



# FICHES ANIMATIONS

Rédaction : Thomas Coubeau  
Illustrations : Antenne Quartier Libre  
Une publication de SOS Jeunes-Quartier Libre AMO - Juin 2021



Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles



Projet de prévention générale dans le cadre du plan d'action 2020-2021  
du Conseil de Prévention de l'Aide à la Jeunesse de Bruxelles

# EDITO

Dire c'est aussi un peu exister ! Cette phrase nous a souvent accompagnés dans l'élaboration de ce projet. Exprimer c'est se faire comprendre, formuler sa pensée par la parole mais aussi faire connaître ses sentiments et ses opinions.

Ce sont tous des aspects que nous mettons en lumière et que nous déclinons sur la plateforme [www.xlonair.be](http://www.xlonair.be) en mettant la parole des jeunes en avant. En encourageant leur droit à l'expression, en favorisant leur participation partout où c'est possible, c'est aussi faire remonter leurs idées là où le besoin s'en fait sentir.

Capteurs d'ondes ixelloises !

Autrement dit, un ancrage local tout en ayant un regard sur le monde qui nous entoure. Laisser la parole aux jeunes... Ixelles aux multiples langues et nationalités, quatre coins de l'agglomération. Ixelles qui se transforme, qui bouge.

Alors, la liberté d'expression, le droit de participer pleinement à la vie de sa classe, de son école, de son quartier ou de sa rue seront assurément les moteurs de chaque instant de notre projet et, nous l'espérons, du vôtre aussi !

**Marco Giannoni**

*Coordinateur de l'Antenne Quartier Libre*



# SOMMAIRE

En avant-micros		18	
Le micro-trottoir		20	
Le faux débat		22	
Le spot publicitaire & le jingle		24	
La fiction		26	
	6	Le reportage	
	8	L'émission	
	10	Conduite d'émission	
	12	Boîte à outils	
	16	Le réseau	

# EN AVANT-MICROS...

La brochure que vous tenez dans vos mains ne se prétend pas être la réponse à toute animation où l'outil audio est utilisé. Il s'agit avant tout d'idées, de réflexions et de suggestions qui permettront - nous en faisons le pari en tout cas ! - d'apporter une petite pierre à l'édifice de vos projets.

Les différentes fiches que nous vous invitons à découvrir ont été réalisées à partir d'animations et de projets menés par l'Antenne Quartier Libre, en partenariat avec des écoles et associations d'Ixelles... et d'en dehors, avec une attention particulière aux équipes du Gsara de Bruxelles et de Ajile Asbl pour leur expérience précieuse. Nous tenons à remercier avant tout les jeunes qui ont inspiré ce qui est écrit ici, par leurs avis, leurs conseils... Mais aussi par un vécu et une vérité qu'aucun enregistreur ne pourra réellement capturer.

Les paroles s'envolent... Les ondes aussi.

**L'équipe de l'Antenne Quartier Libre**

## DES FICHES... POUR ?

- Donner des pistes en termes d'animation par le biais de l'outil audio
  - Illustrer les possibilités et déclinaisons de l'outil audio en fonction du lieu, du groupe, du timing,...
  - Permettre aux différents acteurs jeunesse (écoles, associations) de s'approprier l'outil en s'inspirant des fiches comme supports d'un projet, d'une animation
- 

## QUELQUES BALISES

Le droit à l'image existe peut-être depuis les gravures préhistoriques. Mais parle-t-on de « droit au son » ? Si les règles en la matière sont parfois floues, toute réalisation sonore utilisant des voix demandera d'avoir l'autorisation des personnes enregistrées ! L'anonymat est possible, « déguiser » une voix aussi. Aaaaah, la magie du montage...

En lien direct avec ce point, l'utilisation et surtout la diffusion (Dans quel but ? Par quel biais ?) de ce qui est enregistré sera sans doute l'une des premières choses à expliquer en début d'animation et de captation, bien avant d'appuyer sur le bouton rouge ! Même si l'enthousiasme a la gâchette facile.

Nous n'insisterons jamais assez sur le contenu de ce qui est dit au micro ! Tout comme mentionné dans la Charte d'Utilisation de la Plateforme XL ON AIR, les propos à caractère raciste/xénophobe/sexiste/discriminatoire sont à exclure.

En parallèle, l'idée n'est pas de tomber dans la censure absolue ni de déformer les propos par le tranchant d'un montage ! La parole laissée brute et spontanée reflète aussi la réalité que l'on cherche à mettre en avant. Et plus souvent que l'on ne croit.

*La parole n'est pas une flèche, mais elle perce davantage. (Proverbe russe)*

Enfin, ne pas hésiter (pour tout type d'animation d'ailleurs) à préparer le groupe avant (cohésion de groupe ; brise-glace ; petite charte du « vivre ensemble ») ainsi que prévoir un temps de « débriefing » avec les jeunes : ce qui a marché, ce qu'il faudrait ajouter, améliorer, ... Toute remarque est (très) souvent bonne à prendre !

---

## L'AUDIO EN VISUEL

Présents à différents endroits des fiches, 4 pictogrammes compléteront le contenu mais préciseront surtout certaines choses utiles à la réalisation des différentes étapes de l'animation visée.



Ce petit picto n'est pas sans rappeler l'Union Soviétique, certes, mais il s'agit bien ici de mettre en avant des « **trucs et astuces** » et **points d'attention** à avoir pour certaines étapes de réalisation. Pas obligatoire mais...



A vos ciseaux ! Ou plutôt, à vos ordinateurs car ce picto vous renvoie à une étape incontournable d'une réalisation audio : **le montage** ! Qu'on se rassure, certaines choses peuvent être écoutées brutes directement...



Une pub sans musique ou une histoire sans bruitage ? Il est toujours intéressant d'**avoir avec soi une petite base de sons** (musiques, sons ambiance,...) pour habiller un contenu audio ! La bouche reste bien sûr une excellente boîte à sons...



**Rechercher des sons utiles** peut clairement faire partie de l'animation ! Et pourquoi pas de booster l'imaginaire, d'exercer le sens auditif, de tester des combinaisons selon le résultat voulu. WI-FI quand tu nous tiens.

# LE MICRO-TROTTOIR

## Un micro... quoi ?

*C'est une technique en journalisme consistant à interroger des personnes ciblées (selon l'âge par exemple), le plus souvent dans la rue, pour leur poser une question et récolter une opinion spontanée sur un sujet.*

## En Radio ?

Un micro-trottoir permet par exemple d'illustrer un sujet au sein d'une émission radio, d'entendre l'avis de personnes extérieures au groupe ou à la classe ou encore d'amorcer un débat ou des réactions après l'avoir écouté.

### Les rôles possibles :

- Poser les questions
- Prendre le son
- Aborder le public / Expliquer la démarche
- Prendre des photos (si possible)

### Le matériel :

- Enregistreur sur piles
- Micro + Bonnette extérieure
- Liste de questions
- Un ou deux casques (si besoin)



## Étape 1 : LA THÉMATIQUE

Soit l'animation s'intègre par exemple dans une émission radio avec un sujet déjà choisi, soit le micro-trottoir est « autonome » et aura plutôt pour objectif de s'exercer à l'outil audio, à la prise de son. Un micro-trottoir se réalisera de préférence en petits groupes (3 ou 4 personnes), de manière à ce que chacun(e) puisse s'essayer aux différents rôles.



Le choix de la thématique dépendra entre autres du public visé (âge / genre / lieu). On ne demandera pas forcément l'avis d'une dame de 94 ans quant à l'impact des réseaux sociaux en milieu scolaire ! Bien que...

## Étape 2 : LA RÉDACTION

Moment-clé où le groupe va définir quelques questions, de préférence courtes en lien avec la thématique. Il n'est pas utile d'en avoir 45, trois ou quatre questions suffisent.



Pour éviter de récolter une collection de « oui. », « non. », « peut-être. », privilégier les questions ouvertes, à la fois pour enrichir votre contenu mais aussi pour rebondir sur ce que la personne répondra au micro : « Que pensez-vous de...? » / « Pourquoi est-ce si important de...? » / « Si oui, pourquoi ? »

## Étape 3 : LA RÉPARTITION

Selon les affinités et l'aisance de chacun(e), notamment en termes d'expression orale, les rôles se répartissent dans le groupe de manière claire. En fonction du temps imparti, échanger les rôles durant la réalisation, par exemple après 2 personnes interviewées, changement de « reporter ».

## Étape 4 : LA CAPTATION

On se lance ! L'utilisation de casques dépendra du lieu de captation (bruits ambiants, en extérieur) et permettra d'ajuster le volume avant de capturer, ainsi que de créer une bulle conviviale avec la personne devant soi.



Importance de remettre la démarche dans son contexte avant d'enregistrer : expliquer le cadre, le projet, mettre à l'aise en expliquant le type de question ; l'anonymat possible... Et la destination (web radio, journal d'école, site de MJ,...) de ce qui sera enregistré !

## Étape 5 : L'ÉCOUTE



L'écoute peut se faire directement au casque après la captation pour se rendre compte du résultat, de la qualité obtenue... Et si besoin, pour capturer ce qui manque ou ce qui a moins bien donné au 1er essai, toujours en fonction du temps imparti ! Le son du camion poubelle peut être un son d'ambiance de rue génial mais...

# FAUX DÉBAT

## Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise situation...

*Dès la naissance, nous sommes en fait « invités » à émettre une opinion, le plus souvent par un désaccord exprimé de manière assez... claire et sonore ! A la base de toute relation humaine, le fait de donner son avis, à l'aide (ou pas) d'arguments (solides mais parfois aussi très fragiles) reflète au final une part de notre identité et de notre savoir... être.*

## En Radio ?

Idéal pour s'essayer à l'outil audio tout en développant au passage quelques compétences comme l'argumentation ou l'esprit critique ! Le faux débat (voire même débat tout court) sera utile pour alterner le contenu d'une émission, en réaction d'un extrait audio (podcast ou chanson)... Alors, vraiment faux ou faussement vrai ?

### Les rôles possibles :

- Gérer le temps de parole (« Arbitre »)
- Equipe des « Pour »
- Equipe des « Contre »
- Jury ( en mode « Compétition » )

### Le matériel :

- Enregistreur
- Micros
- Fiches « Arguments »
- Identité par équipe (Nom, Couleur, Cri)
- Casques
- Diffuseur de Casques
- Minuteur (Si besoin)



## Étape 1 : LE SUJET

Le faux débat peut s'inscrire dans une émission avec une thématique déjà définie. Ou alors l'animation est « autonome » comme un moyen de s'exercer à l'outil audio. Dans ce cas, les jeunes peuvent définir eux-mêmes un sujet, soit sérieux soit totalement décalé !



Le fait de choisir un sujet de débat fera peut-être déjà émerger certains... points de vue ! Il est intéressant de noter (même discrètement) ce qui est dit par les jeunes à cette étape...

## Étape 2 : LES RÔLES

Par sujet de débat, on sépare le groupe en deux, l'un jouant les « pour », l'autre les « contre ». Les rôles pourront s'inverser pour le sujet suivant bien entendu. Proposer aux jeunes d'exprimer chacun(e) un, voire deux arguments. Une personne « neutre » jouera le rôle d'arbitre (temps et distribution de parole).



Si l'animation est jouée en mode « compétition », un mini jury (profs / animateurs) peut être constitué pour désigner l'équipe la plus convaincante à l'issue du débat, à l'aide de points...

## Étape 3 : LA RÉDACTION

Une fois les équipes constituées et la position à défendre, c'est le moment de développer l'argumentation ! Les jeunes peuvent désigner un(e) « secrétaire » à l'écriture lisible ! Là aussi, un timing peut être défini pour ajouter un peu de piquant... On peut aussi prévoir un temps d'arguments « libres » lors du débat une fois la liste épuisée.

## Étape 4 : LE DÉBAT

Petit rappel des règles et du sujet avant de lancer l'enregistrement. Tirage au sort ou sur base volontaire pour l'équipe qui entame le débat. Les intervenants se passent le micro, en alternant un argument « pour » et un « contre ». Une fois tous les arguments épuisés, l'enregistrement peut être en pause le temps que le jury délibère. Le verdict peut être inclus dans l'enregistrement.



Variante : Le « face to face », où l'arbitre invite à chaque fois une seule personne de chaque équipe aux micros pendant que le reste des équipes est en dehors du local. Cela donnera un côté « découverte » à l'écoute finale !

## Étape 5 : L'ÉCOUTE



L'écoute (avec un baffle) peut se faire directement après le débat, sans montage, en particulier si l'animation s'est faite en « face to face » ! Tout dépendra du temps disponible...

# LE SPOT PUBLICITAIRE & LE JINGLE

## Avec toute mon équipe, je m'y engage !

Élément incontournable de la société, la publicité est partout, sous de multiples formes, de la simple carte de visite jusqu'à la bande-annonce « sauce Hollywood ». Tantôt divertissante, tantôt sérieuse, la « pub » a pour objectif très clair de stimuler les 5 sens du corps humain, selon le support... Mais venez donc goûter cette nouvelle fiche 100% audio !

## En Radio ?

C'est la base. Distinguons toutefois « spot publicitaire » (30 à 60 sec) et « jingle » (10 à 20 sec). Le jingle sera utilisé pour introduire une chanson, une rubrique mais surtout rappeler l'identité sonore d'une émission, d'une radio. Le spot publicitaire n'aura pas spécialement de lien avec le thème d'une émission et sera quelque part plus « autonome ».

### Les rôles possibles :

- La voix principale
- Les voix secondaires
- Recherche Bruits / Sons
- Ecriture (Rédaction)

### Le matériel :

- Enregistreur
- Diffuseur de Casques
- Micros
- Sons (Bruits / Musiques)
- Casques
- Connexion Internet



## Étape 1 : L'INTENTION

Dans les deux cas (pub ou jingle), le résultat dépendra du message voulu et même du destinataire ! Le jingle sera davantage créé pour mettre en avant un projet (ponctuel ou sur le long terme), une activité (fête de quartier, brocante d'école). Le spot publicitaire, plus long, pourra se décliner sous forme de parodie mais aussi de manière sérieuse, selon que l'on veuille divertir, dénoncer un fait...



Utile de se rappeler à quel public le jingle ou la pub s'adresse en définitive... Même si l'intergénérationnel a toujours du bon, définir clairement la « cible » dès le départ aidera fortement la création de contenu !

## Étape 2 : LA RÉDACTION

L'idée est que chacun(e) puisse avoir devant les yeux ce qu'il/elle doit dire et à quel moment, en définissant par exemple quand est-ce que la musique démarre, se termine, les interventions des dialogues ou d'une « voix-off ».



Pour le jingle, les neurones sont très vite mis à rude épreuve pour que le résultat garde son caractère accrocheur sur le long terme... Dynamique, court et droit au but !

## Étape 3 : LES RÔLES

Les rôles seront définis quasi en même temps que la rédaction : présence des dialogues entre 2 personnes ; une voix-off utilisée pour la chute du spot pub (avec un slogan par exemple). Quelqu'un au sein du groupe peut être responsable de rechercher la musique, de créer des bruitages d'ambiance, de lancer / arrêter l'enregistrement...

## Étape 4 : LA RÉALISATION

Le groupe se lance dans l'enregistrement avec, pourquoi pas, un essai au casque sans enregistrer, comme pour la fiction. Cela permettra de mettre au point les enchaînements, assurer la dynamique du résultat.



Au niveau du jingle, vu son format très court, il est préférable d'enregistrer la ou les voix avec la musique choisie, à la fois pour permettre aux jeunes de se repérer mais aussi pour écouter direct ce que ça donne et réessayer si besoin !

## Étape 5 : LA POST-PRODUCTION

L'occasion de vérifier les niveaux sonores, par exemple entre les voix, les bruitages et la musique. Cela permettra de constater au final ce qui est réellement mis en avant dans le résultat, ce qui prend trop ou pas assez de place...



Pour le spot publicitaire, les sons et musiques peuvent être plus facilement insérés après avoir enregistré les voix, puisque, en définitive... Il s'agit en fait souvent d'une « mini fiction » !

## Étape 6 : L'ÉCOUTE



« SANS LA CONFIANCE, ON NE PEUT PAS CRÉER  
DE SOCIÉTÉ, ON NE PEUT PAS CRÉER DE LIEN  
NI DE RELATION. »

**Selma**



# LA FICTION

## Raconte-moi une histoire...

Une fiction est un récit principalement basé sur l'imaginaire. Ecrite, filmée, racontée, elle peut servir de divertissement pur et dur mais également mettre en avant un fait, une actualité (en mode parodie) ou encore une situation vécue (un récit de vie), parfois même de manière anonyme.

## En Radio ?

La fiction « radiophonique » est un atout majeur ( merci à Orson Welles et à sa Guerre des Mondes ! ) car elle permet justement à l'imaginaire de prendre le large, de s'approprier une scène, de créer un univers propre... Et avec des moyens techniques assez simples !

### Les rôles possibles :

- Narration (« Voix Off »)
- Personnages
- Recherche Bruits / Sons
- Écriture ( Rédaction )

### Le matériel :

- Enregistreur
- Micros
- Casques
- Diffuseur de Casques
- Sons (Bruits/Musiques)
- Fiches « Personnages »
- Fiches « Quêtes »
- Fiches « Objets »



## Étape 1 : LES INGRÉDIENTS

Le modèle proposé ici est celui de l'histoire « classique » en mode narratif : un personnage principal, une quête à atteindre, un personnage « ami », un « ennemi », un objet, un lieu,...



Le groupe peut créer lui-même les ingrédients de l'histoire... Ou alors chaque groupe a les mêmes ingrédients en vue de comparer les résultats... Et si jamais, proposer de choisir entre 5 personnages, 5 quêtes, 5 objets, 5 ennemis... Définis au préalable (cfr. Fiches dans la partie Matériel)

## Étape 2 : LES RÔLES

Chaque groupe va se répartir les différents rôles repris plus haut, selon les affinités de chacun (e) et les besoins de l'histoire. La « voix-off » a une place importante (planter le décor, découper le récit) mais les dialogues, sons d'ambiance et autres bruitages aussi pour le rythme !

## Étape 3 : L'ÉCRITURE

Phase-clé de l'atelier ! Le groupe met TOUT sur papier avec l'exemple du schéma narratif : Situation Initiale / Élément Déclencheur / Actions / Dénouement / Situation Finale. Le scénario est semblable à celui d'une pièce de théâtre au niveau de la forme (description / dialogues / musique / bruitages).



Prévoir un exemplaire du scénario pour chaque personne afin de suivre le déroulement pendant la captation !

## Étape 4 : LA RÉALISATION

Le groupe se lance dans l'enregistrement avec, pourquoi pas, un essai au casque sans enregistrer. L'histoire peut s'enregistrer en une fois ou alors partie par partie, selon le temps disponible



Au niveau des sons, ils peuvent être réalisés « en direct » par les jeunes ou encore recherchés/préparés lors d'une étape intermédiaire et mis sur une tablette, un smartphone... Le rôle technique prend alors tout son sens !



## Étape 5 : LA POST-PRODUCTION

Selon les moyens matériels, certaines choses peuvent être ajoutées après l'enregistrement : les bruitages, les sons d'ambiance, la musique... Mais cela nécessitera du matériel de montage (PC, logiciel).



## Étape 6 : L'ÉCOUTE

# LE REPORTAGE

## C'est pas bien de « rapporter » ?...

L'être humain est un être curieux... Sans être forcément un « vilain défaut », cette curiosité nous amène à vouloir porter un regard sur les choses, avec un point de vue choisi et donc subjectif. Mais tout en veillant à collecter des infos réelles sur un lieu, une personne, un fait et en se rendant sur place, sur le terrain.

## En Radio ?

Les images ne font pas tout, loin de là ! Au même titre que dans une fiction radio, le son a cette capacité de plonger l'auditeur au cœur d'un lieu, d'une ambiance, de refléter une personnalité et la situer dans son époque... Le reportage en radio, c'est en fait raconter les questions et laisser les sons apporter les réponses...

### Les rôles possibles :

- Récolter les sons d'ambiance
- Narration (Voix Off)
- Choix Musique
- Contacts préalables (lieu, personne,...)
- Interviewer
- Prises de vue

### Le matériel :

- Micro + Bonnette extérieure
- Enregistreur sur piles + Poignée
- Appareil Photo (Pour habiller les sons)



## Étape 1 : LE SUJET

Le but du reportage n'est pas de développer une problématique mais bien d'approfondir une idée, apporter un éclairage sur un sujet, une idée, un thème. Le reportage au final est bien sûr ce dont on va parler mais surtout comment on va en parler, sous quelle angle.



Un reportage sur une école ? Ok. Mais pour retracer son histoire depuis l'origine ? Mettre en avant l'ouverture de sa nouvelle cour ? Ou encore présenter la fonction de délégué de classe et son rôle au sein de l'établissement ?...

## Étape 2 : LA STRUCTURE

Comme pour une émission radio mais sous forme de récit, l'idée est d'établir les différents ingrédients du reportage, de quoi on aura finalement besoin pour raconter le sujet : un témoignage + un fond sonore + des sons ambiances extérieures + une narration en début et en fin...



Moment de brainstorming en groupe, l'occasion aussi de voir le reportage comme une ligne du temps de par exemple 15 min et de placer les différents éléments dessus... Et pourquoi pas déjà une estimation de « qu'est-ce qui dure combien de temps » ?

## Étape 3 : LA RÉCOLTE

Étape incontournable du reportage (et en fait, principale tâche du reporter), aller « sentir » les choses en étant sur les lieux, visualiser avec son micro... Et récolter toute la matière nécessaire.



Le sujet déterminera fortement cette étape ainsi que les possibilités en termes sonores. Certains sujets (Nelson Mandela, Abraham Lincoln,...) demanderont quelques recherches ailleurs (sites web), d'autres sujets devront passer par le terrain et ses acteurs directs (une nouvelle cour d'école et ses élèves, un square public...).

## Étape 4 : L'ASSEMBLAGE

Une fois tous les ingrédients récoltés, il ne reste « plus qu'à » agencer votre reportage sur base de la structure définie ! C'est le moment de confronter ce qui était prévu sur le papier et ce que la réalité a permis de capturer concrètement...



Ne pas oublier le dynamisme du reportage ! Veiller à équilibrer ce qui est raconté, la musique, l'ambiance, les interventions en mode témoignage, sachant que les éléments peuvent se mixer entre eux...

## Étape 5 : LA POST-PRODUCTION

Cette étape aura lieu lors du montage, l'occasion de vérifier les niveaux sonores des différentes parties du reportage, les enchaînements, le côté dynamique et la proportion des différents contenus (en termes de durées).

# L'ÉMISSION

## Du télégraphe à la WebTV...

Depuis que le monde est ondes, l'être humain n'a eu de cesse d'élargir ses moyens de communiquer, sur des distances de plus en plus grandes avec des appareils de plus en plus petits. Le but d'une émission, au final et quel que soit le format, est d'envoyer un message en abordant un thème (commun à d'autres personnes) et à destination d'un public ciblé.

## En Radio ?

Prenez une table. Disposez quelques micros sur pieds à distance agréable autour d'un enregistreur. Ajoutez-y quelques casques et branchez. Mettez la minuterie sur +/- 30 minutes avant de lancer l'enregistrement. Assurez-vous que tous les ingrédients soient prêts. Lancez le jingle de lancement. C'est prêt, écoutez-vous !

### Les rôles possibles :

- Animer l'émission
- Gestion technique
- Réalisations préalables (Reportages, micro-trottoirs, interviews, témoignages,...)
- Invité(e)s / Chroniqueur(euse)s

### Le matériel :

- Enregistreur
- Micros + Pieds
- Casques
- Smartphone / Tablette
- Conduite de l'émission
- Diffuseur de Casques



## Étape 1 : LE SUJET

Le choix du sujet permettra notamment de déterminer ce qui est faisable et surtout utile au niveau des préparations (reportage, témoignage, style de musique, interventions en direct,...)

## Étape 2 : LA CONDUITE

Élément INCONTOURNABLE d'une émission radio, la conduite est l'ensemble des « ingrédients » du début à la fin de l'enregistrement. Visuellement, cela permet de définir exactement les étapes, les transitions entre interventions, enregistrements, pauses musicales,... Et aussi d'estimer la durée de chaque partie d'émission !



Utiliser des codes couleurs pour les différentes parties de la conduite, pour distinguer visuellement les musiques, les jingles, les moments de réactions, les moments où ce sont plutôt des préenregistrements...



## Étape 3 : LA RÉPARTITION

Selon les besoins et les « ingrédients » de l'émission, des choses devront être réalisées avant et donc préenregistrées (micro trottoir, fiction, témoignage,...), en fonctionnant par petits groupes en se référant aux autres fiches d'animation. Certains rôles sont attribués pour le moment du « direct », tels que l'animation, la technique, la présentation de chaque rubrique, les réactions à ce que l'on viendra d'entendre, le choix d'une musique...

## Étape 4 : L'ENREGISTREMENT

On parle ici de l'émission même, le moment où chaque participant(e) est devant son micro, les sons parés à être lancés ! Au moment de présenter l'émission, la personne qui anime peut commencer par expliquer ce dont on va parler, les différentes rubriques à venir pour aider à planter le décor, en gros le sommaire de l'émission.



Prévoir un exemplaire de la conduite pour chaque personne autour de la table en format A4 en plus de la conduite affichée face à l'animateur ! Ainsi qu'un moyen de visualiser le timing en mode compte-à-rebours (horloge murale)



## Étape 5 : LA DIFFUSION

Tout dépend de la finalité de l'émission. Elle peut être enregistrée dans tous les cas pour garder une trace sonore pour évaluer le résultat avec le groupe. La diffusion peut soit se faire après l'enregistrement pour la mettre en ligne sur un site d'école par exemple. Une émission peut être aussi diffusée en direct avec des baffes, pour une animation dans l'espace public ou dans le cadre d'une fête d'école.

# CONDUITE D'ÉMISSION

EN DIRECT	SON DIFFUSÉ	EN RÉSUMÉ
	Générique / Jingle	
Présentation		Chacun dit son nom
Sommaire		Présenter le contenu en commençant par la fin
Rubrique « Actualité »		Chacun partage une actualité sur Bxl
	Musique	
	Podcast	
Débat		Chacun(e) réagit à ce qu'il/elle a entendu dans le podcast
	Son / Dédicace	
Rubrique « Projet »		Partage sur son projet
	Son / Dédicace	
		Partage sur son projet
Synthèse		Résumé de l'émission / Impressions / Mot de fin
	Générique (Jingle)	



# BOÎTE À OUTILS

Avant de vous lancer dans ce vaste univers sonore, il nous semblait important de préciser deux ou trois « petites choses ». Cette brochure suffira peut-être déjà à répondre à certaines attentes et questions en termes d'animation mais sait-on jamais...



## LE MONTAGE

Quasi indispensable en termes de résultat, l'étape du montage est parfois celle qui demandera le plus de temps et de concentration. En général, obtenir 2 minutes de résultat fini prendra... 2h de temps sur ordinateur. Pas d'affleurement, ce n'est qu'une estimation !



Petites techniques et habitudes pour ne pas se retrouver sur le banc... de montage avec des centaines de minutes de matières brutes à traiter : préparer la captation au maximum avant l'enregistrement (répétitions ; vérifier les niveaux sonores ; repérer les bruits parasites ; préparer la personne devant vous ; fixer une durée maximum,...

Au niveau du logiciel, voici un incontournable en téléchargement libre et relativement facile d'utilisation : **AUDACITY** [www.audacityteam.org](http://www.audacityteam.org)

---

## LE MATÉRIEL

Certains termes techniques utilisés dans les fiches pourront vous paraître assez... incompréhensibles voire barbares ! « Diffuseur de Casques » ? Mais avec quoi ils viennent ?!

D'autre part, l'enregistreur d'un Smartphone suffit déjà amplement en termes de qualité sonore... Du moins pour faire un micro-trottoir ou une interview ! Une émission demandera sans doute d'autres besoins matériels.



L'équipe de Quartier Libre reste disponible pour toute question relative à cette brochure, aux fiches d'animation. Mais nous pouvons aussi apporter un soutien au niveau matériel ! Prêts, conseils, manipulations, techniques,...

---

## LA FORMATION

Soyons clairs. Service d'aide aux jeunes avant tout, l'équipe ne se considère pas experte dans le monde de l'audio- visuel (audio tout court d'ailleurs) ! Mais quelques années d'expériences, d'essais/erreurs ainsi que des formations en interne (auprès d'experts cette fois) nous ont amenés à acquérir une certaine pratique en termes de réalisations sonores...



Au même titre que les questions de matériel, de technique ou d'animation, n'hésitez pas à venir vers nous pour prévoir un moment de « mini formation » à l'outil audio : manipulation ; niveaux sonores ; petits exercices de « prise de son » ; premiers pas dans l'étape du montage...

# LE RÉSEAU

Bien avant la création de cette brochure, le projet XL ON AIR s'est construit dans son ensemble à partir de recherches, de rencontres et surtout d'échanges de pratiques.

Agissant toujours de manière complémentaire au sein de ses projets, à travers des partenariats scolaires et associatifs, l'équipe de Quartier Libre a souhaité mettre à votre disposition certaines ressources... A découvrir ! Qu'on se le dise, cette liste n'est qu'une infime partie de ce qui existe en la matière...

---

## GSARA ASBL

Le Gsara Bruxelles met la pratique de l'audiovisuel au service de la réflexion, de la rencontre et de la participation. Le travail médiatique du Gsara Bruxelles est reconnu en éducation permanente et en cohésion sociale. L'association peut également proposer des ateliers audiovisuels (vidéo, image, radio) ainsi qu'un guide pratique de l'atelier radio pour tous les publics. Ce lieu organise des formations sur mesure (mise en place d'ateliers audiovisuel, accompagnement à la réalisation). [www.gsara.be](http://www.gsara.be)

---

## AJILE ASBL

AJILE (ex Fédération Parascolaire) est une Organisation de Jeunesse laïque reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles et une association constitutive du Centre d'Action Laïque. Elle s'appuie sur le savoir-faire d'une équipe pluridisciplinaire de 10 personnes. Elle propose des animations socioculturelles à destination des jeunes de 6 à 30 ans et des formations pour les acteurs/ trices du secteur Jeunesse (professeur/e, éducateur/trice, animateur/trice) en Wallonie et à Bruxelles. [www.ajile.org](http://www.ajile.org)

---

## MEDIA ANIMATION ASBL

Media Animation a développé divers outils en termes d'éducation aux médias et propose également des formations à destination des équipes éducatives scolaires. L'action déployée reste en cohérence avec la mission fondamentale : l'éducation critique du citoyen face à une société de la communication médiatisée en constante mutation et le soutien critique à la communication de la vie associative et culturelle. [www.media-animation.be](http://www.media-animation.be)

---

## QUINOASBL

Quinoa se donne pour objectif général d'accompagner les citoyen(ne)s, les jeunes en particulier, vers une meilleure compréhension des enjeux politiques, sociaux, économiques, culturels et environnementaux du monde contemporain afin de renforcer leurs capacités à s'engager durablement, individuellement et collectivement dans des alternatives porteuses de changement social. L'association a développé un certain nombre de ressources pédagogiques, notamment au niveau de la cohésion de groupe. [www.quinoa.be](http://www.quinoa.be)



«XL ON AIR © 2021 - Un projet de SOS Jeunes-Quartier Libre AMO»  
«Projet de Prévention Générale de l'Aide à la Jeunesse 2020-2021»



## **ANTENNE DE QUARTIER LIBRE**

Rue Sans Souci, 78 - 1050 Bruxelles

02 503 19 90 / 0473 96 04 20

[www.xlonair.be](http://www.xlonair.be) / [ql@sosjeunes.be](mailto:ql@sosjeunes.be)

