

Atelier 3 : Animaux

Pendant cet atelier, les élèves explorent la gestuelle et les mouvements associés à divers animaux pour développer l'expression corporelle. On invite les élèves à explorer certains gestes rappelant la démarche d'animaux. À travers le mouvement, le groupe-classe expérimente avec l'intensité des gestes exécutés à divers degrés de manière à intégrer certaines caractéristiques inspirées de créatures du règne animal à d'éventuels personnages.

EXERCICE 2 - PERSONNAGES HYBRIDES

Ressource d'accompagnement :

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Humanimaux

L'enseignante ou l'enseignant :

- explique brièvement la nature de l'exercice :
 - les élèves doivent se déplacer en imitant les mouvements d'un animal donné;
 - progressivement, on les invitera à transformer leur démarche en jouant le rôle des personnages hybrides qu'on pourrait appeler des *humanimaux* (p. ex., partiellement humain, partiellement poule) selon différents degrés (p. ex., 20 % humain, 80 % poule).

L'enseignante ou l'enseignant :

- invite le groupe-classe à circuler librement en marchant de manière neutre;
- donne le signal pour inviter les élèves à commencer à se déplacer en imitant des poules, sans y intégrer l'interprétation orale;
- invite les élèves à se concentrer sur le non verbal, donc à improviser en silence, sans interagir avec les autres;
- commente l'exécution des élèves en cours d'exercice pour rappeler certains aspects pouvant rendre l'interprétation aussi réaliste que possible (p. ex., position des pieds et des ailes, gestes de la tête,

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 imiter des poules;
- transforment leur démarche en tenant compte des consignes de l'enseignante ou l'enseignant, en changeant leur interprétation d'une poule pour qu'elle ressemble de plus en plus à un animal hybride, partiellement poule, partiellement humain;
- fait l'exercice à rebours, pour redevenir de plus en plus poule;
- reprend le même exercice pour imiter d'autres animaux, par exemple :

- déplacement du cou);
- donne des consignes sous forme de pourcentages pour que les élèves se transforment graduellement d'une poule à un humain de sorte que plus le pourcentage augmente, plus on se rapproche de l'humain (p. ex., 90 % poule, 10 % humain; 50 % poule, 50 % humain; 30% poule, 70% humain);
 - invite progressivement les élèves à se retransformer à rebours pour que leur animal hybride, surtout humain et un peu poule, redevienne à 100 % poule;
 - pose des questions pour aider les élèves à s'imaginer la situation, par exemple :
 - Quelle est la motivation de ton personnage mi-animal, mi-humain?
 - Qu'est-ce qui effraie ton personnage?
 - propose d'autres animaux (p. ex., caméléon, chat, serpent) pour exécuter le même exercice; fait constater que des personnages aux comportements intéressants commencent à émerger de l'exercice et que ceux-ci sont nuancés et uniques.
- caméléon;
 - chat;
 - serpent.

RÉTROACTION

- Appliquer l'exercice aux personnages et à des extraits tirés d'une pièce à l'étude. Demander à l'élève de commenter l'apport de l'exercice à son jeu d'interprétation.

RÉINVESTISSEMENT

- Mettre dans trois sacs différents des billets sur lesquels sont notés des pourcentages (p. ex., 25%, 80%, 100 %), des noms de personnages et des noms d'animaux. Demander aux élèves de tirer un billet provenant des chaque sac, puis de développer un personnage hybride correspondant. Faire improviser des petits groupes en donnant une situation quelconque (p. ex., lieu, temps, conflit).

Le document ci-dessous est en processus de création. Vous êtes invités à faire part d'ajouts qui enrichiraient le document, d'expériences pertinentes à partager ou de coquilles linguistiques à retoucher. info@artsendirect.com