

SÉANCE D'ÉCOUTE

EXTRAITS DES ÉMISSIONS "LES DÉTECTIVES SAUVAGES"



Les **Détectives Sauvages** proposent des ballades radiophoniques autour d'une œuvre littéraire marquante.

Une émission de radio animée par **Emilie le Borgne** et **François Ripoché** - Cie Le Théâtre dans la Forêt



- 📻 Extraits de *La Princesse de Clèves* de Mme de La Fayette
1. 5'00 > 9'17 - Première rencontre
 2. 12'54 > 16'00 - Le portrait
 3. 48'23 > 53'50 - Epilogue



- 📻 Extraits de *Moby Dick* d'Hermann Melville
1. 10'13 > 15'05 - Aller tuer Moby Dick
 2. 49'15 > 55'09 - Le dernier affrontement



- 📻 Extraits de *Dracula* de Bram Stoker
1. 2'00 > 5'19 - Incipit
 2. 9'25 > 11'50 - Première rencontre
 3. 15'08 > 19'40 - Premiers troubles



- 📻 Extraits de *Un roi sans divertissement* de Jean Giono
1. 19'57 > 25'43 - Mort de Bergues
 2. 29'42 > 36'46 - Découverte de Dorothée



- 📻 Extraits de *Bonjour Tristesse* de Françoise Sagan
1. 3'55 > 6'35 - Partir
 2. 12'04 > 14'20 - Rapprochement
 3. 50'18 > 53'40 - Epilogue - retour à Paris



- 📻 Extraits de *Shining* de Stephen King
1. 37'22 > 44'00 - La Chambre 217
 2. 47'47 > 53'42 - Le Bal

SÉANCE D'ÉCOUTE

EXTRAITS DES ÉMISSIONS "LES DÉTECTIVES SAUVAGES"

Objectif : sensibiliser au langage radiophonique et aux façons dont on peut s'en emparer pour raconter une histoire par les sons

Par groupe de 4, écouter un extrait d'une création sonore, restituer et commenter ce que l'on a entendu.

- Identification du cadre spatio-temporel, des personnages, de la situation
- La ou les voix : diction, rythme, amplification, variations (accentuation, mise en relief, effacement, silence) ; à quels moments, pour quels effets ?
- La musique : genre, formation (vocale, instrumentale), caractéristiques (tempo, rythme, intensité)

- Les bruitages : type, intensité, récurrence
- Leur place : discrète ou importante , premier plan plan, arrière plan
- Le rôle du paysage sonore :
 - créer, illustrer, caractériser une atmosphère correspondant à la situation dramatique,
 - faire reconnaître une situation par un bruitage, souligner un moment de jeu,
 - ponctuer la narration (pause de jeu, transition)
- Effets produits sur l'auditeur