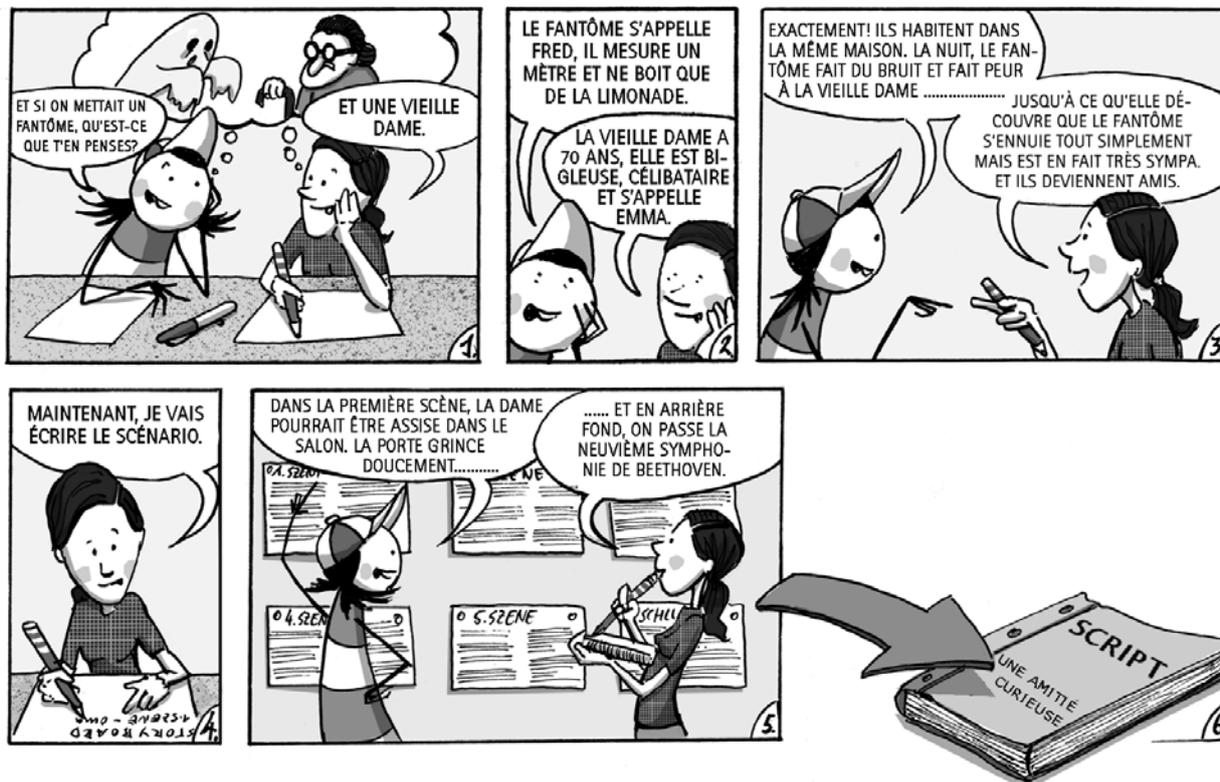


# LA PIÈCE RADIOPHONIQUE

## PREMIÈRE PARTIE: COMMENT TROUVER TON SUJET?



## DEUXIÈME PARTIE: EN STUDIO



## **De l'idée à la pièce radiophonique achevée**

### **Projeter les scènes d'une pièce radiophonique et la mettre en scène**

**Auteur: Ulrike Werner / traduit par Katharina Herrmann et Aurore Visée**

On peut montrer à l'exemple d'une petite séquence dramatique comment créer et réaliser de petites histoires radiophoniques. La pièce radiophonique est par définition dramatique, c-à-d qu'elle est sous-tendue par une action, mise en scène par des personnages et leurs dialogues.

### **1. Créer l'histoire**



Chaque pièce radiophonique comprend:

- un sujet
- des personnages
- des scènes dans des espaces sonores
- un enchaînement de scènes
- des bruits et de la musique

### **Projeter le sujet dans l'histoire**

Pour chaque histoire, il faut un sujet. Le sujet est le matériel ou le contenu qui va façonner l'histoire.

#### **Exemples de sujets**

- des histoires traditionnelles (des contes de fées, des fables, des légendes)
- des événements historiques (par exemple la transformation d'un village par la construction d'une usine ; la découverte de l'Amérique par Christophe Colomb; la première fois que les femmes vont à l'école)
- des problèmes sociaux et politiques (par exemple l'expulsion d'immigrés hors d'Allemagne, la privatisation de l'eau potable, la biotechnologie dans l'agriculture)
- la vie quotidienne (des conflits familiaux ou de couple, des malentendus dans un immeuble où vivent des personnes issues de différentes cultures)

#### **Rassembler de la documentation**

Quand tu as choisi ton sujet, tu dois récolter de la documentation à ce propos, comme pour des recherches journalistiques. D'abord, tu dois récolter des questions, des impressions, des épisodes. Cette documentation peut être des histoires, des articles de journaux, des lettres, des reportages télé, des reportages judiciaires ou des aventures que toi ou d'autres ont vécues. De même, tu peux imaginer quelque chose de toute pièce, la fantaisie n'a pas de limite!

## Trie ta documentation

Lorsque tu as rassemblé assez de documentation et d'idées, que tu les as devant toi ou notées, trie ta documentation. Pour éliminer tes idées ou observations superflues, pose-toi les questions suivantes:

- Quels personnages ai-je bien en tête?
- Qu'est-ce qui rend mon sujet concret?
- Quels éléments sont fascinants, bizarres, tristes ou passionnants?
- De quelles contradictions, contentieux puis-je m'inspirer pour créer une scène?
- Quelle est la chose la plus importante pour mettre en scène ce conflit?

## Les personnages

Avant de décrire et rédiger les scènes, crée tes personnages. Rends les vivants, pour que tu puisses les voir, les entendre parler, savoir pourquoi ils se comportent de telle ou telle façon. Tu dois même imaginer ce qu'ils ont vécu avant.

Si tu veux créer deux personnages principaux, fais en sorte que ces personnages soient le plus possible opposés, différents, afin qu'ils représentent les différents aspects du conflit. Cela facilitera le déroulement de l'histoire et aidera les auditeurs à différencier les personnages.



Créer des personnages aux caractères opposés ne signifie toutefois pas que l'un est gentil et l'autre méchant. Ce serait trop stéréotypé et ennuyant. Ces personnages «opposés» se comportent d'une certaine manière car ils viennent de milieux très différents, ont des centres d'intérêt ou des motivations opposés.

## Donne des noms

Donne des noms à tes personnages, tu pourras ainsi mieux te les représenter.

## Invente la vie de tes personnages

Même si tes personnages n'interviennent que dans de courtes scènes, leur inventer une vie te sera d'une grande aide. Où sont-ils nés ? De quel genre de famille viennent-ils ? Comment s'est passée leur enfance ? Quels sont leurs hobbies ? Quel est leur métier ? Quelle est leur situation actuelle ? Sont-ils amoureux, fiancés, mariés ? Heureux ou tristes ? Quels sont leurs désirs ? Pourquoi sont-ils tristes ? Y a-t-il des événements qui les ont marqués ? Cela influencera peut-être leur comportement dans telle ou telle scène.

### Les caractères des personnages, leur comportement, leur manière de s'exprimer

- Quels sont les traits particuliers de chaque personnage?
- Sont-ils fous ou névrosés?
- Quel est leur trait de caractère le plus original?
- Comment s'expriment-ils? Parlent-ils un dialecte particulier?
- Ou un certain jargon?

### Comportement des personnages dans le conte

Après avoir créé les personnages, joue leur comportement. Comme tu connais à présent bien tes personnages, tu peux t'imaginer leurs attitudes et les ancrer dans leur caractère et biographie. L'attitude et le comportement des personnages est à présent bien fixé.

### L'action principale



Chaque narration se base sur une action principale qu'on résume en une ou deux phrases. Il est donc plus facile que l'action principale soit un conflit ou un problème dans lesquels interviennent des protagonistes aux caractères opposés.

### L'exemple de Cendrillon

*Cendrillon est obligée d'accomplir de basses besognes bien que son père soit riche, parce que sa belle-mère désire posséder toutes les richesses de la maison pour elle et ses filles. Bien que sa belle-mère lui mette des bâtons dans les roues, Cendrillon gagne le fils du roi à sa cause.*

### La construction de l'histoire ou du conte

Une histoire consiste en un ou plusieurs épisodes reliés entre eux par un fil conducteur pour créer une histoire passionnante. Autrement dit : l'action principale, à savoir la problématique sera subdivisée en scènes. Celles-ci se succèdent dans un certain ordre que l'on appelle aussi « le déroulement de l'histoire».

Pose-toi les questions suivantes pour déterminer le déroulement de ton histoire :  
 Comment le conflit se développe-t-il? Qu'est-ce qu'il se passe, qu'arrive-t-il aux personnages?  
 Comment le conflit sera-t-il résolu?

Voici un modèle facile (qui date de l'antiquité) pour créer une narration dramatique:

1. situation initiale/on plante le décor: introduction au conflit (première scène)
2. partie principale: le conflit est raconté et atteindra bientôt son point culminant (dramatique) (scène 2, 3)
3. solution: c'est de ce point culminant dramatique que naît une nouvelle situation, la fin (dernière scène)



## Scènes/situations

Les personnages parlent et agissent dans une certaine situation, à un endroit et un moment précis. Cela s'appelle une scène. Une scène a toujours lieu au présent. L'action d'une scène a des conséquences sur les actions des scènes suivantes.

Le narrateur fait gagner du temps et supprime des scènes en résumant l'action.

## Questions aidant à développer des scènes et des situations

Que se passe-t-il? Que vivent les personnages dans ce conflit? Comment s'en sortent-ils? Où sont-ils? Qui d'autre y a-t-il? Que se passe-t-il ensuite? Qu'entend-on dans la scène?

## Écouter

Quels bruits placer? Est-ce qu'il y a une musique qui crée une certaine ambiance? Où se déroule la scène? («Dans la cuisine», «dans la salle de danse», «dans le jardin», «dans une rue du village» etc.)

## Choisir le déroulement de l'action

Lorsque les scènes sont au point, définis l'ordre. Comment les scènes s'enchaînent-elles de la situation initiale jusqu'au point culminant? Quel est le fil conducteur? 3 ou 4 scènes (de 2 ou 3 minutes) suffisent pour une brève pièce (comprenant une introduction, une partie principale et une fin).

## Les données sonores

En réalisant une scène, mets-toi à la place des auditeurs. Ceux-ci ne connaissent que les informations qu'ils entendent.

Les principales données sonores véhiculant des informations sont:

- les dialogues entre les personnages
- les bruits, la musique
- éventuellement le narrateur

Les paroles des personnages ont une influence sur l'action, ce sont les dialogues qui informent les auditeurs sur l'action qui se déroule. Les auditeurs reçoivent toutes les informations essentielles pour suivre l'action à travers les dialogues des personnages. Ceux-ci posent des questions, réfléchissent, observent et enfin font comprendre la situation, la scène. Parfois, ils lisent une lettre, une note pour que les auditeurs sachent pourquoi cette action ou une autre est importante à présent. Les textes des personnages doivent être brefs, sans interjections (par exemple «naturellement», «surtout», «tellement», «bien», etc). Cette règle s'applique aussi aux autres phrases. Cela permet d'ensuite mieux jouer les scènes.



## Le narrateur

Parfois, il est opportun d'avoir un narrateur qui résume des scènes ou donne des informations supplémentaires.

## Les bruits

Quels bruits apportent des informations? Cela peut être quelqu'un qui frappe à la porte ou les craquements d'un arbre. Mais aussi des bruits constants qui constituent le bruitage d'une scène complète, nommés aussi fonds sonores. En voici quelques exemples: le gazouillement des oiseaux près d'un ruisseau, les voix et les bruits dans un hall de gare, des voix et des pas dans une pizzeria.

**Attention: pas trop de bruits!**

Trop de bruits différents compliquent la production. De plus, il est dangereux de surcharger l'histoire par des bruits. Il ne faut garder que les bruits essentiels. Comme par exemple, les bruits qui ont une dimension théâtrale, sont à la base d'une scène.

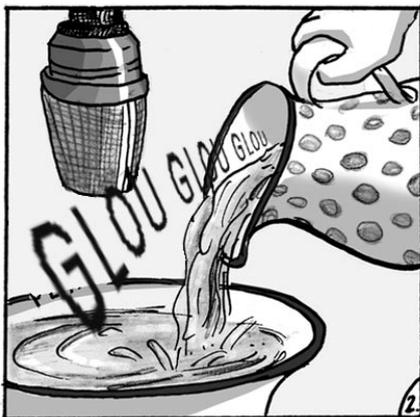
**Fixer des espaces sonores**

Tu aideras les auditeurs en définissant des espaces sonores! Ceux-ci ressortent dans le fond sonore de la scène. De plus, cela facilitera ensuite la production.

**Par exemple**

«Dans un restaurant», «dans un salon», «dans une rue»

Il faut distinguer les espaces ouverts des espaces fermés, si l'on est à l'intérieur ou à l'extérieur. C'est important pour l'enregistrement des voix. Si tu désires situer l'action dans un espace étroit, tu utiliseras des panneaux glissants, des cartons etc. placés autour du speaker.

**Crée toi-même tes bruits**

Comment trouver des bruits?

Tu peux télécharger des bruits gratuitement sur le portail Internet: [www.hoerspielbox.de](http://www.hoerspielbox.de) Cependant, dans la plupart des cas, ces bruits préfabriqués ne sonnent pas aussi bien que des bruits faits maison.

Tu as le choix : tu peux enregistrer les bruits à l'intérieur ou à l'extérieur à l'aide d'un enregistreur et d'un micro stéréo, tu peux enregistrer de vrais bruits comme par exemple «le cliquetis de la vaisselle dans une brasserie» ou «les pièces de monnaies tombant dans un distributeur automatique» ou «le son de cloches». Il est même possible d'enregistrer «les courses au supermarché», «des bruits marin» ou «le bruit de l'ascenseur dans l'immeuble».

Utilise des accessoires pour créer des bruits. Par exemple, tu n'as pas besoin d'un fleuve ou d'une mer pour générer le bruit de l'eau : mets une cuvette devant le micro et remue l'eau avec ta main ou une cuillère. Fais des essais et écoute!

## La musique



La musique suscite des émotions. C'est pour cette raison qu'elle paraît plus forte que les mots. Pour atteindre l'effet souhaité, il faut bien écouter. Il faut judicieusement doser la musique. Certains textes sonnent mieux sans musique. Certes, la musique peut renforcer un texte mais peut aussi provoquer l'effet contraire.

La musique peut structurer une pièce radiophonique. Par exemple, la musique a un thème principal et l'on passera les passages secondaires entre deux scènes. La musique peut aussi créer des effets dramatiques, des ambiances et accentuer les traits des personnages.

Jouer soi-même de la musique donne très bien. Si chaque protagoniste est musicien, motive-les à jouer de leur instrument. Parfois, quelques notes de carillon donnent mieux qu'un morceau de musique classique.

## 2. La production d'une pièce radiophonique en studio

Dès que ton script est prêt, rends-toi au studio avec ton script, les instruments de musique, les accessoires et les bruits que tu as enregistrés. Tu vas alors transposer tout ce matériel dans ton ordinateur et le retravailler. Tu as besoin d'un peu d'entraînement pour cette partie technique.

### L'enregistrement

Répète ton texte avant l'enregistrement. Les répétitions aideront les acteurs à se sentir bien dans leur rôle. Tu peux faire des exercices de relaxation et de souffle. Tiens-toi debout, c'est dans cette position qu'on s'exprime le mieux. Si tu bouges, il faut veiller à garder la même distance par rapport au micro. Le technicien doit vérifier le micro pendant les répétitions car chacun a une voix différente. Tu n'es pas obligé de jouer toutes les scènes dans l'ordre chronologique.

Pour garder une vue d'ensemble, on note dans le script le nombre de fois qu'une scène a été jouée et quelle en était la meilleure variante.

Si la pièce radiophonique est improvisée, tu peux enregistrer tes scènes séparément, puis arrêter et jouer la suivante.

### Retravailler et mélanger les sons

Dans une pièce radiophonique, il faut avoir beaucoup de bandes sonores pour pouvoir les mélanger facilement. Il faut:

- au moins deux bandes pour les textes
- au moins deux pour les bruits (données sonores et bruitages)
- au moins une pour la musique