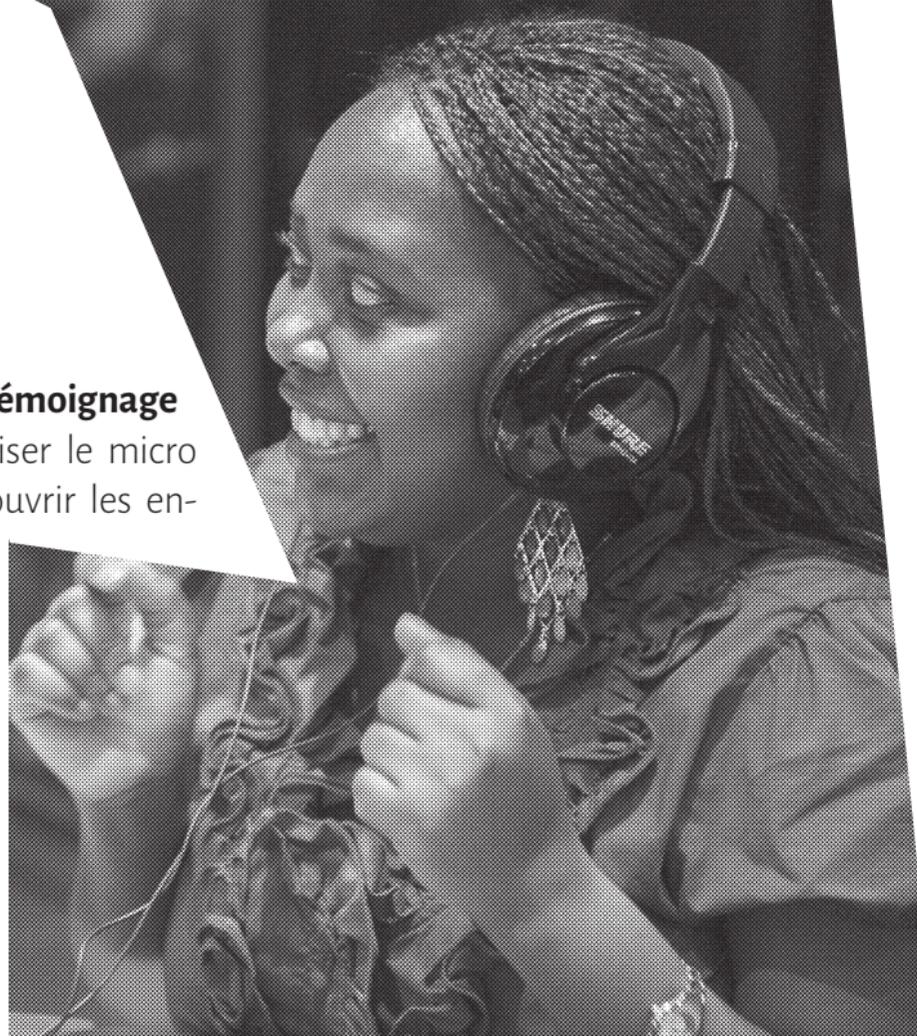
Visionner un film. Réaliser une revue de presse. Être capable d'expliquer son sujet en face des autres, d'argumenter.

La parole libre – Le recueil de témoignage

Recueillir l'avis de chacun. Utiliser le micro comme bâton de parole. Découvrir les enjeux pour les participants.

La chronique

Exercice d'écriture, de mise au clair de sa pensée. Introduire, développer, conclure, ouvrir sur autre chose, faire réagir.



Le vrai faux débat (cf. tourné-monté)

Former deux équipes qui s'affronteront autour de deux positions opposées. Leur laisser le temps de préparer autant d'arguments que de participants.

Prendre le micro comme arbitre. Un premier participant répond à la question. Mettre sur pause. L'équipe adverse a 30 secondes pour choisir qui répond avec quel argument. Tout le monde doit participer. À la fin, écouter !

La fiction

Simuler pour stimuler et libérer la parole. Utiliser le faux, l'artifice pour dire vrai. Utiliser le drame pour dédramatiser.

S'amuser à faire des voix, à inventer un scénario. Découvrir des techniques du son : bruitage, bande son, montage (cf. La radio ludique).



DU SPONTANÉ AU PRÉPARÉ

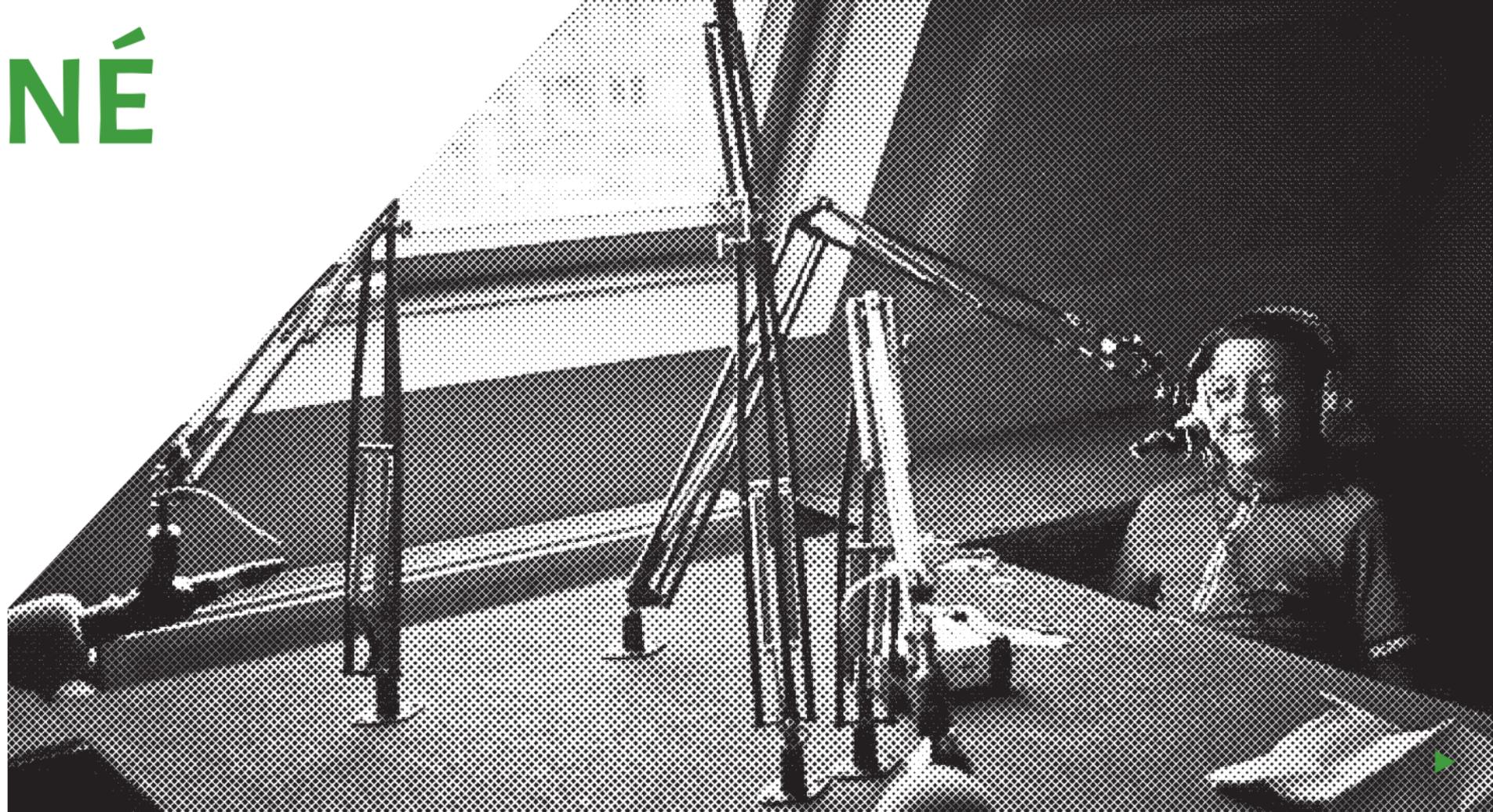
Faire des ateliers avec les autres, profiter de ce prétexte pour aller à la rencontre.

Choisir des gens, les inviter, leur poser des questions.

Devenir reporter, investiguer, se préparer à l'imprévisible.

Couvrir un évènement, s'ouvrir des portes, s'imprégner de l'ambiance.

Et finalement, se préparer à parler aux gens en direct et leur faire écouter son travail.



La rencontre

Échanger avec l'autre groupe pour nourrir sa réflexion. Rencontrer l'opposé, l'autre génération, l'autre tout simplement.

L'entrevue d'un spécialiste, d'un artiste

Prendre contact, par mail, par téléphone. Préparer une série de questions. Simuler, tester si les questions suscitent la parole. Bien accueillir l'invité. Se rappeler d'appuyer sur « enregistrer ».



Le vox pop ou micro-trottoir

Préparer les questions, les tester. Simuler pour apprendre comment briser la glace, aborder quelqu'un dans la rue de manière efficace et respectueuse, mettre les gens à l'aise, se présenter rapidement.

Travailler en extérieur en groupe. L'un enregistre, les autres posent les questions. De 2 à 4.

Le reportage

Partir sur le terrain, réaliser plusieurs entrevues, enregistrer les sons d'ambiance. Enregistrer une voix d'explication si nécessaire. Réaliser le montage.



La couverture d'un événement

Prendre contact avec les organisateurs de l'événement, chercher à obtenir une accréditation.

Se présenter (avoir une identité et des objectifs clairs, un texte de présentation), prendre contact par mail et téléphone, noter le nom des interlocuteurs afin de les identifier.

Se rendre sur place. Enregistrer ses propres impressions. Celles de personnes du public, d'organisateur. Enregistrer un extrait du spectacle. Interviewer si possible des artistes, des participants.

Réaliser un montage retraçant la soirée (contextualiser, naviguer entre des extraits du spectacle, l'entrevue, les commentaires et impressions).



Le direct

Choisir ensemble le contenu et l'ordre des passages (conducteur d'émission). Utiliser au mieux le temps dont on dispose. Répartir les rôles : animateur, co-animateur, chroniqueurs, technicien, réalisateur, programmeur musical, reporter, « sniper » (celui qui fait des blagues)...



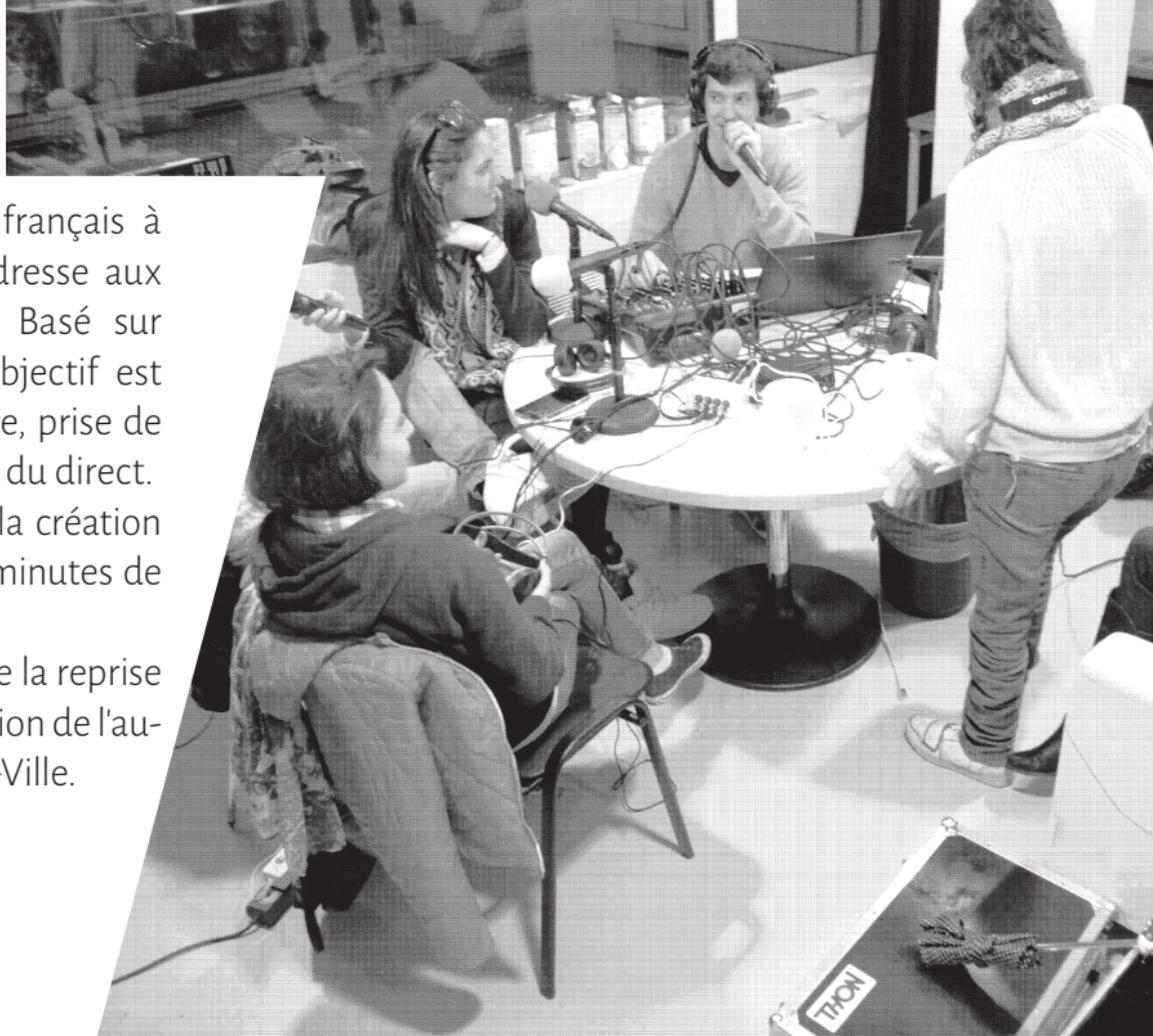


INSPIRATIONS

RADIO CLASH

Fondée par Vincent Dascotte, professeur de français à l'école Escale (école à l'hôpital), cet atelier s'adresse aux jeunes avec des antécédents psychiatriques. Basé sur l'écoute de créations sonores (Arte Radio), l'objectif est d'amener les jeunes à créer eux-mêmes. Écriture, prise de son, voix, montage, avec l'aboutissement parfois du direct. Particularité : Vincent utilise en introduction à la création le 2x2x2, 2 jeunes, 2 heures pour réaliser deux minutes de création.

Des projets de long terme ont été menés comme la reprise en radio du conte le Gruffalo, ainsi que la réalisation de l'audio-guide pour enfants de l'Abbaye de Villers-La-Ville.



RADIO ZERO

En 2013, le foyer des jeunes de Molenbeek réunit 5 jeunes pour démarrer une activité radio.

Il faut tout apprendre en partant de zéro. La fiction devient rapidement l'outil pour découvrir le son, la prise de son, le montage, l'écriture. Et puis la radio devient un outil pour commencer à s'organiser, à se fixer des objectifs et les atteindre. Après des émissions sur Radio Panik et Radio TamTam, les jeunes obtiennent un soutien pour un échange avec Montréal. Reçus dans 3 radios en novembre 2014, ils participent à 4 émissions et en réalisent une. En 2015, ils réalisent une émission mensuelle diffusée sur Radio TamTam. Next ?



RADIO 10

Paris, Belleville. L'association «un sourire de toi et je quitte ma mère» réunit une dizaine de jeunes de 18 à 21 ans qui passent leur temps libre sur la place du quartier. Elle leur propose un travail sur le travail. Avec l'appui d'Arte radio et du réalisateur Medhi Ahou-dig, la radio va devenir un moyen de se déplacer. Aller à la rencontre d'une luthière qui réinvente des instruments oubliés. Juste là, dans leur quartier. Une terre étrangère, une nouvelle raison de discuter. Radio 10 ira plus loin, bien loin, jusqu'en Roumanie, où ces jeunes prendront du son dans une usine de réparation de locomotives. Une manière de retourner vers les origines ouvrières de leurs familles.



RADIO CACTUS

De 2011 à 2014 des femmes en français langue étrangère mènent une expérience qui chemine de l'intimité du cadeau radiophonique à la parole en direct. Apprendre à s'adresser. Se réécouter. Reformuler. Découvrir la possibilité du montage. Faire des choix de réalisation. S'exprimer librement et puis construire petit à petit un discours. Aborder le mariage forcé, la clandestinité, les discriminations. Et puis aller vers l'autre, interviewer des inconnus, faire du reportage. Utiliser sa fantaisie aussi, et dire les choses autrement par le théâtre radiophonique. Pour continuer de parler sans toujours devoir témoigner. Enfin, rapporter la parole, raconter. Être là, en studio, dans la radio que quotidiennement on écoute, pour cette fois-ci être celle qu'on entend.



Pour aller plus loin :

Des traces d'ateliers radios : <http://gsara.tv/bruxelles>

Des articles sur cette pratique dans la revue Causes Toujours : <http://gsara.tv/causes>

Contact : guillaume@gsara.be

Rédaction : Guillaume Abgrall

Mise en page : Isabelle Tonglet

Photographies : Hubert Amiel, François Cahour,
Thibault Coeckelberghs, Patricia Gérimont, Billy Miquel

Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles

