

# La radio pour explorer l'éducation à la vie relationnelle, affective et sexuelle en contexte interculturel



# Glossaire Radio

par Brûlant·e·s

## INTRODUCTION

A l'aide d'un jeu de carte de trois familles, les participant-es apprennent le vocabulaire utilisé en termes de création radiophonique : telles que la technique sonore, les composantes, et les différents formats d'émission radiophonique.

## OBJECTIFS

- \* Explorer le vocabulaire spécifique en lien avec la radio
- \* Se sentir à l'aise de travailler en groupe
- \* Mieux comprendre le processus de la création radiophonique

## MODALITÉS



### DURÉE

30 min à 1h



### PARTICIPANT-ES

À partir de 6 personnes



### ANIMATEUR-ICES

1 animateur-ice



### MATÉRIEL (AUTRE)

Glossaire radio préalablement imprimé  
3 tables et chaises



### ESPACE

Une grande salle pour accueillir 3 tables  
(1 table par groupe)

# DEROULEMENT

## Préparation

- 1 Lisez le glossaire (cf. page 104), assurez-vous de comprendre tous les termes et imprimez-le. Faites des recherches complémentaires si des doutes subsistent.

Voici l'exemple des mots sélectionnés dans nos ateliers :

<b>FAMILLE 1: FORMAT DE RADIO</b>	<b>FAMILLE 2: COMPOSANTES D'UNE ÉMISSION</b>	<b>FAMILLE 3: TECHNIQUE SONORE</b>
1. Podcast natif	1. Ambiance	1. Mono & Stéréo
2. Fiction	2. Conducteur	2. Plan sonore
3. Interview	3. Habillage	3. Saturation
4. Création sonore	4. Jingle	4. Fréquence
5. Enquête	5. Tapis	5. Bruit blanc
6. Documentaire sonore	6. Montage	6. Bruit parasite
7. Reportage	7. Mixage	7. Distance critique

Vous pouvez trouver le lien de téléchargement des cartes du jeu de glossaire radio à imprimer\* en bas de page. Elles sont composées des termes énumérés dans la liste ci-dessus au recto, puis sa définition au verso.

## Mise-en-œuvre

- 1 Formez trois mini-groupes. Invitez chaque groupe à s'installer aux tables sur lesquelles une famille du jeu de glossaire est disposée.
- 2 Expliquez aux participant-es qu'il s'agit d'explorer divers mots de vocabulaire utilisés en lien avec la création d'une émission radiophonique. Étant donné que chaque groupe a une famille de jeu de glossaire, annoncez les différentes thématiques de chaque famille.

\* Le lien de téléchargement des cartes du jeu de glossaire radio (à imprimer en recto/verso) :  
[https://drive.google.com/file/d/1R-08G1TIFK60PRYWU1glyeUFNBhQCw5b/view?usp=share\\_link](https://drive.google.com/file/d/1R-08G1TIFK60PRYWU1glyeUFNBhQCw5b/view?usp=share_link)

- 3 Les participant-es commencent par prendre la première carte. Sans la retourner, iels essayent de créer une définition commune du mot.
- 4 Une fois que le groupe s'est mis en accord sur la définition du premier mot, iels retournent la carte et l'un-e des membres du groupe lit à voix haute la définition écrite au verso.
- 5 Si tout le monde est d'accord avec la définition indiquée, iels passent à la deuxième carte. En cas de désaccord ou besoin d'explications, le groupe peut écrire sur une feuille leurs ajouts ou questions afin de les partager lors du debriefing.
- 6 Laissez aux participant-es environ 10-20 minutes par famille. Accordez plus de temps si les mini-groupes éprouvent des difficultés. Ensuite, les mini-groupes se déplacent vers une autre table, pour explorer les différentes familles.
- 7 Répétez jusqu'à ce que tous les groupes découvrent les trois familles du jeu de glossaire.

## Variantes

Selon le nombre de participant-es, imprimez et distribuez trois familles du jeu de glossaire radio à chaque mini-groupe.

Dans ce cas, les participant-es n'ont plus besoin de se déplacer à chaque fin de famille.

## Evaluation

À la fin de l'exercice, asseyez-vous en cercle.

Demandez aux participant-es :

- ☀ De désigner une personne par groupe pour rapporter les désaccords et les besoin d'explications
- ☀ Est-ce que c'était facile ou difficile de trouver la définition et se mettre en accord en groupe?
- ☀ Y-a-t-il des mots qui ne sont pas clairs pour vous ?
- ☀ Y-a-t-il des formats que vous souhaiteriez travailler ?

# ANNEXE 01 / GLOSSAIRE RADIO

## FORMATS RADIO

- ☀ **Documentaire sonore** : Construit en trois temps : 1. observation ; 2. captation ; 3. recomposition. Le documentaire démarre dans la vie et finit dans l'espace artificiel d'une cellule de montage. Il est ouvert à la subjectivité. Le but est moins d'instruire et d'informer que de créer un univers (au sens large) tissé de sons réels.
- ☀ **Emission radio** : Une suite d'éléments sonores à agencer dans une conduite sur un temps donné. L'accident y est permis contrairement au podcast, ou il pourra être corrigé par la suite au montage si l'émission est diffusée en différé. Elle peut prendre différents formats, les plus connus : débat, jt, musical...
- ☀ **Fiction** : Du cinéma pour l'oreille. Un récit construit sur base de l'imaginaire guidé par un scénario qui décrit les événements, les personnages, les dialogues et les lieux. Les personnages qui y sont décrits sont fictifs et les personnes qui les incarnent deviennent des comédiens et comédiennes.
- ☀ **Interview** : un entretien entre 2 ou plus, de personnes qui discutent de manière formelle ou informelle, enregistrée, parfois scriptée à l'avance, sur une thématique précise.
- ☀ **Podcast** : ce mot s'utilise beaucoup à tort aujourd'hui en faisant référence à toutes formes de réalisations sonores (documentaire, fiction, reportage...). Alors qu'il désigne un fichier audio déjà enregistré ou diffusé et accessible à la demande à posteriori sur le web. Par exemple, sur une plateforme de streaming (spotify, apple podcast, deezer, etc.) ou votre site. C'est plus simplement un service audio à la demande.
- ☀ **Podcast natif** : Un podcast natif est un programme audio digital spécifiquement créé pour une diffusion numérique en dehors du contexte d'un programme radio diffusé en FM.
- ☀ **Reportage** : Il mêle interviews, enquêtes et autres éléments radiophoniques pour rendre compte de faits à un-e auditeur-trice. Le but premier d'un reportage est d'informer et de décrire, par les mots et par le son avec une démarche plus journalistique que le documentaire.

## EQUIPEMENTS

- ☀ **Bonnette** : Une protection en mousse posée sur les micros pour réduire le bruit du vent, des bruits environnants et les bruits de bouche.
- ☀ **Câble XLR** : un type de câble couramment utilisé pour relier un micro à un enregistreur ou à une table de mixage.
- ☀ **Enregistreur** : Souvent assimilé à la marque Zoom qui a le monopole. Ce boîtier permet d'enregistrer tous vos sons (interviews, ambiances). Il est portable et à piles et peut s'utiliser sur le terrain (en mouvement) ou pour l'enregistrement d'une émission radio.
- ☀ **Studio** : Une pièce choisie au préalable pour y faire tous vos enregistrements sonores. Elle doit être au calme, éloignée des sources sonores bruyantes et doit avoir une acoustique sans réverbération et plus ou moins feutrée.
- ☀ **Table de mixage** : un appareil électronique qui permet de combiner ou mixer plusieurs sources sonores : ordinateur, téléphone, micros voix.

## PRISES DE SON

- ☀ **Bruit blanc** : le son qui est fait quand chaque fréquence, de 20 Hertz à 20 000 Hertz, joue en même temps. Toutes les fréquences se fondent les unes dans les autres, de sorte qu'il est impossible d'entendre un son particulier. Exemple : le bruit du téléviseur quand il est réglé sur un canal et qu'il y a uniquement un écran tourbillonnant gris plein d'électricité statique. L'océan, un exemple de bruit blanc naturel.
- ☀ **Bruit parasite** : un bruit de fond, il se situe sur l'arrière-plan sonore, c'est un mélange confus de sons qui va venir brouiller l'information principale voulue. Par exemple, un crissement, un grincement, des bruits venant de la manipulation du micro, du zoom,...
- ☀ **Distance critique** : quand l'intensité de la source sonore est égale à l'intensité de la source réverbérée et donc on ne perçoit plus distinctement la source sonore. Pour la calculer c'est la combinaison entre la source sonore, son lieu et la place du micro. Si l'on place le micro et la personne enregistrée dans différents lieux (studio feutré, église ou le désert), la distance critique ne sera pas la même. Par exemple, dans une église il y aura beaucoup de réverbération donc la distance critique sera beaucoup plus courte à l'inverse dans un endroit feutré la distance critique sera plus longue.

☀ **Fréquence** : L'oreille humaine est capable d'entendre des fréquences aussi profondes que 20 hertz (fréquence basse, note grave), jusqu'à des fréquences aussi élevées que 20 000 hertz (fréquence haute, note aiguë). La fréquence d'échantillonnage recommandée pour les podcasts est de 48 kHz.

[https://www.youtube.com/watch?v=wbPclkhoXdE&t=2s&ab\\_channel=PascalBaute](https://www.youtube.com/watch?v=wbPclkhoXdE&t=2s&ab_channel=PascalBaute)

☀ **Gain** : Une expression pour parler du volume.

☀ **Larsen** : l'émetteur (par exemple un haut-parleur) se trouvant trop proche du récepteur (par exemple un micro), le signal reçu par le microphone est amplifié et transmis par le haut-parleur, qui le retransmet au microphone, créant ainsi une boucle amplificatrice à l'origine de la saturation du haut-parleur.

☀ **Mono & Stéréo** : Pour comprendre ces deux notions, il faut se baser sur trois moments dans la vie d'un fichier :

**1. Enregistrement** : Un fichier enregistré en mono est enregistré avec un seul micro (une source de captation). Un enregistrement stéréo est lui enregistré avec deux micros (deux sources de captation). Un signal stéréo est uniquement la combinaison de deux signaux monos.

**2. Traitement sonore** (dans le programme de montage) :

Un fichier mono ne possède qu'une seule ligne d'onde sur une piste audio.

Un fichier stéréo possède, quant à lui, deux lignes d'onde.

Donc les sons en stéréo et en mono ne peuvent pas être sur la même piste audio.

**3. Écoute** : Le fichier qui est écouté avec deux enceintes est en stéréo. Cela veut dire que le fichier est diffusé sur 2 canaux. Un à droite et un à gauche.

☀ **Plan sonore** : On peut compter 3 plans sonores: proche (la personne qu'on enregistre), moyen (les enfants qui jouent juste derrière), lointain (la circulation de la route un peu plus loin).

☀ **Point d'écoute** : l'endroit d'où vous enregistrez donc l'endroit d'où est positionné l'auditeur-ice. Au cinéma par exemple, le point d'écoute fait référence au point de vue, d'où la séquence est filmée. Le point d'écoute fait sens pour des prises de son en stéréo et en dehors d'un studio radio.

☀ **Réverbération** : la résonance d'un son dans un lieu fermé ou semi-ouvert. On l'évalue à la persistance du son dans un lieu après l'interruption de la source sonore. La plus ou moins grande réverbération d'un son va impacter sa distance critique. Exemple : un claquement de main dans une église ou dans une chambre n'aura pas la même réverbération.

☀ **Saturation**: quand la sensibilité du micro est réglée trop haut pour pouvoir encaisser la puissance de ce qu'on enregistre. Le son risque alors de perdre de sa clarté. Pour éviter la saturation, il faut baisser la sensibilité du micro, ajuster la distance entre le micro et la source sonore.

☀ **Source sonore** : Il caractérise l'endroit d'où émane le son que l'on souhaite enregistrer. C'est une information à prendre en compte pour déterminer la distance critique.

☀ **Sous-modulation** : quand le réglage de la sensibilité du micro est trop bas par rapport au volume de ce que l'on enregistre. Pour ajuster la sous-modulation, il faut augmenter la sensibilité du micro ou ajuster la distance entre le micro et la source sonore.

☀ **Vu-mètre** : L'écran sur l'enregistreur où figure les informations suivantes : temps d'enregistrement, numéro de dossier, niveau du signal audio, date, heure.

## LES COMPOSANTES D'UNE ÉMISSION

☀ **Ambiance** : Décor de bruits. Captation sonore d'un lieu. Un élément incontournable pour tous les types de formats sonores, les ambiances permettent d'évoquer un lieu, une époque, une idée, une émotion, une action...

☀ **Annonce/désannonce** : Rituel de départ ou d'adieu radiophonique. Sorte d'introduction et de conclusion dans une émission radio. La désannonce permet notamment de nommer toutes les personnes, audibles ou non, ayant contribué à l'émission.

☀ **Conduite/conducteur** : Appelé chemin de fer ou grille, il constitue le programme détaillé d'une émission radio. Il liste le déroulé prévu de l'émission : musiques, interventions, interviews avec les horaires de passage précis de chacun des éléments. Ce papier permet aux ingénieur.e du son, animateur.ice et producteur.ice de se coordonner.

☀ **Chronique** : une forme de narration assez courte (moins de 5 minutes) qui s'adresse à l'auditeur.ice et traite d'un sujet spécifique (météo, flash info, horoscope).

☀ **Différée** : Enregistré à l'avance et diffusé ensuite c'est le mode «pilotage automatique». Il permet de créer une banque de son avec tous les éléments sonores déjà disponible que l'on veut et de piocher à votre convenance pour le diffusion vers le large public. C'est la forme de diffusion la plus utilisée.

☀ **Direct ou en live** : Elle coïncide avec le temps réel. C'est la forme native de diffusion de la radio.

☀ **Habillage** : Regroupe un ensemble d'effets sonores destinés à une émission de radio, pour donner une identité sonore à une radio, pour caractériser une émission radio (jingle, virgule).

☀ **Jingle** : Élément de l'habillage sonore d'une radio, généralement utilisé en début et fin d'émission et à chaque après chaque musique ou extrait sonore passé. Le jingle comprend souvent le nom de la radio et de l'émission et son slogan et fait moins de 15 secondes.

## **POSTPRODUCTION**

- ✿ **Dérushage** : Première écoute et tri des sons enregistrés. C'est le moment de classer et répartir les sons de sorte à rendre la recherche de sons rapide et claire lors de l'étape de montage. Le classement se fait par la création de dossier selon par exemple les jours, les lieux, les personnes ou les types de sons (ambiance, interview, virgule, tapis, jingle...) enregistrés. Et par le nom donné au fichier, exemple : JOUR2\_ambiance\_près-fontaine-rue-bondée
- ✿ **Mixage** : Travail fin sur chacun des sons utilisés afin de parvenir à un équilibre cohérent, en intervenant entre autres sur les niveaux de son.
- ✿ **Montage** : C'est l'étape de choix d'assemblages des éléments sonores enregistrés et sélectionnés (voix, musiques, ambiances, tapis, etc.). Le montage permet de juxtaposer ou superposer ces éléments pour donner un rythme et un ton à son émission radio, son documentaire, sa fiction...
- ✿ **Ours** : Dans l'étape de montage, c'est la première structure que l'on va donner à notre documentaire ou fiction. Il permet de mettre bout à bout tous les éléments que le-la réalisateur-riche veut faire apparaître dans l'ordre chronologique. Il sera évidemment beaucoup plus long que la forme finale.
- ✿ **PAD** : «Prêt à diffuser». Désigne une émission finalisée, prête à être diffusée à l'antenne.
- ✿ **Spatialisation** : Une technique pour donner une indication sur la localisation de ce que l'auditeur-riche écoute. La juxtaposition ou superposition des différents plans sonores permet de caractériser un lieu, un espace et donner une cohérence. La réverbération par exemple permet de donner une information sur la spatialisation d'un son en donnant l'illusion d'espace.

## **DIFFUSION**

- ✿ **Audience** : ensemble d'auditeur-ices qui écoutent l'émission à un moment donné.
- ✿ **Hébergeur de podcast** : ou «podcast hosting» consiste à diffuser son propre podcast en ligne. Les sites hébergeurs de tes audios vont le diffuser sur les plateformes partenaires dédiées à l'écoute de podcast, telles que Spotify, Deezer, Apple Podcasts, Google podcasts, etc. Ces sites te permettent de stocker et publier les fichiers audios qui forment ton podcast car ils nécessitent d'être sur un site web pour qu'ils soient accessibles.
- ✿ **Lien d'écoute** : C'est une URL qui permet d'accéder directement à la source audio.
- ✿ **Plateformes de streaming** : On y rassemble des fichiers audios et vidéos à la demande, écoutable en continu ou non. Certaines peuvent être gratuites (YouTube, Apple podcast, Google podcast...) et d'autres payantes (Spotify, Soundcloud, Deezer...).

# REMERCIEMENT/ CONTACT

## REMERCIEMENT

Nous remercions chaleureusement tous-tes les jeunes et professionnel·les ayant participé à nos ateliers/formations préalables.

## CRÉDIT

### Graphisme

Seungjoo Bae (Brûlant·e·s)

### Auteur·ices

Eloïse Dubrana  
Salome Darrigrand  
Seungjoo Bae  
Sarah Segura  
Pauline Bombaert  
Thibault Coeckelberghs  
Lynn Hautus  
Sandrine Gashonga

### Relecture

Sarah Segura (Comme un Lundi)  
Pauline Bombaert (Comme un Lundi)  
Marianne Spinewinne (Comme un Lundi)

## CONTACT

### Projet Sexpowerment

Instagram @sexpowerment\_project

### Brûlant·e·s

infos@brulant-e-s.com  
Instagram @brulant.e.s

### Elan Interculturel

info@elaninterculturel.com  
Instagram @interculturelan

### Comme un Lundi asbl

commeunlundiasbl@gmail.com  
Instagram @commeunlundiasbl

### Lätz rise up

info@letzriseup.com  
Instaram @letzriseup

### 4motion

info@4motion.lu  
Instagram @4motion\_asbl

# SECTOR — POWER — MENT



Co-funded by  
the European Union

Le soutien apporté par la Commission européenne à la production de la présente publication ne vaut en rien approbation de son contenu, qui reflète uniquement le point de vue des auteurs; la Commission ne peut être tenue responsable d'une quelconque utilisation qui serait faite des informations contenues dans la présente publication.