

# Atelier 1 : Marches et démarches

Les élèves se familiarisent avec les personnages typés en explorant les caractéristiques qui leur sont propres. On explore des façons de varier la marche en adoptant des attitudes corporelles exagérées, puis en changeant les points de concentration pour aider à caractériser divers personnages fondées sur des archétypes.

## EXERCICE 3 - MARCHE DES ARCHÉTYPES

### *L'enseignante ou l'enseignant :*

- invite le groupe-classe à circuler librement en marchant de manière neutre;
- donne les consignes aux élèves pour les inviter à adopter la façon de marcher de divers personnages typés;
- pose des questions pendant l'exercice pour guider les élèves et leur donner un contexte, par exemple :
  - Comment marchent les personnages de la haute noblesse? Quelle est la démarche d'un roi, d'une reine? Où se positionnent son menton, ses mains, ses épaules s'ils doivent asseoir leur autorité?
  - Comment se déplacent des voleuses ou des voleurs qui veulent se cacher? Est-ce qu'ils bougent furtivement, doucement?
  - Comment avance la guerrière, le guerrier? Quelle est la marche d'un soldat qui ne veut pas se battre, qui a peur de se battre?
  - Comment se déplace une sorcière ou un sorcier? Est-ce qu'elle ou il est en balai? Ce type de personnage est-il toujours nécessairement vieux?
  - Lorsqu'un amant vient de découvrir qu'il est aimé, comment marche-t-il? Comment marche l'amoureuse au cœur brisé?...
- fait remarquer que des personnages plus précis commencent à émerger lorsqu'on se pose des sous-questions sur leurs motivations, qu'il n'y a pas une seule sorte de roi; pas un seul type d'amant, etc.

### *Les élèves :*

#### **En groupe-classe, les élèves :**

- circulent librement en marchant de manière neutre;
- selon les consignes de l'enseignante ou l'enseignant, adaptent leur façon de marcher pour refléter divers personnages, par exemple :
  - roi ou reine;
  - voleur :
  - guerrier, soldat ou chevalier;
  - sorcière ou sorcier;
  - amant, amoureuse ou amoureux;
- marchent normalement entre les interprétations de marches de divers personnages.



**arts en direct**

Association francophone pour l'éducation artistique en

Ontario, dans le cadre du projet *Pleins feux sur le théâtre 2012-2013*

## RÉTROACTION

- Inviter l'élève à rédiger un commentaire personnel dans son journal de bord pour exprimer sa réaction initiale suivant le travail d'expérimentation.

## RÉINVESTISSEMENT

- Présenter des extraits de pièces ou de formes théâtrales qui utilisent l'exagération (p. ex., burlesque, comédie).
- Animer une discussion sur la place de l'exagération et de la caricature dans les médias.