

EXERCICES D'EXPLORATION ET D'EXPÉRIMENTATION

La Commedia dell'arte

PERSONNAGES, LAZZIS ET MASQUES

Artistes d'inspiration

Sophie Goulet, Jean-Michel Le Gal, Nicolas Van Burek

Au regard du programme-cadre *Éducation artistique, Le curriculum de l'Ontario, 9^e et 10^e année 2010 (révisé)*

À NOTER: Les exercices du présent document s'adressent aux élèves du cours AAD10 (Théâtre, filière ouverte de 9^e année). Cependant ils aideront aussi l'enseignant de 6^e, 7^e et 8^e année, qui à différents degrés abordent la commedia dell'arte dans le programme-cadre *Éducation artistique, Le curriculum de l'Ontario, de la 1^{re} à la 8^e, 2009 (révisé)*

Dans les exercices qui tirent leur inspiration de la commedia dell'arte, l'élève participe à des activités visant le développement du jeu d'interprétation. De plus, l'élève prend connaissance du parcours de la pratique artistique de Sophie Goulet, de Jean-Michel Le Gal et de Nicolas Van Burek, trois comédiens professionnels francophones qui travaillent en Ontario, au Canada et ailleurs. Dans les vidéoclips accompagnateurs, ces comédiens animent des exercices pratiques d'expérimentation qui permettent d'explorer les personnages, le jeu corporel, la voix et l'improvisation.

L'Association francophone pour l'éducation artistique en Ontario (AFÉAO) remercie le ministère de l'Éducation de l'Ontario de son soutien financier pour l'élaboration de cette ressource. Celle-ci a été conçue par l'AFÉAO et ne représente pas nécessairement l'opinion du Ministère.

Conception : Luc Bernier, Sophie Goulet, Jean-Michel Le Gal, Nicolas Van Burek

Rédaction : Marianne Perron-Gadoury

Révision, gestion de projet et mise en page : Colette Dromaguet

Scénarisation de la vidéo d'accompagnement : Michel Legault

Le document qui suit 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

UTILISATION ÉVENTUELLE DE LA RESSOURCE DANS UN PROCESSUS DE CRÉATION

Les exercices présentés dans les vidéos d'accompagnement et dans ce présent document ont pour but de préparer l'élève à explorer des personnages, le jeu corporel, la voix et l'improvisation. Ils permettent d'approfondir le jeu théâtral de l'élève.

EXPLORATION

Il est à noter que les vidéos contiennent des exercices qui peuvent être utilisés à toutes les étapes du processus de création. Par exemple, il est entendu que lors de l'étape de l'exploration, un survol de ces exercices permet à l'élève de se familiariser avec les défis qu'elle ou il aura à surmonter pour se préparer à un travail de production ultérieurement et, surtout, se faire une idée préliminaire des notions sous-jacentes qui seront à l'étude.

EXPÉRIMENTATION

À l'étape de l'expérimentation, l'enseignante ou l'enseignant doit s'assurer que l'élève approfondisse les notions reliées à ces exercices tant sur le plan technique (p. ex., habiletés reliées au langage verbal et non verbal) que sur le plan de la créativité (p. ex., risque créatif).

AVANT DE COMMENCER...

L'enseignante ou l'enseignant :

- s'approprie le contenu des fiches et le développement de l'unité;
- réserve les espaces nécessaires au déroulement de l'unité (espace de répétition, scène, au besoin);
- adapte les fiches pour ses élèves au besoin (différenciation pédagogique);
- photocopie les fiches au nombre des élèves de la classe;
- prévois une station de projection (ordinateur, projecteur et écran) pour la présentation des vidéoclips.

À NOTER : Les fiches peuvent être imprimées ou travaillées de façon électronique. Certaines fiches contiennent des [hyperliens](#) et doivent être consultées à l'ordinateur connecté à Internet. Il s'agit d'appuyer sur le bouton *Ctrl* du clavier en cliquant simultanément sur l'hyperlien pour avoir accès à l'information en ligne.

TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES ET RESSOURCES

Atelier 1 : Marches et démarches

Exercices :

Marche exagérée
Points de concentration
Marche des archétypes

Ressources :

Fiche 1 – Archétypes

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Marche exagérée
Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Points de concentration
Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Archétypes

Atelier 2 : Impro en gromelot

Exercices :

Initiation au gromelot
Improvisation en gromelot

Ressources :

Fiche 2 - Gromelot

Fiche 3 - Improvisation en gromelot

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

Atelier 3 : Animaux

Exercices :

Mimique d'animaux
Personnages hybrides

Ressources :

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

Atelier 4 : Introduction à la commedia dell'arte

Exercices :

Notions théoriques sur la commedia dell'arte
Présentation des personnages de la commedia dell'arte

Ressources :

ANNEXE 4 - NOTIONS THÉORIQUES SUR LA COMMEDIA DELL'ARTE

Fiche 4 – Personnages principaux de la commedia dell'arte

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Notions théoriques sur la commedia dell'arte
Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Pantalon
Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Arlequin
Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Capitaine

Atelier 5 : Lazzis

Exercices :

Initiation aux lazzis
Jeux de lazzis

Ressources :

Fiche 5 - Lazzis

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Lazzi pour Pantalon
Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Lazzi pour Arlequin
Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Lazzi pour Le Capitaine
Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Lazzi pour Le Docteur

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Lazzi pour Colombine

Atelier 6 : Ô rage! Outrage!**Exercices :**

Coups de parole

Répliques insolentes du répertoire classique

Ressources :**Fiche 6 - Ô rage! Outrage!**

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Répliques insolentes

Atelier 7 : Masques et accessoires**Exercices :**

Les masques

Comparaison de masques

Les accessoires

Jeux avec accessoires

Ressources :**Fiche 7 - Les masques et la commedia dell'arte****Fiche 8 - Comparaison de masques****Fiche 9 - Accessoires**

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Comparaison de masques

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

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Conclusion : Réinvestissement des apprentissages dans de nouvelles situations

Atelier 8 : Parcours professionnel de trois artistes**Ressources :****Fiche 10 - Parcours professionnel de trois artistes de la scène****Fiche 11-Sophie Goulet, comédienne****Fiche 12-Jean-Michel Le Gal, comédien****Fiche 13-Nicolas Van Burek, comédien**

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Sophie Goulet

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Jean-Michel Le Gal

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Nicolas Van Burek

ANNEXE-ARTISTE 1 : Sophie Goulet**ANNEXE-ARTISTE 2 : Jean-Michel Le Gal****ANNEXE-ARTISTE 3 : Nicolas Van Burek****SITES INTERNET À CONSULTER AUSSI**

- Atelier Pirate. Compagnie d'artisans qui fabrique des masques de latex, dont une collection de masques pour les personnages de la commedia dell'arte. Voir le catalogue en ligne pour des images de masques. Juin 2013.
<http://atelierpirate.tripod.com/index.html>
- Dramaction : Le site pédagogique des enseignantes et enseignants de théâtre. Voir les notes sur l'historique, les personnages et les masques de la commedia dell'arte. Juin 2013.
<http://www.dramaction.qc.ca/fr/ressources/la-commedia-dell%E2%80%99arte/>
- Accro d'impro. Guide de la pratique d'improvisation dans les écoles secondaires. Voir surtout l'ANNEXE 6 : *Guide d'ateliers d'improvisation* qui comprend des exercices d'échauffement, la relaxation

et la voix, la concentration, la confiance, les personnages, l'observation, l'imagination, consignes sur la technique d'improvisation et la motivation. Juin 2013.

http://www.csle.qc.ca/uploaddir/files/Scolaire/boite_a_outils/Guide_impro_des_ecoles_secondaires.pdf

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 1 - MARCHE EXAGÉRÉE

Ressource d'accompagnement :

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Marche exagérée

L'enseignante ou l'enseignant :

- prévoit présenter le déroulement général de ce premier exercice d'exploration avec la marche, puis le but :
 - aide à faire émerger la gestuelle de certains personnages;
 - n'est pas uniquement un jeu dont le but est de faire rire les autres;
- recommande à l'élève de s'investir pleinement dans l'exercice, de se laisser aller dans le ridicule;
- précise que cet exercice ne devrait pas être un prétexte pour se moquer de l'autre, ni de sa façon de marcher.

Déroulement

L'enseignante ou l'enseignant :

- explique la nature de l'exercice (voir la colonne de droite →);
- précise que pour chaque personne, une attitude particulière se dégage de sa façon de marcher;
- invite le groupe-classe prendre place debout en formant un grand cercle;
- choisit deux élèves volontaires;
- donne les consignes aux élèves pour les guider pendant l'exercice;
- après l'exercice, pose des questions pour permettre à l'élève de rétroagir, par exemple :
Comment te sentais-tu à l'idée qu'une autre personne t'observait et exagérait tes gestes?
 - Quelles ont été les réactions du public (du groupe-classe) pendant que l'on exagérait les mouvements? À quoi peut-on attribuer cette

Les élèves :

- forment un grand cercle;
- offrent leur participation comme volontaires;
- une 1^{re} personne marche de manière neutre en effectuant un grand cercle dans l'espace pendant que le reste du groupe observe;
- après que la 1^{re} personne ait fait un tour du cercle, la 2^e personne la suit en pendant deux tours, observant sa marche;
- au 3^e tour, la personne qui suit tente d'imiter la marche de la personne devant, sans que la 1^{re} personne regarde derrière elle;
- progressivement, l'élève qui suit exagère les gestes de l'autre, en s'inspirant et en amplifiant de certains aspects de la démarche (p. ex., angle des pieds, balancement des bras, déplacement vertical);
- après un tour de piste à deux, la 1^{re} personne s'arrête

- réaction?
- Pourquoi est-ce parfois important de recourir à l'exagération en théâtre? (Piste : raison technique : pour que le public puisse mieux distinguer les gestes et paroles, étant donné la distance)
 - À part les gestes ou la démarche d'un personnage, qu'est-ce que l'on peut aussi exagérer en théâtre? (Pistes : *paroles, situation, décor, maquillage, accessoires*)

- et observe la 2^e personne, pour constater ce qui est émergé comme marche;
- d'autres élèves volontaires se prêtent à l'exercice.

EXERCICE 2 - POINTS DE CONCENTRATION

Ressource d'accompagnement :

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Points de concentration

L'enseignante ou l'enseignant :

- explique le déroulement général de cet exercice d'expérimentation;
- ajoute que cet exercice :
 - est une forme de travail d'expérimentation qui sert véritablement au comédien, à la comédienne;
 - est utile dans la mesure où il permet d'explorer les personnages et les situations;
 - qu'il peut s'avérer utile à divers temps au cours du processus de création (p. ex., mise en train avant une répétition, amorce avant d'explorer la gestuelle de son personnage, échauffement avant la représentation);
- recommande une concentration profonde pour éviter de se laisser distraire par les autres élèves qui marcheront autour de soi;
- donne des consignes oralement tout au long de l'exercice pour guider les déplacements des élèves en précisant les parties du corps qui dominent ou points de concentration (p. ex., tête, épaules, poitrine, genoux, hanches, pieds).

Déroulement

Point de concentration : la tête

L'enseignante ou l'enseignant :

- recommande que pendant l'exercice, les élèves se déplacent :
 - en occupant tout l'espace de la salle sans se heurter l'un l'autre;
 - de manière neutre avant et après chaque variante de marche;

Les élèves :

- suivent les consignes que leur donne verbalement l'enseignante ou l'enseignant, puis se déplacent en changeant :
 - la direction (p. ex., en cercle, à reculons, de côté, de l'autre côté);
 - la vitesse (p. ex., au ralenti, en accéléré);

- donne des consignes pour guider les déplacements en précisant :
 - la direction (p. ex., en cercle, à reculons, de côté, de l'autre côté);
 - la vitesse (p. ex., au ralenti, en accéléré);
 - les parties du corps qui dominent (point de concentration);
 - l'ampleur des mouvements à exécuter;
- invite l'élève à réfléchir, avec chaque marche, au type de personnage qui marcherait de cette façon;
- demande aux élèves d'exagérer certains gestes progressivement jusqu'à ce que les mouvements deviennent absurdes;
- demande à l'élève de se déplacer dans l'espace en explorant la position et le mouvement de la tête;
- questionne l'élève pour chacun des points de concentration pour l'inviter à réfléchir à l'effet et aux impressions ressenties, par exemple :
 - Est-ce que cette façon de placer ta tête change la façon de voir le monde?
 - Quelles caractéristiques pourrait-on associer à un personnage qui marche de cette façon? Est-ce que c'est une personne timide? Courageuse? Qui a peur? Qui affronte les choses?
- invite l'élève à revenir à une marche neutre entre chaque consigne.
 - l'ampleur des mouvements à exécuter (p. ex., restreints, larges, étroits);
- apportent une nuance supplémentaire aux mouvements selon les consignes données (p. ex., en exagérant la vitesse, en accentuant les gestes progressivement jusqu'à ce que les mouvements deviennent absurdes);
- marche de manière neutre afin de prendre conscience du poids de sa tête;
- marche en explorant les positions de la tête, selon certaines contraintes données par l'enseignante ou l'enseignant, par exemple :
 - en positionnant la tête penchée par en avant;
 - en contrastant un point de concentration (p. ex., tête par en avant) avec le contraire (p. ex., tête par en arrière);
 - en amplifiant le balancement latéral (droite à gauche) de la tête;
 - en changeant l'angle de la tête (p. ex., menton vers l'avant, front qui devance, yeux vers le sol, cou étiré);
- pour chaque point de concentration, réfléchit aux questions que lui pose l'enseignante ou l'enseignant.

Point de concentration : les hanches

L'enseignante ou l'enseignant :

- invite l'élève à se déplacer dans l'espace en observant les caractéristiques imputables au mouvement des hanches;
- invite l'élève à varier sa façon de marcher selon les consignes données;
- questionne l'élève pour chaque variante rattachée au mouvement et à la position des hanches, l'invitant à réfléchir à l'effet et aux impressions ressenties, par exemple :
 - En tant que comédien ou comédienne, comment peut-on soutenir cette position des

L'élève :

- marche de manière neutre afin de prendre conscience du mouvement et à la position de ses hanches;
- marche en explorant le mouvement et les positions des hanches, selon certaines contraintes données par l'enseignante ou l'enseignant, par exemple :
 - en se déhanchant;
 - en restreignant le mouvement de droite à gauche de ses hanches;
 - en écartant largement les jambes et les pieds, de sorte à ouvrir le bassin;

- hanches pendant toute la pièce?
- Qu'est-ce qu'un mouvement restreint des hanches peut suggérer au sujet du personnage? Est-il mal à l'aise, gêné, affairé?
- Si le personnage marche avec un mouvement exagérément détendu, est-ce que c'est un signe de confiance, d'assurance, de grâce, d'aise?
- en changeant l'angle du bassin (p. ex., bas du ventre rentré, derrière ressorti);
- réfléchit à l'effet entraîné par chaque changement de mouvement en considérant les questions que lui pose l'enseignante ou l'enseignant.

Point de concentration : les pieds

L'enseignante ou l'enseignant :

- demande à l'élève de se déplacer dans l'espace en explorant le mouvement et la position de ses pieds;
- invite l'élève à marcher selon certaines consignes, puis de revenir à une marche neutre entre chaque étape;
- pose des questions pour faire réfléchir l'élève à l'effet des changements, par exemple :
 - Est-ce qu'habituellement, tu marches en prenant de grands pas ou de petits pas?
 - Est-ce que le fait de marcher avec de petits pas ou de grands pas change la façon dont on respire?
 - Quelle sorte de personnage marche de cette façon?

L'élève :

- marche de manière neutre afin de prendre conscience du mouvement et à la position de ses pieds, tout en changeant souvent de direction;
- marche en explorant le mouvement et les positions de ses pieds, selon certaines contraintes données par l'enseignante ou l'enseignant, par exemple :
 - avec de petits pas (peu espacés);
 - avec de grands pas (grandes enjambées);
 - en modifiant la vitesse de ses pas (p. ex., rapide, lente);
 - en changeant la position de ses pieds (p. ex., orteils vers l'intérieur, vers l'extérieur);
 - marche en variant l'ordre selon lequel les diverses parties du pied se posent au sol, par exemple :
 - talon en premier, suivi d'un roulement extérieur, finissant par les orteils;
 - talons levés, le poids réparti uniquement sur la plante du pied et les orteils;
 - poids posé également sur le tout le pied en même temps;
- réfléchit à l'effet entraîné par la position de ses pieds en considérant les questions que lui pose l'enseignante ou l'enseignant.

Point de concentration : les épaules et la poitrine

L'enseignante ou l'enseignant :

- demande à l'élève de se déplacer dans l'espace en explorant la posture au niveau des épaules et de la poitrine;
- invite l'élève à marcher selon certaines consignes, et de revenir à une marche neutre entre chaque étape;
- pose des questions pour faire réfléchir l'élève aux effets découlant de la position des épaules et de la poitrine, par exemple :
 - Est-ce que cette position des épaules transmet une idée de courage et de force ou encore de timidité et de faiblesse?
 - Réfléchis à la psychologie du personnage qui marcherait de cette façon. Quelles sont ses caractéristiques?
 - Est-ce que le fait de marcher avec la poitrine ouverte ou fermée change la façon dont on respire? Est-ce que ça change la façon dont on projette sa voix?

L'élève :

- marche en intériorisant chaque posture selon les contraintes données par l'enseignante ou l'enseignant, par exemple :
 - épaules dégagées et tête droite;
 - épaules exagérément dégagées et torse bombé;
 - épaules relâchées;
 - épaules tombantes, poitrine rentrée;
- réfléchit aux questions que lui pose l'enseignante ou l'enseignant;
- revient à une marche neutre.

EXERCICE 3 - MARCHE DES ARCHÉTYPES

Ressource d'accompagnement :

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

Fiche 1 – Archétypes
L'enseignante ou l'enseignant :

- explique le déroulement général de cette expérimentation et précise que cet exercice :
 - est une forme de travail d'expérimentation qui permet au comédien, à la comédienne d'associer des certaines caractéristiques aux rôles à interpréter;
 - permet de réfléchir aux façons dont se déplacent ces personnages typés connus, et ainsi d'imaginer la démarche de son personnage.
- présente de façon générale ce qu'on entend par des archétypes, par exemple :
 - ce sont des personnages génériques et souvent universels tirés de la littérature orale ou écrite, d'œuvres qui ont traversé le temps et imprégné la mémoire collective;
 - ce sont des personnages types embryonnaires à partir desquels il est possible de créer une grande variété de rôles, en leur attribuant des traits spécifiques;
- fait dégager des archétypes connus des élèves et qui sont communs à plusieurs œuvres théâtrales ou littéraires (p. ex., roi, reine, voleurs, amants, clowns, séducteurs, religieux);

- précise que dans la façon de marcher du personnage :
 - on peut dégager une attitude ou des caractéristiques du personnage;
 - on peut y percevoir des indices sur le récit ou sur l'action dramatique qui se déroule.

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.

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.

Atelier 2 : Impro en gromelot

Au cours de cet atelier, les élèves improvisent des scènes en utilisant une langue inventée, le gromelot. L'activité sert à développer les compétences à communiquer à l'aide du langage non verbal, tout en misant particulièrement sur certains aspects de la communication orale, dont l'intonation, le volume, le débit, plutôt que sur le sens des mots.

EXERCICE 1 - INITIATION AU GROMELOT

Ressource d'accompagnement :

Fiche 2 - Gromelot

Fiche 3 - Improvisation en gromelot

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

L'enseignante ou l'enseignant :

- présente de manière sommaire ce que les élèves feront comme travail dans le cadre de cette activité d'exploration : improviser en utilisant un gromelot qui imite des langues internationales;
- explique ce qu'on entend par le gromelot (voir la **Fiche 2 : Gromelot**, précisément l'encadré intitulé *Qu'est-ce que le gromelot?*) et fait le lien entre son usage et la tradition en commedia dell'arte;
- ajoute qu'en raison des origines italiennes de la commedia dell'arte, on utilise parfois, dans la vidéo accompagnatrice, la version italienne de ce terme, c'est-à-dire *grammelot*, plutôt que le terme en français, *gromelot*;
- précise qu'un des buts premiers de cette technique, avec la commedia dell'arte, c'est de faire rire le public, et ajoute que cette technique dépend en grande partie d'un travail d'improvisation;
- fait des rappels, au besoin, quant aux conventions du milieu du théâtre et de la considération qu'il faut avoir pour autrui par rapport aux origines culturelles (p. ex., même si on fait appel à des stéréotypes de langues, il ne s'agit pas de se moquer de ces langues, ni de cultures).

Initiation au gromelot

L'enseignante ou l'enseignant :

- invite les élèves à se grouper en petites équipes de deux ou trois;
- précise que pour ce premier exercice, on peut demeurer assis pour permettre de se concentrer sur l'aspect vocal;
- ajoute que pour cet exercice :

Les élèves :

- choisissent une première langue parmi celles que leur propose l'enseignante ou l'enseignant;
- identifie certains mots connus de cette langue qui peuvent être intégrés à leur « conversation » improvisée en gromelot imitant cette langue;
- s'exercent à parler entre eux en gromelot imitant la

- on peut avoir recours à la voix, mais il faut uniquement parler en gromelot;
 - on ne devrait pas pouvoir reconnaître de longs bouts de phrases en français;
 - puisqu'on ne peut s'appuyer sur le sens de la parole, il faudra miser davantage sur certains aspects de la communication orale (p. ex., intonation, volume, débit, sonorité);
 - distribue la **Fiche 2 - Gromelot** et recommande aux élèves de suivre les étapes de la section intitulée « **Consignes pour le 1^{er} exercice** »;
 - explique que l'exercice demande aux équipes de s'exercer à parler entre eux en gromelots qui imitent des fausses langues étrangères;
 - demande à des volontaires de se prêter à l'exercice devant le groupe-classe.
- langue choisie;
 - procèdent de la même façon avec les autres langues proposées;
 - présentent au groupe-classe une courte improvisation dans la langue gromelot de leur choix.

EXERCICE 2 - IMPROVISATION EN GROMELOT

L'enseignante ou l'enseignant :

- décrit certaines utilisations du gromelot que l'on associe à la tradition de la commedia dell'arte :
 - est présent dans le langage pseudoscientifique du Docteur dont les propos ridicules font constater qu'il n'est pas véritablement savant.
 - fait partie de l'accent du Capitaine pour illustrer qu'il arrive d'une région lointaine.
 - caractérise le charabia d'Arlequin qui illustre son caractère ridicule et témoigne du fait qu'il est nouvellement arrivé en ville; il aurait comme langue première un dialecte de sa région d'origine, la ville basse de Bergame, dont les habitants étaient réputés pour leur sottise.
- explique que le gromelot que les élèves auront à inventer ne doit pas se ressembler d'une langue à l'autre, que le gromelot d'une langue choisie devra partager certaines ressemblances avec cette langue, et que les éléments linguistiques choisis devront reprendre certains traits distinctifs de celle-ci, par exemple :
 - un gromelot en français se reconnaît à l'intonation et à la musicalité qui s'apparente à la langue d'origine qui l'inspire;
 - un gromelot en allemand sera différent du gromelot français de par l'usage caractéristique des consonnes, les accents toniques, la prononciation des **v** comme des **f**, etc.;
 - un gromelot imitant un dialecte chinois est caractérisé par des intonations et des inflexions qui se démarquent de celles de gromelots imitant des langues d'origines européennes ou nord-américaines;
- précise que les comédiennes et comédiens qui font appel au gromelot doivent utiliser des techniques verbales ainsi que des techniques non verbales étant donné que les « paroles » qui se font entendre ne sont pas véritablement compréhensibles ou qu'elles ne sont pas utilisées au sens propre;

- ajoute qu'en improvisant, les élèves devront aussi faire appel à une forte utilisation du langage corporel (p. ex., gestuelle, mimique, expression faciale, attitude, posture, mouvement);
- explique qu'au fil de cette activité, on invitera les élèves à laisser libre cours à leur imaginaire pour faire de courtes improvisations auxquelles seront intégrés des passages « parlés » en gromelot.

Improvisation en gromelot

L'enseignante ou l'enseignant :

- anime un exercice pour réchauffer l'appareil phonatoire (p. ex., réciter des vire langues, chanter la gamme en crescendo, decrescendo);
- invite l'élève à consulter la **Fiche 2 - Gromelot** et de suivre les étapes de la section intitulée « **Consignes pour le 2^e exercice** »;
- fournit des exemples de thèmes et les écrits au tableau, par exemple :
 - Le mariage de Kosaku et Isako;
 - Pascuale et Giacomo en bateau;
 - Vacances à Iqaluit;
 - Désastre sur la planète Trilunarius;
- anime un remue-méninge pour faire émerger d'autres thèmes à titre d'exemple;
- distribue la **Fiche 3 : Improvisation en gromelot** et demande aux élèves de composer des thèmes qui pourraient servir de points de départ pour des improvisations en gromelot;
- guide les élèves pendant qu'elles ou ils font le 2^e exercice de la **Fiche 2**;
- invite les équipes à présenter l'improvisation en gromelot, en s'inspirant des thèmes de la **Fiche 3 : Improvisation en gromelot**;
- anime, pour clore, une variante à l'activité :
 - propose le canevas d'un scénario dans lequel une personne tient le rôle d'interprète qui traduit l'action pendant que deux autres élèves improvisent une scène en utilisant le gromelot (au choix);
 - choisit trois élèves et leur accorde une minute pour se préparer;

Les élèves :

- participent à l'exercice d'échauffement animé par l'enseignant ou l'enseignante.

En groupe-classe

En équipes

- choisissent des thèmes pour les improvisations à réaliser en gromelot;
- notent ces thèmes aux espaces prévus sur la **Fiche 3 : Improvisation en gromelot**;
- répètent brièvement l'improvisation;
- présentent l'improvisation au groupe-classe.

- faire présenter au groupe.

RÉTROACTION

- Faire constater que même si le discours des improvisatrices ou improvisateurs était inintelligible, on comprend quand même le sens du dialogue.
- Faire identifier certaines improvisations qui ont bien réussi à communiquer malgré les restrictions imposées par le gromelot et inviter les élèves à dégager les aspects qui ont permis ce succès (p. ex., excellent usage du langage non verbal, gestes évocateurs, établissement du contexte, mots en gromelot ressemblant à des expressions connues).

RÉINVESTISSEMENT

- Présenter des extraits de films ou uniquement des parties de pistes sonores d'œuvres cinématographiques en langue étrangère pour aider l'élève à se former l'oreille aux accents, à la musicalité de la langue, puis invite les élèves à imiter des passages de dialogue.
- Animer des exercices de travail vocal pour échauffer l'appareil phonatoire (p. ex., imiter des instruments de musique uniquement avec la bouche; chanter en canon).
- Animer des exercices pour travailler le langage corporel (p. ex., mimer des actions quotidiennes; danse libre improvisée au son d'une musique instrumentale).

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 1 - MIMIQUE D'ANIMAUX

L'enseignante ou l'enseignant :

- prépare une courte présentation pour expliquer la nature de l'atelier en précisant que les exercices aideront l'élève à rattacher des caractéristiques aux personnages qu'elle ou il devra jouer;
- précise que les personnages de la commedia dell'arte ont des gestes qui rappellent ceux d'animaux, et que ceci pourrait être le cas d'autres personnages que les élèves auront éventuellement à interpréter.

Mimique d'animaux

L'enseignante ou l'enseignant :

- explique les consignes de l'exercice qui sert d'élément déclencheur :
 - l'enseignante ou l'enseignant fera la mimique d'animaux;
 - le groupe-classe devra deviner de quels animaux il s'agit;
- fait la mimique de quelques animaux facilement reconnaissables à leur démarche;
- demande aux élèves de deviner de quels animaux il s'agit;
- pose des questions pour faire identifier quelques personnages connus des élèves qui pourraient aussi manifester, dans quelque mesure, certains gestes qui rappellent ceux d'animaux que l'enseignante ou l'enseignant a imités.

Les élèves :

- observent les imitations que fera l'enseignante ou l'enseignant et devine de quels animaux il s'agit;
- identifie des personnages (p. ex., figurant dans une pièce de théâtre à laquelle le groupe a assisté; personnage d'un film ou d'une émission de télévision);
- justifie sa réponse en décrivant les mouvements, les tics, les habitudes des personnages en établissant des liens avec les animaux que l'enseignante ou l'enseignant a imités.

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).

Personnages hybrides

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, 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

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 :
 - caméléon;
 - chat;
 - serpent.

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.

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).

Atelier 4 : Introduction à la commedia dell'arte

Pendant cet atelier, l'élève acquiert des notions théoriques sur la commedia dell'arte, sur ses origines, sur les personnages ainsi que leurs caractéristiques. On l'invitera à explorer les mouvements associés à chaque personnage dans de courtes improvisations guidées.

EXERCICE 1 - NOTIONS THÉORIQUES SUR LA COMMEDIA DELL'ARTE

Ressource d'accompagnement :

ANNEXE 1 - Notions théoriques sur la commedia dell'arte

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Notions théoriques sur la commedia dell'arte

L'enseignante ou l'enseignant :

- photocopie l'**ANNEXE 1 : Notions théoriques sur la commedia dell'arte** au nombre d'élèves;
- prévoit un moyen de présenter de manière intéressante la théorie entourant cette forme théâtrale;
- trouve des images pour présenter les masques des principaux personnages de la commedia dell'arte (p. ex., voir le site de [L'atelier Pirate](#), un groupe d'artisans qui fabriquent, entre autres, des masques selon la tradition de la commedia dell'arte) et l'équipement pour présenter les images;
- explique pourquoi on étudie cette forme de théâtre alors qu'elle remonte à plus de 450 ans :
 - cette tradition italienne a beaucoup influencé le théâtre français classique, dont les œuvres (p. ex., Molière, Racine et Corneille);
 - nous permet d'apprécier les pièces d'autres dramaturges français qui sont venus par la suite (p. ex., Lesage, Marivaux, Beaumarchais);
 - a aussi influencé des genres en théâtre (p. ex., le burlesque, le clown) et la littérature d'autres cultures, à d'autres époques (p. ex., Shakespeare, Dickens);
- prévoit présenter des exemples de liens avec des manifestations culturelles plus contemporaines (p. ex., match d'improvisation, troupe ontarienne Cie Vox Théâtre, Cirque du Soleil);
- explique certaines raisons qui rendent pertinents, encore aujourd'hui, les personnages de la commedia dell'arte, par exemple :
 - Les personnages typés de la commedia constituent encore aujourd'hui une porte d'entrée vers les personnages que les comédiennes et les comédiens interprètent.
 - Ces archétypes aident les comédiennes et comédiens à faire émerger les personnages et à comprendre leurs motivations.
 - Les personnages de cette forme de théâtre présentent des techniques intéressantes (p. ex., jeu très physique associé au jeu de clown) qui traversent les genres et les époques.

Notions théoriques sur la commedia dell'arte

L'enseignante ou l'enseignant :

- invite le groupe-classe à prendre connaissance des notions présentées à l'**ANNEXE 1 : Notions théoriques sur la commedia dell'arte**;
- offre la possibilité de s'approprier les faits présentés à cette fiche d'une manière intéressante (p. ex., des équipes présentent chacune une section de théorie);
 - présente en survol des notions sur la commedia dell'arte (p. ex., origine italienne, utilisation de masques, personnages typés, caractère improvisé des récits dramatiques qui tournent souvent autour de thèmes récurrents, lazzis);
- présente, à titre d'appuis visuels, des images représentant personnages pour que les élèves puissent voir l'allure des costumes et des masques associés à la commedia dell'arte;
- présente l'extrait de la vidéo intitulée *Pleins feux sur le théâtre*, segment intitulé **Notions théoriques sur la commedia dell'arte**;
- ajoute la précision qu'en raison de l'origine italienne de la commedia dell'arte, on prononce parfois à l'italienne les noms des personnages, plutôt que de faire appel aux noms correspondant en français (p. ex., *Arlequino* pour Arlequin, *Il Capitano* pour le Capitaine, *Il Dottore* pour le Docteur);
- invite les élèves à approfondir leurs connaissances de cette forme de théâtre au moyen d'une recherche.

Les élèves :

- font le survol des notions théoriques sur la commedia dell'arte, selon les consignes de l'enseignante ou l'enseignant, par exemple :
 - prise de notes;
 - recherche et synthèse;
 - présentation en équipe;
- consignent leurs notes dans leur dossier ou cahier;
- visionnent l'extrait de la vidéo intitulée *Pleins feux sur le théâtre*, segment intitulé **Notions théoriques sur la commedia dell'arte**;
- effectuent une courte recherche selon les consignes données pour approfondir leurs connaissances.

À NOTER Si l'on a accès à des masques de la commedia dell'arte, présenter les personnages à l'aide de ceux-ci. Sinon, prévoir présenter des images qui permettront aux élèves d'observer les traits distinctifs des masques associés aux divers personnages.

EXERCICE 2 - PRÉSENTATION DES PERSONNAGES DE LA COMMEDIA DELL'ARTE

Ressource d'accompagnement :

Fiche 6 – Ô rage! Outrage! **Personnages principaux de la commedia dell'arte**

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

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

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

L'enseignante ou l'enseignant :

- prévoit présenter des aspects qui caractérisent le jeu des comédiennes et des comédiens dans des œuvres de commedia dell'arte (p. ex., port de masques, jeu très physique) en insistant sur le côté improvisé de leur travail;
- s'assurer que les élèves connaissent certaines conditions gagnantes pour bien réussir une improvisation (p. ex., faire preuve de grande écoute; accueillir les idées des autres en acceptant de poursuivre avec leurs suggestions; ne pas dire « non »; partager la parole avec les autres);
- fait des rappels en cours d'activité pour encourager l'élève à s'investir pleinement dans les exercices pour lui permettre d'explorer le mouvement et améliorer la qualité de son jeu;
- se reporte à l'**Annexe 1 – Notions théoriques sur la commedia dell'arte** pour les caractéristiques des personnages et les particularités de leur démarche;
- prévoit la distribution de copies de la **Fiche 4 : Personnages principaux de la commedia dell'arte**.

Présentation des personnages de la commedia dell'arte

L'enseignante ou l'enseignant :

- présente des caractéristiques du jeu des comédiennes et des comédiens dans des œuvres de commedia dell'arte (surtout le jeu physique et l'improvisation);
- présente à tour de rôle les principaux personnages faisant habituellement partie de la distribution d'une pièce de commedia dell'arte et présente le masque associé à chaque personnage;
- soulève, en présentant les personnages, les attitudes corporelles qui les caractérisent, leurs mouvements, leur centre d'équilibre et leur façon particulière de se déplacer;
- s'assure de voir, avant de commencer une expérimentation avec masques, les conventions à

Les élèves :

- se familiarisent avec les caractéristiques du jeu et les personnages de la commedia dell'arte;
- improvisent selon le canevas d'improvisation proposé par l'enseignante ou l'enseignant en interprétant les divers personnages, par exemple :
 - **Pantalon** : Il cache son argent. Il se doute que quelqu'un l'observe. Il s'en détache, tristement. Il revient et il est ému quand il retrouve son trésor.
 - **Arlequin** : Il porte une lettre chez un créancier pour Pantalon. La lettre est emportée par le vent. Il pense à un voilier, en fabrique un avec la lettre et le fait flotter dans une flaque d'eau.
 - **Le Capitaine** : Brave, il marche en scène avec

- respecter quand on chausse un masque, quand on joue avec un masque (voir aussi, dans le présent document, l'**Atelier 7 : Masques et accessoires**);
- invite les élèves à expérimenter avec le mouvement pour découvrir la démarche particulière à chaque personnage dont on décrit le caractère;
 - invite les élèves volontaires à adopter la démarche de Pantalon, du Capitaine, d'Arlequin, de Colombine et de Brighella, en procédant un personnage à la fois;
 - offre des scénarios très simples pour les canevas d'improvisation (voir la section de droite du tableau où sont décrits des canevas d'improvisation);
 - commente l'exécution des élèves, en cours d'exercice, ajoute des détails, fait des rappels quant aux points de concentration des diverses parties du corps;
 - présente, à titre d'exemple, les vidéos *Pleins feux sur le théâtre* aux segments intitulés **Pantalon**, **Arlequin**, **Le Capitaine**;
 - distribue la **Fiche 4 : Personnages principaux de la commedia dell'arte** et demande aux élèves de faire l'activité qui y est décrite.
- beaucoup d'éclat. Il se présente, en déclamant tous ses prénoms. Il entend un gros bruit, est saisi de peur et s'enfuit de la scène pour revenir timidement.
- **Colombine** : Elle fait le ménage en chantant et en dansant. Elle chante et danse avec de plus en plus de vigueur. Elle trouve une lettre d'amour et s' imagine que c'est pour elle.
 - **Le Docteur** : Il croit avoir fait une grande découverte médicale. Il se rend à l'académie de médecine pour faire reconnaître sa contribution à la science. Il se rend compte qu'on le prend pour un messenger. Il se fâche en essayant de s'expliquer.
- font l'activité décrite à la **Fiche 4 : Personnages principaux de la commedia dell'arte**.

RÉTROACTION

- Faire un retour sur l'activité de la **Fiche 4 : Personnages principaux de la commedia dell'arte** en faisant une mise en commun.
- Demander à l'élève d'écrire, dans son journal de bord, un court texte pour décrire le personnage qui lui a plu davantage et de dresser la liste des raisons pour lesquelles elle ou il a apprécié l'expérience.

RÉINVESTISSEMENT

- Inviter l'élève à trouver des personnages tirés de pièces de théâtre, de films, de livres, d'émissions qu'elle ou il connaît et à expliquer comment leurs attitudes corporelles rappellent celles des personnages types de la commedia dell'arte.

Atelier 5 : Lazzis

Pendant cet atelier, les élèves acquièrent des connaissances sur les lazzis, ces intermèdes comiques que l'on retrouve typiquement dans des œuvres de commedia dell'arte. À partir de thèmes donnés, les élèves improvisent en tenant des rôles de personnages en utilisant des techniques propres à cette forme théâtrale.

EXERCICE 1 - INITIATION AUX LAZZIS

Ressource d'accompagnement :

Fiche 5 - Lazzis

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Lazzi pour Pantalon

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Lazzi pour Arlequin

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Lazzi pour Le Capitaine

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Lazzi pour Le Docteur

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Lazzi pour Colombine

L'enseignante ou l'enseignant :

- consulte, à titre d'exemple, les segments de la ressource *Pleins feux sur le théâtre*, Lazzi pour Pantalon , Lazzi pour Arlequin, Lazzi pour Le Capitaine, Lazzi pour Le Docteur, Lazzi pour Colombine afin de voir le type d'accompagnement à donner aux élèves pendant les improvisations et pour choisir les extraits à présenter au groupe-classe;
- s'assure que les élèves connaissent les conditions gagnantes pour bien réussir une improvisation :
 - faire preuve de grande écoute;
 - partager la parole;
 - s'engager dans le oui, adopter et jouer avec les idées des autres;
 - demeurer en personnage (ne pas décrocher, rire);
- photocopie la **Fiche 5 - Lazzis** au nombre d'élèves du groupe-classe;
- prépare des thèmes qui serviront aux expérimentations que feront les élèves avec les lazzis, des situations très simples mettant en jeu des personnages de la commedia dell'arte dont elles et ils ont fait la connaissance (voir la **Fiche 5 - Lazzis**, à la section « **C – Thèmes pour des lazzis simples** » pour des exemples).

Initiation aux lazzis

L'enseignante ou l'enseignant :

- expliquer ce qu'on entend par des lazzis :
 - intermèdes comiques;
 - courte scène improvisée à partir d'un canevas élémentaire;
 - le thème général de l'action est donné, de même que les personnages et leur intention;
- explique la manière dont les pièces de commedia

Les élèves :

- expérimentent avec le mouvement pour découvrir la démarche particulière à chacun des principaux personnages de la commedia dell'arte;
- improvisent des lazzis comportant des situations très simples en partant de thèmes élémentaires, en jouant les rôles des personnages dont elles et ils ont fait la connaissance, par exemple :

- dell'arte ainsi que les pièces de théâtre classiques intégraient des lazzis (p. ex., alléger passages plus sombres; meubler le temps pendant les changements de décor ou de costumes);
- revoit, au besoin, les caractéristiques des principaux personnages de la commedia dell'arte;
 - présente les segments intitulés « Lazzi pour Pantalon », « Lazzi pour Arlequin », « Lazzi pour Le Capitaine », « Lazzi pour Le Docteur », « Lazzi pour Colombine » en arrêtant le visionnement pour commenter à la fin de chaque partie, lorsqu'il y a plus d'une partie (Partie 1, Partie 2);
 - invite les élèves à jouer des lazzis comportant des situations très simples en interprétant les rôles de divers personnages;
 - pose des questions pendant les improvisations, pour inviter les élèves à adapter leur démarche en fonction de la situation dans laquelle se trouvent les personnages, par exemple :
 - Comment marche Pantalon s'il tient sa cassette d'or?
 - Quelle attitude corporelle a Colombine si elle cherche à ne pas être entendue de son maître?
 - Qu'arrive-t-il à la position des pieds du Capitaine quand il est pris de peur?
 - Comment se déplace Arlequin quand il poursuit un papillon?
 - précise que le groupe aura d'autres occasions d'expérimenter avec ces personnages en faisant des improvisations plus élaborées.
 - Pantalone;
 - Arlequin;
 - Colombine;
 - Le Capitaine;
 - Le Docteur;
 - adaptent leur démarche en cours d'improvisation pour refléter les consignes de l'enseignante ou de l'enseignant au fur et à mesure que progresse l'action.

EXERCICE 2 : JEUX DE LAZZIS

Ressource d'accompagnement :

Fiche 5 - Lazzis

L'enseignante ou l'enseignant :

- fait des rappels avant chaque lazzi pour que les élèves se souviennent de l'attitude corporelle qui caractérise le personnage (p. ex., Souvenez-vous que Pantalon a un caractère amer comme du vinaigre, le ventre est tiré vers l'intérieur et vers le haut, comme si un cordon invisible lui tirait l'estomac.);
- procède à des expérimentations guidées pour permettre de modeler au groupe pour voir le genre de commentaires pouvant servir à orienter le travail des élèves);

- s'assure que les élèves ont une copie de la section intitulée « **C – Thèmes pour des lazzi avec l'interaction de deux personnages** » où paraissent les thèmes proposés pour l'exercice (voir la **Fiche 5 - Lazzi**);
- accorde du temps aux équipes et les guider pendant le travail d'expérimentation.

Jeux de lazzi

L'enseignante ou l'enseignant :

- revoit les caractéristiques d'une bonne improvisation et met en garde contre le cabotinage;
- invite des élèves volontaires à jouer des lazzi, des improvisations comportant des situations intégrant au moins deux personnages;
- change la situation en cours d'improvisation et pose des questions pendant les pour inviter les élèves à adapter leur démarche, par exemple :
 - Maintenant, Pantalon se réveille pendant que Colombine essayait de lui enlever la pièce d'or dans la main. Comment réagit-il?
 - Arlequin a donné un bonbon à Pantalon qui se sent soudainement mieux. Comment réagit le Docteur qui venait de lui administrer des médicaments chers, sans résultats?
 - Arlequin, déguisé en soldat, vient d'accepter le duel que lui a proposé le Capitaine. Comme le Capitaine réagit-il?
- invite les élèves à commenter les improvisations et à soulever les aspects les mieux réussis.

Les élèves :

- improvisent selon les consignes de l'enseignante ou l'enseignant, sur des thèmes comportant au moins deux personnages;
- adaptent leur démarche au gré des directives données par l'enseignante ou l'enseignant;
- commentent les improvisations des autres élèves.

RÉTROACTION

- Faire présenter les canevas d'improvisation au groupe. Avant chaque présentation, demander à une équipe qui ne joue pas de se préparer à faire l'appréciation du travail de l'équipe qui présente.

RÉINVESTISSEMENT

- Demander aux élèves de trouver des personnages tirés de pièces de théâtre, de films, de livres, d'émissions qu'elles ou ils connaissent et à expliquer comment leurs attitudes corporelles rappellent celles des personnages types de la commedia dell'arte. Voir la **Fiche 4 - Personnages de la commedia dell'arte**.
- Inviter les élèves à concevoir et réaliser le masque d'un personnage de la commedia dell'arte (p. ex., utilisation de la technique du papier mâché; application de couches de pâte malléable à un masque neutre).

- Présenter des modèles de masques de théâtre de la commedia dell'arte, par exemple, grâce aux images sur le site de l'Atelier Pirate : <http://atelierpirate.tripod.com/>

Atelier 6 : Ô rage! Outrage!

Pendant cet atelier, les élèves s'échangent des répliques provenant de pièces du répertoire classique en variant les éléments de la voix. Au cours des exercices, on les invite à colorer leur interprétation du texte en travaillant avec l'intonation, le débit et le volume pour créer des nuances. Ces expérimentations avec les éléments de la communication orale amèneront les élèves à explorer les variations d'interprétation du texte.

EXERCICE 1 - COUPS DE PAROLE

L'enseignante ou l'enseignant :

- prévoit présenter au groupe-classe un aperçu très sommaire du contexte de l'époque classique en insistant sur le caractère distinctif de la communication orale sur le plan socio-économique (p. ex., registres différents selon la classe sociale; importance de parole raffinée dans les milieux élégants);
- trouve et photocopie à des exemples d'extraits de textes dramatiques provenant de l'époque classique et dans lesquels on trouve des insultes; prévoit prendre des extraits suffisamment longs pour inclure des indices sur le registre de langue et qui permettent de déduire le rang social du personnage (éviter de prendre les mêmes extraits qui serviront à l'exercice suivant (« Répliques du répertoire classique »)).

Coups de paroles

L'enseignante ou l'enseignant :

- présente l'importance du concept de l'honneur à l'époque classique ;
- précise que les insultes cherchaient à atteindre l'honneur et la dignité de la personne, ce qui constituait une offense grave à l'époque;
- présentent, à titre d'exemple, des extraits de textes dramatiques provenant de l'époque classique et dans lesquels on trouve des insultes;
- demande aux élèves d'identifier, en s'appuyant sur les indices du texte, le registre de langue qui témoigne de la classe sociale du personnage, par exemple :
 - Les serviteurs utilisent une langue plus grossière et se servent d'expressions plus familières, souvent d'un ton impertinent.
 - Les personnages de plus haute classe sociale faisaient appel à des tournures plus élégantes pour outrager leurs ennemis, ce qui aide à les

Les élèves :

- lisent les extraits d'œuvres de l'époque classique et relèvent les passages comportant des insultes ou injures;
- interprètent le sens de ces répliques et, en s'appuyant sur les indices du texte et le registre de langue, tentent d'identifier la classe sociale des personnages;
- identifient, dans les œuvres plus récentes, des exemples qui font appel à ce genre d'humour.

distinguer et montrer leur supériorité.

- explique que l'échange d'insultes devenait une façon d'amuser le public (p. ex., plutôt que des coups de bâton ou de coups de poing, on avait droit à une bagarre de « coups de mots »);
- demande aux élèves d'identifier, dans les œuvres plus récentes, des exemples qui font appel à ce genre d'humour (p. ex., escalades d'insultes dans des émissions télévisuelles *populaires*) et fait noter le caractère ridicule des situations.

EXERCICE 2 - RÉPLIQUES DU RÉPERTOIRE CLASSIQUE

Ressource d'accompagnement

Fiche 6 - Ô rage! Outrage!

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Répliques insolentes

L'enseignante ou l'enseignant :

- photocopie la **Fiche 6 – Ô rage! Outrage!** au nombre d'élèves du groupe (pour les expérimentations des élèves);
- prépare des billets qui comportent des *flatteries ou compliments* tirés de textes dramatiques de l'époque classique (approfondissement).

Répliques insolentes du répertoire classique

L'enseignante ou l'enseignant :

- explique le déroulement de l'exercice et présente le but;
- distribue la **Fiche 6 - Ô rage! Outrage!** et explique l'activité :
 - Chaque élève se voit assigner une réplique qui comprend une insulte parmi les exemples proposés (tous tirés d'œuvres du théâtre classique).
 - L'enseignante ou l'enseignant fournit un contexte (p. ex., soirée sociale mondaine, entracte d'un spectacle, soirée de remise de prix).
 - Les élèves marchent de manière neutre en se promenant dans la salle et en lisant leur billet pour se familiariser avec la réplique.
 - Au signal, l'enseignante ou l'enseignant dit quelle

Les élèves :

- prennent connaissance des consignes qui se trouvent à la **Fiche 6 - Ô rage! Outrage!** ;
- se familiarisent avec le texte qui leur a été assigné (insulte tirée du répertoire classique);
- s'exercent en lisant la réplique (l'insulte) à voix haute en expérimentant avec le rythme, le volume, les accents, etc.;
- au signal donné, s'échangent d'insultes avec une ou un autre élève selon le contexte fourni par l'enseignante ou l'enseignant.

est l'intention du personnage et donne une indication quant à l'attitude dont il faut teinter la réplique (en se moquant, en taquinant, en riant, en piquant). Au signal, chaque élève s'arrête, se tourne vers une autre personne et lui lance sa réplique en adoptant l'intonation de voix donnée.

- invite les élèves à travailler en plus petites équipes pour faire l'exercice qui figure à la **Fiche 6 - Ô rage! Outrage!** ;
- anime une mise en commun au cours de laquelle des équipes volontaires montrent au groupe-classe leur meilleure interprétation;
- propose au groupe de faire un duel d'insultes en suivant la démarche ci-dessous :

- propose une variante : donner la réplique avec l'intention contraire (dire la réplique comme s'il s'agissait d'un compliment même si le texte d'origine est véritablement une insulte).

les élèves :

- se placent face à face (2 lignes).
- choisissent un personnage de la commedia dell'arte ou un personnage archétype générique.
- Deux élèves (côtés opposés) partent de leur ligne, s'avancant l'un vers l'autre en restant en personnage.
- En se croisant sur scène, il y a échange d'insultes et on ajoute des gestes. Elles ou ils s'assurent de jouer avec l'intonation, le volume, l'articulation

RÉTROACTION

- Demander à l'élève de réfléchir à l'interprétation de comédiennes, de comédiens, d'actrices ou d'acteurs qu'elle ou il a vu jouer récemment et d'identifier, dans les rôles que ces personnes tenaient, des archétypes présentés pendant cet atelier.
- Inviter l'élève à imaginer un rôle qu'elle ou il voudrait jouer (p. ex., personnage d'une œuvre théâtrale étudiée en classe, personnage d'une œuvre littéraire étudiée dans un cours de français) et d'établir des liens avec les archétypes. Faire écrire un court paragraphe pour décrire comment elle ou il appliquerait les connaissances acquises sur les archétypes au rôle en question.

RÉINVESTISSEMENT

- Reprendre l'activité en utilisant des flatteries tirées d'œuvres classiques plutôt que des insultes.

Atelier 7 : Masques et accessoires

Pendant cet atelier, les élèves explorent l'utilisation de masques et d'accessoires ainsi que leur rôle dans le développement et l'interprétation du personnage. Les élèves participent à un exercice mettant en jeu des accessoires que l'on pourrait associer à la commedia dell'arte. Elles ou ils décrivent des objets actuels qui pourraient servir d'accessoires si les personnages typés de la commedia dell'arte étaient transposés à contexte actuel.

EXERCICE 1 : LES MASQUES

Ressource d'accompagnement :

Fiche 7 - Les masques et la commedia dell'arte

Fiche 8 - Comparaison de masques

Fiche 9 - Accessoires

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Comparaison de masques

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

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Conclusion : Réinvestissement des apprentissages dans de nouvelles situations

L'enseignante ou l'enseignant :

- prévoit présenter des masques (ceux de la commedia dell'arte ou d'autres);
- photocopie la **Fiche 7 : Les masques et la commedia dell'arte** au nombre d'élèves du groupe-classe.

Les masques

L'enseignante ou l'enseignant :

- présente, au moyen de la **Fiche 7 : Les masques et la commedia dell'arte**, les enjeux entourant le port d'un masque en théâtre, entre autres :
 - les conventions associées au port du masque;
 - des exercices auxquels se livre la comédienne ou le comédien lorsqu'elle ou il doit jouer le rôle d'un personnage masqué;
 - des aspects techniques et des consignes à observer en manipulant et en portant un masque;
 - des conseils de sécurité;
- fait la révision, au besoin, de consignes à respecter lorsqu'on chausse un masque (voir la vidéo **Pleins feux sur le théâtre**, au segment intitulé **Pantalon**);

Les élèves :

- écoutent la présentation, suivent sur la **Fiche 7 : Les masques et la commedia dell'arte** et prennent des notes;
- posent des questions pour approfondir leur compréhension en préparation à l'analyse comparative de deux masques qu'elles et ils auront à réaliser.

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

- présente les masques des personnages principaux de la commedia dell'arte à l'aide du matériel concret ou d'images;
- présente Le segment vidéo - **Pleins feux sur le théâtre – Comparaison de masques** où l'on fait le modelage d'une analyse comparative de masques;
- commente certains éléments du langage visuel qui caractérisent les masques;
- précise que le terme correct à utiliser est « chausser un masque », plutôt que « mettre un masque »;
- invite les élèves à prendre des notes et à poser des questions pour approfondir leurs connaissances, en préparation à l'analyse comparative qu'elles ou ils auront à réaliser à partir de deux masques.

Les élèves remarquent :

- les traits durs et angulaires du masque du Capitaine qui suggèrent la sévérité de son caractère;
- le nez retroussé et les lignes de sourire au coin des yeux d'Arlequin témoignent de son caractère enjoué et de sa naïveté);
- les rides autour des yeux de Pantalon, ses sourcils froncés et les traits profonds à côté du nez sont indicateurs de son âge avancé;
- les lignes circulaires autour des yeux du Docteur qui évoquent des lunettes et son nez exagérément rond lui donne une allure clownesque;
- les bosses sur le masque de Brighella lui donnent une allure de menace ou de souffrance et pourraient évoquer soit des cornes naissantes (référence au malin) ou encore des coups de bâton reçus (selon une autre théorie);

EXERCICE 2 - COMPARAISON DE MASQUES

Ressource d'accompagnement :

Fiche 8 - Comparaison de masques

Vidéo © 2013 AFÉAO - Pleins feux sur le théâtre – Comparaison de masques

L'enseignante ou l'enseignant :

- explique la nature du travail à réaliser pendant l'exercice;
- fait un modelage pour le groupe-classe afin de montrer comment réaliser une analyse comparative de deux masques de personnages (ne pas prendre des masques de la commedia dell'arte pour éviter de réduire les choix pour l'exercice que l'élève doit faire);
- prévoit avoir des exemples concrets ou des illustrations de deux masques pour la démonstration d'analyse.

Comparaison de masques

L'enseignante ou l'enseignant :

- présente un modelage pour le groupe-classe afin de montrer comment réaliser une analyse comparative de deux masques de personnages (ne pas prendre les masques de la commedia dell'arte des personnages vus au cours de cette unité pour éviter de réduire les choix pour l'exercice que l'élève doit faire; par exemple, prendre Tartaglia, Sganarelle, Polichinelle, un Zanni sans nom); pendant l'analyse, aborder :
 - les formes (p. ex., sourcils, nez);
 - les lignes (p. ex., traits, rides);
 - les textures (p. ex., verrues, surface);
 - les couleurs (p. ex., teintes, zones ombragées);
- invite les élèves à identifier ce que ces aspects dévoilent ou suggèrent sur le caractère des personnages;
- souligne les ressemblances et les différences;
- présente et explique la **Fiche 8 - Comparaison de masques** et invite les élèves à comparer deux masques de personnages de la commedia dell'arte.

Les élèves :

- écoutent la présentation de l'enseignante ou l'enseignant pendant qu'elle ou il fait le modelage d'une analyse comparative de deux masques;
- répondent aux questions et identifient ce que ces aspects visuels des masques dévoilent ou suggèrent sur le caractère des personnages;
- dégagent les ressemblances et les différences;
- procèdent à l'analyse comparative de deux masques en suivant la démarche décrite à la **Fiche 8 - Comparaison de masques** et en consultant, au besoin, les notes de la **Fiche 7 - Les masques et la commedia dell'arte**.

EXERCICE3 - LES ACCESSOIRES

Ressource d'accompagnement :

Fiche 9 - Accessoires

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

L'enseignante ou l'enseignant :

- photocopie la **Fiche 9 - Accessoires** au nombre d'élèves;
- prévoit l'équipement nécessaire pour la présentation de l'**extrait vidéo Accessoires**
- prévoit fournir des accessoires pour l'exercice.

L'enseignante ou l'enseignant :

- présente l'extrait de la vidéo *Pleins feux sur le théâtre*, segment intitulé **Accessoires**;
- fait commenter, après le visionnement, l'exécution des improvisations, en particulier les objets représentés dans les improvisations et les personnages;
- explique que plusieurs artistes de la scène trouvent important de pouvoir associer le personnage qu'elles ou qu'ils incarnent à un accessoire qui lui appartient pour la durée de la représentation (p. ex., une perruque, un bijou, des chaussures, un chapeau) parce que ces objets peuvent aider à créer une association et à renforcer l'identification au personnage;
- présente la **Fiche 9 - Accessoires** et invite l'élève à en prendre connaissance;
- explique le rôle technique que jouent les accessoires dans une représentation théâtrale (p. ex., appui visuel à l'histoire, soutien de l'intérêt pour le public, rôle symbolique);
- ajoute que les accessoires peuvent aussi caractériser les personnages en dévoilant leurs motivations, par exemple :
 - épée du Capitaine, symbole du courage qu'il n'a pas, mais qu'il voudrait avoir;
 - livre ou encyclopédie du Docteur, symbole de l'intelligence dont il est dépourvu;
 - sac ou bourse de Pantalon, symbole de son amour à l'égard de son or;
 - bâton d'Arlequin, symbole de sa vie antérieure en tant que pauvre gardien de troupeaux;
 - tambourin de Colombine, symbole de son indépendance, parce qu'elle se sert pour frapper Pantalon quand il lui fait des avances;
 - couteau de Brighella, symbole de malhonnêteté, car il sert à couper les cordons de bourses;
- demande aux élèves d'identifier des exemples d'accessoires qui figurent dans des œuvres dramatiques, télévisuelles, cinématographiques ou littéraires et précise le rôle de l'objet;
- invite les élèves à poser des questions pour approfondir ses connaissances en préparation à

Les élèves :

- dégagent les objets représentés dans les improvisations après le visionnement de l'extrait de la vidéo *Pleins feux sur le théâtre*, segment intitulé **Accessoires**;
- lisent la **Fiche 9 - Accessoires** et prennent connaissance de son contenu;
- identifient des exemples d'accessoires qui figurent dans des œuvres dramatiques, télévisuelles, cinématographiques ou littéraires et précise le rôle de l'objet (p. ex., identification du personnage, intrigue);
- posent des questions pour approfondir leurs connaissances en préparation au travail écrit à réaliser (voir les consignes de la **Fiche 9 - Accessoires** collée ci-dessous);
 1. En équipe de deux, imaginez les personnages de la commedia dell'arte tels qu'ils se présenteraient dans le monde actuel.
 2. Identifiez des objets qui pourraient représenter ces personnages s'ils étaient transportés dans la société d'aujourd'hui.
 3. Songez à des objets utilisés dans le quotidien et qui pourraient les caractériser.
 4. Décrivez de quelle façon ces objets sont liés aux caractéristiques du personnage auquel il appartient.
 5. Décrivez l'objet à l'aide d'une à deux phrases et ajoutez un croquis.
- font l'activité décrite à la **Fiche 9 - Accessoires**;
- participent à une mise en commun suivant l'activité.

l'exercice écrit à faire (voir la **Fiche 9 - Accessoires**);

- accorde le temps nécessaire pour que les élèves fassent l'activité décrite à la **Fiche 9 - Accessoires**;
- anime une mise en commun suivant l'activité.

EXERCICE 4 – JEUX AVEC LES ACCESSOIRES

L'enseignante ou l'enseignant :

- prévoit des accessoires pour les exercices d'expérimentation;
- prévoit des billets comportant de petits scénarios pouvant servir de canevas d'improvisation pour le jeu avec accessoires, au cas où les élèves manquent d'inspiration.

Jeu avec accessoires

L'enseignante ou l'enseignant :

- explique le 1^{er} exercice :
 - On place par terre des accessoires qui peuvent être associés à certains personnages (p. ex., balai, sac de monnaie, bâton, chapeau à plume, poignard en caoutchouc, panier de marché, bâton, livre épais).
 - À tour de rôle, des élèves s'approchent en adoptant la démarche d'un des personnages de la commedia dell'arte, ramassent un accessoire et improvisent en manipulant l'objet en intégrant quelques répliques qui suggèrent une action que le personnage est en train d'accomplir.
- invite d'abord les élèves volontaires à s'exécuter, puis inviter ensuite d'autres élèves plus timides à se prêter à l'exercice;
- encourage les élèves en soulignant les forces et en offrant, au besoin, des suggestions;
- explique le 2^e exercice :
 - L'enseignant ou l'enseignante choisit deux objets qui sont mis à la disposition des élèves (p. ex., une couronne et un chapeau).
 - On demande aux élèves de se jumeler à un ou une partenaire pour brosser le canevas d'un scénario auquel pourraient s'intégrer les deux objets.
- invite les élèves à commenter les improvisations les mieux réussies;

Les élèves :

- écoute les directives pour le 1^{er} exercice :
- participe à l'exercice (p. ex., improvise quelques secondes avec un des objets afin de suggérer une action accomplie par un des personnages de la commedia dell'arte);
- écoute les directives du 2^e exercice;
- participe à l'exercice (p. ex., improvise avec une ou un autre élève en y intégrant les objets sélectionnés).

- présente l'extrait de la vidéo *Pleins feux sur le théâtre*, segment intitulé **Conclusion : Réinvestissement des apprentissages dans de nouvelles situations** et fait un retour sur les propos.

RÉTROACTION

- Après l'exercice décrit à la **Fiche 9 : Accessoires**, animer une mise en commun pour relever les aspects que les élèves ont bien compris et pour faire connaître les défis.
- Animer une discussion après le visionnement de la vidéo *Pleins feux sur le théâtre*, segment intitulé **Conclusion : Réinvestissement des apprentissages dans de nouvelles situations**.
 - Demander à l'élève de réfléchir à un rôle qu'elle ou il a joué ou aura bientôt à interpréter et à songer à des accessoires qui pourraient l'aider à établir son personnage, tel que le suggère la comédienne-animatrice.
 - Inviter les élèves à rétroagir aux commentaires des deux comédiens-animateurs lorsqu'ils parlent de la création de personnages qui s'inspirent des archétypes et des personnages de la commedia dell'arte explorés pendant les ateliers.

RÉINVESTISSEMENT

- Si on a accès à des masques de personnages de la commedia dell'arte, inviter les élèves à expérimenter avec eux. Faire remarquer les parties du visage qui sont couvertes et découvertes. Inviter les élèves à chausser les masques et à improviser quelques lazzi.
- Concevoir et réaliser le masque d'un personnage de la commedia dell'arte (p. ex., utilisation de la technique du papier mâché; application de couches de pâte malléable à un masque neutre).
- Faire créer des accessoires destinés à la présentation d'une pièce de théâtre dans le cadre d'une création collective.
- Lire un extrait d'œuvre dramatique. À partir de matériaux recyclés, demander aux élèves de créer leur propre interprétation d'un accessoire dont il est question dans la pièce et faire présenter au groupe-classe.

ANNEXE 1 - Notions théoriques sur la commedia dell'arte

Destinées à l'usage de l'enseignant ou de l'enseignante, les notes de cette annexe présentent un survol pour initier les élèves à cette forme d'improvisation théâtrale. Ces notions théoriques devraient être rehaussées d'appuis visuels et présentées de manière à engager l'élève de manière active dans son apprentissage.

La commedia dell'arte : ses origines

Même si la **commedia dell'arte** telle qu'on la connaît prend ses origines en Europe, plus précisément en Italie, il a existé à Rome, au 2^e siècle A.D. un genre de farce burlesque que l'on pourrait considérer comme étant l'antécédent de la commedia dell'arte. L'**atellane** était jouée à la suite des pièces tragiques et reposait, elle aussi, sur un canevas d'improvisation. On y mettait en scène des personnages typés et masqués dont les caractéristiques rappellent ceux de la commedia. Il y avait Maccus (le gourmand ou glouton), Bucco (le sot ou niais bavard), Pappus (le vieux gâteux) et Dossenus (le bossu malicieux). Au fil du temps, surtout avec le déclin de l'Empire romain, l'atellane a pris un virage plutôt grossier, s'appuyant sur la débauche et l'obscénité pour faire rire le public.

Le nom **commedia dell'arte** vient du fait qu'à un moment dans l'histoire du théâtre, en 1545, dans la ville de Padoue en Italie, des comédiennes et comédiens de la « Compagnie fraternelle » ont signé un accord afin qu'on les reconnaisse comme des artistes professionnels en non des *dilletanti* (comédiens amateurs). Ils voulaient être élevés au titre de gens qui vivaient de leur art. Plutôt que des simples bouffons ou des amuseurs publics, ils voulaient que le théâtre qu'ils pratiquaient soit considéré comme un véritable métier.

Pour arriver à subvenir à leurs besoins, leur relation avec le public s'est mise à changer, puisqu'ils dépendaient de leur auditoire pour gagner leur pain. Ils ont donc adopté un style de jeu qui visait surtout à plaire au public et à le divertir.

Après la Compagnie fraternelle, s'établiront de nombreuses autres troupes qui parcourront l'Europe et qui connaîtront un grand succès jusqu'au milieu du XVII^e siècle. L'influence de la commedia dell'arte s'est manifestée, entre autres, en France, lorsque l'homme de théâtre, Molière a eu l'occasion de côtoyer une troupe italienne. L'homme de théâtre français a adopté plusieurs techniques de la commedia : il a intégré à ses œuvres des personnages typés de la commedia dell'arte, avec l'usage de masques, de personnages typés, de quiproquos et d'extraits improvisés. Puis, il a réinterprété dans ses œuvres, des intrigues empruntées au répertoire des Italiens. En France, cette forme théâtrale sera connue aussi comme *La comédie des masques*. Molière a fait réapparaître les zannis (Arlequin, Brighella, Colombine), mais en leur donnant d'autres noms (Maître Jacques, Toinette, Sganarelle). Comme leurs pendants italiens, les serviteurs français critiquent et manipulent leurs maîtres (Harpagon, Argan) et maîtresses à leur guise. Les œuvres de Molière se moquent aussi de l'ignorance des médecins en les rendant ridicules et pompeux avec leur jargon excessif et leurs pratiques douteuses. Plus tard au fil de l'histoire du théâtre français, on verra d'autres dramaturges tels que Lesage, Marivaux et Beaumarchais.

Les caractéristiques de la commedia dell'arte

À ses débuts, la rémunération des troupes d'origine (italiennes) dépendait de la faveur du public. C'est pourquoi dans les œuvres présentées, on se souciait d'intégrer des éléments qui correspondaient aux goûts de l'auditoire cible. Les pièces

étaient largement improvisées, mais elles tournaient souvent autour de certains canevas de base qui réussissaient à coup sûr. Les thèmes devaient plaire aux gens ordinaires : étourderie et mésaventure d'un serviteur sot, amour déplacé d'un vieillard pour une belle jeune femme, intrigue de serviteurs qui dupent leurs maîtres... Même si les intrigues ne variaient pas beaucoup, les troupes itinérantes veillaient à injecter aussi de l'actualité locale.

Aspects techniques qui caractérisent le jeu de la commedia dell'arte

L'humour occupe une place importante dans la commedia dell'arte. Le jeu très physique des comédiennes et des comédiens, de même que des intermèdes légers permettent d'amuser les spectateurs et spectatrices de tout âge : jonglerie, acrobatie, chanson comique, mime, danse ludique. Les pièces ont toujours une fin heureuse. Même si l'intrigue comporte de nombreux obstacles, à la fin, tous les malheurs se dissipent et on assiste à un dénouement satisfaisant pour les protagonistes.

Pour plusieurs personnages, la tradition exige le port de demi-masques. Conçus de manière à permettre aux comédiennes et aux comédiens de parler librement, la partie inférieure du visage étant découverte, les masques requièrent tout de même des ajustements de la part de ceux qui les portent. Étant donné que les sourcils, les joues et une partie du front sont cachés, certaines expressions faciales ne sont pas visibles. La lèvre supérieure, dans certains cas, ainsi que les yeux sont également partiellement obstrués, ce qui exige que les comédiennes et comédiens adaptent leur façon de parler et de communiquer. Le fait de porter un masque qui couvre la moitié du visage rend le non verbal et le langage corporel d'autant plus importants comme outils d'expression.

Les personnages

La commedia dell'arte comprend trois types de personnages :

- les serviteurs (aussi appelés zanni);
- les vieillards;
- les amoureux.

Les serviteurs ou Zannis

Le mot Zanni vient du nom italien « Giovanni » ou de son diminutif, « Zan » (Jean, en français). Pauvre, il arrive souvent de la campagne, donc il doit se mettre au service de maîtres plus puissants pour pouvoir subsister. Parce qu'il vient souvent d'une région à l'extérieur de la ville, il parle en dialecte. Il est donc plus ou moins bien compréhensible lorsqu'il parle, ou encore son vocabulaire est limité, ce qui lui donne une allure simple et ridicule. Il transporte souvent quelque chose qui ne lui appartient pas tel que la bourse de son maître, de la nourriture, des messages à aller porter. Il existe différentes classes de serviteurs. Certains sont intelligents et se servent de leur ruse pour manipuler les maîtres. D'autres sont plutôt naïfs, pas très futés, mais charmants. Dans certains cas, ils peuvent avoir un caractère plus coléreux et farouche. Au fur et à mesure que la tradition de la commedia se poursuit à travers les siècles, on verra des zannis qui sont beaucoup plus arrogants et sûrs d'eux-mêmes. Ce sera le cas, au XVIII^e siècle, avec Figaro, ce valet rusé dans la pièce de Beaumarchais qui aspire même à épouser une femme convoitée par son maître.

Arlequin : Aussi appelé **Arlecchino**, c'est le serviteur un peu sot, gauche et innocent. De caractère enfantin, il est centré sur ses besoins primaires, surtout manger et dormir. Il a l'instinct de l'animal, agile et peureux. On le compare à un chien fidèle ainsi qu'au singe, en raison de son agilité. Il lui arrive de faire des découvertes imprévisibles. Puisqu'il est naïf, il se fait prendre au piège et est souvent impliqué des quiproquos. Joueur, il est amoureux de Colombine. À l'origine, son

costume aurait été confectionné en étoffe grossière auquel on aurait progressivement cousu de plus en plus de carreaux ou triangles en tissus colorés pour rapiécer les trous. Il porte un chapeau sans rebord et des chaussures plates puis une ceinture.

Variantes : **Pedrolino, Polichinelle, Scapin, Sganarelle, Scaramouche** et chez Molière, **Maître Jacques**

Brighella : Le patron des Zannis, son nom vient de *briga* (en italien « querelle »). Intelligent, rusé, manipulateur, il est souvent aubergiste ou gérant de boutique. Établi depuis longtemps à Venise, il vient de la haute ville de Bergame et se croit supérieur aux gens de la ville basse, dont Arlequin. Il est motivé par l'argent qu'il veut obtenir sans travailler, mais il n'atteint pas souvent son but. Hypocrite, malhonnête et ingénieux, il complotte pour lui-même et par lui-même, même s'il demande l'aide d'Arlequin. Il tient n'importe quel rôle (p. ex., arrangeur de mariage, magicien, musicien), pourvu qu'il puisse mériter l'argent de vieillards riches. Il porte une toque et un costume blanc et vert, un manteau court, une veste et un pantalon large avec, à la ceinture, une bourse de cuir et un poignard (non pas pour tuer, mais pour voler des bourses). On le voit aussi parfois avec une guitare.

Variantes : **Brighella Cavicchio da Val Brembana, Scapin** et chez Molière, **Frosine**

Colombine : En Italie, on la connaît comme **Ricciolina**. D'origine paysanne, elle est servante, plus précisément soubrette ou femme de chambre. Plus cultivée que les autres zannis, elle aime danser, écrire et chanter. Elle est amoureuse d'Arlequin, son éternel soupirant qui la séduit, mais l'abandonne par la suite. Comme son amant, elle fait confiance à l'avenir. Indépendante, charmante et coquette, elle utilise ses charmes pour parvenir à ses fins. Elle n'a pas la langue dans sa poche et son autonomie fait en sorte que ses maîtres la laissent agir à sa guise. Malicieuse et lucide, elle s'ingère dans les affaires de ses maîtres pour régler les conflits. Coiffée du bonnet blanc des servantes, elle est parfois masquée. Elle porte des jupons, un corsage rayé et un tablier blanc. À l'occasion, elle est vêtue comme Arlequin, en habit raccommode de pièces colorées. Elle ressemble au chat par sa grande énergie ainsi que son indépendance.

Variantes : **Camilla, Corallina, Arlecchina, Diamantine, Lisetta, Marinette, Violette** et chez Molière, **Toinette**

Les vieillards

Habituellement de la classe bourgeoise, les vieillards tiennent souvent le rôle des maîtres dupes. Ils sont souvent des marchands avarés ou vicieux. Ils malmènent les personnes de classe inférieure (serviteurs en particulier), mais ce sont ces derniers qui finissent par malmener et exploiter encore plus leurs maîtres. Victimes de leurs passions, surtout pour l'argent et le sexe opposé, ils se méfient de tout le monde. Leur paranoïa les pousse à agir de manière démesurée et irrationnelle. Ainsi, ils cherchent à cacher leur argent pour oublier aussitôt où ils l'ont dissimilé. Ils se font manipuler par leurs valets qui viennent les déjouer. La peur l'imagination et l'insécurité sont les plus grands ennemis de cette catégorie de personnages. Malgré toutes leurs précautions, ils tombent dans les pièges qu'on leur tend et, à la fin ce sont eux qui sont les plus ridicules. Ils sont coléreux, bougons, maussades et pessimistes, puis ils voient toujours le revers sombre d'une situation.

Pantalone : Originaire de Venise, il est un commerçant avaricieux au caractère grincheux et misérable qui, malgré son vieil âge, aimerait bien tenir le rôle de jeune amoureux. Il s'amourache de jeunes filles qu'il tente d'impressionner sans succès. Il parle d'une voix aiguë dont le ton est irritant. Il malmène les membres de son entourage, même ses propres enfants. Son passe-temps préféré : compter son or. Malgré sa méfiance, il se fait invariablement déjouer à cause de sa naïveté. Chacun prend plaisir à le tromper, ses valets en particulier l'exploitent pour lui soutirer son argent ou pour détourner ses plans. S'il est dupe, il est aussi très rancunier, cherchant à se venger pour les malheurs encourus. C'est souvent Arlequin qui écope des coups. Il a un long nez et une barbichette. Il porte un bonnet de laine, une chemise rouge, un justaucorps, un long manteau noir, un pantalon ample et des pantoufles, puis il a toujours une bourse à sa ceinture.

Variantes : chez Molière, **Géronte, Harpagon, Argan**

Le Capitaine : Ce militaire est originaire d'Espagne, ce qui lui vaut la risée des Italiens. Il représente l'étranger : si la pièce est jouée en France ou en Italie, il sera Espagnol ou Allemand. Si le spectacle a lieu en Espagne, il est Italien ou Français. Ce vaniteux, prétentieux et vantard se croit désirable aux yeux des femmes, mais celles-ci ne font que l'exploiter. Il est soldat mercenaire de profession, mais il n'y a pas plus poltron. Il prétend être allé en guerre, avoir abattu plein d'ennemis, mais lorsqu'on le confronte aux faits, on constate qu'il ment. Pour montrer ses prouesses, il fait des entrées résonnantes sur scène, épée levée et part à la charge vers les coulisses pour en revenir aussitôt, tremblant de peur. Il est véritablement un peureux, un faux brave qui est terrifié à l'idée d'avoir à se défendre. Brighella et Arlequin se moquent de lui et le trompent à leur avantage. Il porte des habits flamboyants, un chapeau à longue plume, une cape, une épée et des bottes hautes.

Variantes : **Capitan, Spavento (Épouvante), Fracasse, Brise fer, Matamore, Sang et feu**

Le Docteur : Originaire de la région de Bologne, aussi connu comme **Il Dottore**, est ridicule surtout en raison de son air pédant et de son arrogance. Même si ce médecin voudrait paraître savant et éblouir tout le monde, ses paroles prononcées en faux latin font constater qu'il n'est qu'imposture. Il est prétentieux et ennueie son entourage avec ses expressions inventées et ses mots étrangers mal employés. Plus il veut impressionner, plus il ajoute du jargon spécialisé en médecine ou en loi. S'il cherche à être reconnu pour son pouvoir intellectuel et son autorité, son discours rempli de longues phrases insignifiantes de sens le font paraître ignorant. Il se rallie souvent à Pantalon, puisqu'il dépend de lui. Parfois, ces deux personnages se trouvent rivaux. Son costume tout noir (pour paraître plus sérieux) est composé d'une longue robe, de chausses et d'un chapeau de la même couleur. Plus tard dans l'histoire de la commedia dell'arte, il portera la fraise (collet froncé).

Variantes : **Tartaglia, La Signora** (pendant féminin), et chez Molière, **Monsieur Fleurant**

Les amoureux

Sans l'intrigue amoureuse d'un beau jeune couple, il n'y aurait pas de pièce. Même s'ils ne sont pas les personnages principaux, c'est autour de leur relation que gravitent les autres personnages de la commedia dell'arte. **Isabelle** et **Lélio**, que l'on connaît aussi par d'autres noms, paraissent touchants tant leur amour l'un pour l'autre est profond, pur et noble. Des conflits surgissent quand leur liaison devient publique et leur union est compromise, souvent entraînés par des pères avaricieux. Les serviteurs se rallient à la cause des tourtereaux et les aident à déjouer ceux qui s'opposent à leur mariage. Les amoureux finissent par surmonter les obstacles, souvent par une manigance orchestrée par les Zannis. Leur amour finit par triompher et la pièce se termine habituellement en promesse de mariage.

Isabelle : De rang aristocratique, cette jeune femme de Toscane est l'objet de convoitise des hommes. L'intrigue de la pièce tourne surtout autour de sa relation avec sa contrepartie masculine, **Leandro** (voir plus bas). Isabelle est rêveuse et semble vivre dans un monde irréel. Cette belle dame aime Leandro et les deux sont troublés quand la jalousie menace leur passion. Fragile, elle s'évanouit lorsque les événements se corsent. Elle est plutôt superficielle, centrée sur elle-même et sur sa beauté. Gracieuse et non masquée, elle accorde une importance aux vêtements et aux parures. Colombine est sa femme de chambre, celle à qui elle se confie et celle qui finit par l'aider à déjouer les antagonistes. Puisqu'elle vient d'une famille riche, son costume et sa coiffure sont raffinés. Ses vêtements opulents suivent la mode de l'époque.

Variantes : **Sylvia, Florinda**, chez Molière, **Marianne**

Lélio : Fils de bourgeois, il est originaire de Toscane et s'exprime bien. Centré sur lui-même, à l'âme poétique, il est tellement amoureux qu'il en est aveuglé, à un tel point qu'il a de la difficulté à s'exprimer. Il utilise les services de ses serviteurs (valets) ainsi que de la soubrette pour manigancer ses affaires. Perd parfois patience en donnant libre cours à

sa colère. Son maintien est celui d'un homme raffiné dont les valeurs correspondent à celles de la haute classe. Son costume somptueux répond au code vestimentaire classique.

Variantes : **Leandro, Flavio, Florindo, Flaminio, Ottavio**, chez Molière, **Cléante, Léandre**

Attitudes corporelles des principaux personnages de la commedia dell'arte

- **Pantalon** : Son centre, c'est le ventre qui est tiré vers l'intérieur et vers le haut. Le dos est courbé. Il tient sa poche d'argent ou sa cassette remplie d'or près de son ventre. Il se méfie parce que quelqu'un pourrait vouloir venir lui voler son argent. Il bouge sa tête comme un moineau et il observe le monde comme un oiseau, furtivement. Il fait des petits pas d'oiseau, regarde autour de lui. Comme il est vieux, il ne peut pas bouger vite. Il fait penser au vinaigre, en raison de son caractère amer.
- **Capitaine** : parle avec un accent étranger (italien s'il est en France ou en Espagne, espagnol s'il est en France Italie). Il a de grandes bottes, poitrine, long nez, longue épée; aime se venter, parle de conquêtes, faux-brave, a une épée, mais il a peur de se battre, peur des chevaux; il est vantard comme un paon; son énergie se situe au niveau des genoux; il marche avec grande confiance jusqu'à ce qu'il entende un grand bruit, et alors il devient peureux, se retranche, cherche à se défendre; ne veut pas que les autres sachent qu'il a peur; il monte haut les genoux pour montrer ses bottes, médailles sur la poitrine, se pense beau.
- **Arlequin** : comme enfant, émerveillé par tout); il est clownesque; on l'envoie souvent porter des messages, mais il se perd en route parce qu'il est distrait par tout; comme un enfant, il a la bouche souvent ouverte; il s'exclame souvent avec des sons de voyelles (Ah! Oh! Ou!); il a toujours faim; cherche une idée de comment trouver de la nourriture; en état d'émerveillement; les mains sont tendues, prêtes à toucher à tout; il est attiré par tout; il a le sens de l'aventure; bas serviteur, il est sans cesse à la quête de nourriture; il utilise tous les moyens possibles et imaginables pour en trouver. Ce qu'Arlequin préfère (en dehors de son amour des femmes) c'est dormir! Il s'apparente au chien par sa fidélité et son obéissance, au singe par son agilité et au chat par son autonomie et indépendance. Ses actions sont dominées par la tête, ses épaules; son énergie est dans son estomac et ses hanches.
- **Colombine** : pendant féminin d'Arlequin; elle sait qu'elle est attrayante; peut se servir de ses charmes pour séduire, détournée qu'elle peut obtenir ce qu'elle veut; habile à flatter. Comme un chat ou un serpent qui se faufile, furtive, peut aller dans les cuisines voler; essayer de voir si vous pouvez voler quelque chose pendant que personne ne vous voit.
- **Brighella** : en position stationnaire, son poids repose sur une jambe fléchie. L'autre jambe est tendue, le pied est pointé. Même quand il ne marche pas, ses pieds bougent toujours, comme une danse sur place. Quand il marche, c'est avec les jambes largement écartées, avançant presque sur la pointe des pieds qui sont tournés vers l'extérieur. Il a les coudes fléchis, comme des ailes et les doigts des mains sont étendus. Sa tête est fixe quand il marche, mais son dos est courbé dans la région lombaire. Son torse se balance de droite à gauche.

Fiche 1 – Archétypes

Au fil de l'histoire du théâtre, il s'est développé des archétypes qui partagent des traits caractéristiques similaires. À ses débuts, le public reconnaissait aisément les personnages typés la commedia dell'arte puisqu'ils étaient repris de pièce en pièce. Aujourd'hui encore, les œuvres dramatiques, télévisuelles et cinématographiques comportent des personnages qui sont à peu près du même genre.

A - Comment marchent les personnages?

- Se grouper en petite équipe de 2 ou 3.
- Choisir un premier archétype de la liste ci-dessous.
- Songer à des personnages réels ou fictifs qui peuvent servir d'inspiration pour guider votre interprétation.
- Se déplacer selon votre interprétation de l'archétype pendant que les membres de l'équipe observent.
- Varier les points de concentration, pendant la marche afin de ressentir son personnage.
- Accueillir la rétroaction de vos coéquipières ou coéquipiers et, lorsque viendra leur tour, en faire de même.

Liste des archétypes à interpréter

1. chevalier
2. chef d'état
3. religieuse ou moine
4. servante ou serviteur
5. évadée ou évadé de prison
6. jeune amoureuse, amoureux

B – Préparation personnelle de deux personnages

- Discuter en équipe afin de choisir deux des 6 personnages qui seront représentés par chaque élève. Par exemple, Étienne approfondit et présente numéros 1 et 4, Claire présente numéros 2 et 6 et Leila, numéros 3 et 5.
- S'attendre à voir qu'il existe plusieurs interprétations possibles pour chaque archétype.

C – Présentation des personnages

À l'appel de l'enseignante ou de l'enseignant

Les chevaliers de chaque équipe :

- marchent et exagèrent les caractéristiques, pour explorer l'attitude corporelle du personnage;
- reçoivent la rétroaction des élèves du groupe-classe;
- nomment les sources d'inspiration qui ont guidé leur interprétation (personnages qui les ont inspirés);
- décrivent les points de concentration qui fonctionnent le mieux pour chaque personnage de roi.

Ensuite, ce sera au tour des chefs d'état de se prêter au jeu, et ainsi de suite pour chaque personnage.

Fiche 2 – Gromelot

Qu'est-ce que le gromelot?

Il s'agit d'une langue artificielle inventée qui peut faire appel à des mots d'une langue particulière, mais qui peut aussi comprendre des mots inventés qui ressemblent vaguement à ceux d'une langue véritable. C'est du charabia où, si l'on peut reconnaître des mots qui sont articulés, le sens des énoncés comme tel demeure incompréhensible ou incohérent. Le gromelot comporte aussi des onomatopées et divers bruitages réalisés avec la bouche. Le gromelot est tout de même compréhensible, étant donné le contexte de l'improvisation, l'intonation et le langage corporel. Lorsqu'on parle en gromelot, il est important d'utiliser abondamment le langage corporel. Il faut se servir de la gestuelle, de la mimique, d'expressions faciales, d'attitudes corporelles, de la posture et de mouvements évocateurs. Ce sont des outils importants qui viennent clarifier le sens de l'improvisation.

Même si le gromelot fait appel à des stéréotypes de langues connues, il ne s'agit pas de se moquer de ces langues, ni de cultures, mais bien de faire appel aux différentes sonorités, à la musicalité, aux intonations et aux sons qui caractérisent ces langues. Le but c'est d'utiliser la voix de façon nouvelle pour raconter une histoire sans faire appel au véritable sens des mots d'une langue. Attention de ne pas tomber dans le cliché en choisissant les thèmes des improvisations!

Exercice 1 - directives

- S'exercer à parler entre vous en fausses langues étrangères, en employant un gromelot qui ressemble à chacune des langues suivantes :
 - l'italien;
 - le mandarin ou le cantonais;
 - l'espagnol;
 - le japonais.
- S'exercer d'abord à trouver les sons et les intonations qui rappellent ces langues.
- Partager ensemble les mots que vous connaissez et qui appartiennent véritablement à cette langue.
- Faire de courtes improvisations pour vous donner un contexte pendant que vous vous exercez.

Exercice 2 - directives

- Faire un remue-méninge pour trouver ensemble une nouvelle langue imaginaire (p. ex., langue parlée par des extraterrestres, langue des fourmis ou des abeilles).
- Déterminer ensemble les grandes lignes de l'improvisation (p. ex., personnages, lieu, situation). Ne pas s'éterniser; fixer uniquement les grandes lignes de l'action.

S'exercer en petites équipes de manière à pouvoir présenter au groupe-classe une courte improvisation en gromelot original.

Fiche 3 – Improvisation en gromelot

Rédigez des thèmes qui pourraient servir de points de départ pour des improvisations en gromelot.

Impro en gromelot	Impro en gromelot
Thème de l'improvisation :	Thème de l'improvisation :
Nombre de joueurs :	Nombre de joueurs :
Catégorie :	Catégorie :
Durée :	Durée :

Impro en gromelot	Impro en gromelot
Thème de l'improvisation :	Thème de l'improvisation :
Nombre de joueurs :	Nombre de joueurs :
Catégorie :	Catégorie :
Durée :	Durée :

Impro en gromelot	Impro en gromelot
Thème de l'improvisation :	Thème de l'improvisation :
Nombre de joueurs :	Nombre de joueurs :
Catégorie :	Catégorie :
Durée :	Durée :

Fiche 4 – Personnages principaux de la commedia dell'arte

À partir des notions vues en classe et à l'aide de tes recherches personnelles, remplis un tableau pour chacun des personnages typés de la commedia dell'arte. Observe l'exemple ci-dessous.

Nom du personnage typé de la commedia dell'arte	Caractéristiques du personnage	Autre nom / variante du personnage
p. ex., <i>Pantalon</i>	p. ex., <i>riche, avare, vieux, égoïste, sévère avec ses enfants, facilement dupé</i>	p. ex., <i>Pandolfo, Bartolo</i>
Personnages similaires dans des œuvres (p. ex., pièce, roman, film) actuelles ou d'autres époques		
p. ex., <i>Harpagon dans l'Avare de Molière, Scrooge de l'œuvre de Charles Dickens, Picsou de Walt Disney</i>		

Nom du personnage typé de la commedia dell'arte	Caractéristiques du personnage	Autre nom / variante du personnage
Arlequin		
Personnages similaires dans des œuvres (p. ex., pièce, roman, film) actuelles ou d'autres époques		

Nom du personnage typé de la commedia dell'arte	Caractéristiques du personnage	Autre nom / variante du personnage
Le Capitaine		
Personnages similaires dans des œuvres (p. ex., pièce, roman, film) actuelles ou d'autres époques		

Nom du personnage typé de la commedia dell'arte	Caractéristiques du personnage	Autre nom / variante du personnage
Le Docteur		
Personnages similaires dans des œuvres (p. ex., pièce, roman, film) actuelles ou d'autres époques		

Nom du personnage typé de la commedia dell'arte	Caractéristiques du personnage	Autre nom / variante du personnage
Colombine		
Personnages similaires dans des œuvres (p. ex., pièce, roman, film) actuelles ou d'autres époques		

Fiche 5 – Lazzis

Tu as eu l'occasion de visionner la présentation de quelques lazzis, c'est-à-dire des scènes dans lesquelles un ou des personnages jouent en improvisant à partir d'un canevas préétabli. On t'invite à ton tour de t'amuser à faire des lazzis qui s'inspirent de thèmes de la commedia dell'arte.

A - Notions théoriques sur les lazzis

Le mot lazzi signifie « liens » en italien. Les liens font référence aux intermèdes qui unissaient les diverses parties d'une représentation théâtrale. Généralement, les lazzis n'avaient pas de raison d'être dans l'intrigue proprement dite. Même s'ils ne faisaient pas progresser l'action, ils servaient tout de même à ponctuer les dialogues et à segmenter les actions importantes. Si une intrigue particulièrement sérieuse apportait un air sombre à la pièce, on aurait pu intégrer un lazzi pour alléger le contexte avant la prochaine scène. Il faut se souvenir qu'avec la commedia dell'arte, il n'y avait pas de texte dramatique proprement dit. La troupe concevait un canevas général qui résumait les intrigues autour desquelles les personnages brodaient leur propre texte, modifiant à leur gré la formulation de leurs répliques d'une représentation à l'autre, tout en se tenant aux actions principales de la trame établie.

Si les comédiennes et comédiens se rendaient compte qu'un ou une collègue se perdait dans ses répliques, ou si on voyait que l'auditoire commençait à s'ennuyer, ils auraient en intégrant un lazzi humoristique pour changer le rythme et permettre à la représentation de regagner sa vigueur.

Les lazzis étaient souvent considérés comme la partie préférée du public, surtout lorsqu'il s'agissait d'un auditoire du peuple. Qu'il s'agisse d'acrobaties, de jonglerie, de dialogues comiques, de duels d'insultes ou encore de mimes et de grimaces, ces moments de détente étaient bien accueillis.

Même si certains lazzis arrivaient spontanément, selon les besoins qui surgissaient en cours de représentation, plusieurs de ces intermèdes étaient déjà prévus dans le canevas de la pièce. Ainsi, on aurait fait référence, entre telle ou telle scène, à l'imitation exagérée que ferait Arlequin de son maître lorsque Pantalon essaie d'être galant pour se mériter l'affection d'une grande dame. D'autres canevas de spectacles auraient été plus vagues dans leur intégration de cette technique, en ne fournissant que des indications succinctes quant au contenu. On aurait suggéré un moment où il serait propice d'intégrer un lazzi, on aurait indiqué quels personnages en auraient assumé la responsabilité, sans en préciser exactement la nature. Pour respecter les goûts du public, et pour assurer le plus de fluidité dans l'action, on aurait laissé la liberté aux comédiennes et aux comédiens, le plus souvent des zannis, de choisir ce qu'ils croyaient être approprié. C'est tout un art de pouvoir improviser de telles scènes. Ces artistes étaient véritablement débordants d'énergie et d'imagination.

B – Thèmes pour des lazzis simples

Voici des canevas qui peuvent servir à un premier exercice de lazzis. En jouant, fais attention au cabotinage :

- plutôt éviter de faire rire le public au moyen de farces gratuites, répétitives;
- faire appel à la création de situations humoristiques qui s'inspirent de ce qui est vrai ou crédible, mais qui se déroulent de manière imprévue. Le public peut ainsi anticiper le dénouement de la situation et la fin inévitable vers laquelle avance le personnage ce qui entraîne en soi de l'humour.

Lazzi pour le personnage de Pantalon

Pantalon tient son trésor, cassette, sacoche d'argent. Il cherche à cacher son argent. Quelqu'un s'en vient. Il fait semblant de rien pour ne pas qu'on le voie. Quand il finit par cacher sa cassette, et que le moment vient de s'en détacher, Pantalon éprouve de la peine.)

Lazzi pour le personnage d'Arlequin

Arlequin éprouve beaucoup de difficulté à se concentrer, distrait. Il est très enthousiaste, passionné. Pantalon vient de discipliner Arlequin alors on lui a demandé de s'asseoir et de ne pas bouger jusqu'au retour de son maître. Arlequin est distrait par une fourmi, un papillon... Pantalon le reprend, le rappelle à l'ordre. Il se concentre, mais rapidement, quelque chose d'autre capte son intérêt. Pantalon vient à nouveau le rappeler à l'ordre. Inviter l'élève à intégrer des éléments de voix (p. ex., chant, gromelot).

Lazzi pour le personnage du Capitaine

Le Capitaine s'adresse au public. Il adore se vanter et il raconte ses grands exploits. Il s'en va à la guerre, mais on sent qu'il ne veut pas véritablement se battre, parce qu'il est peureux. Il dit aux villageois qu'il s'en va les sauver de la tyrannie de cet ennemi. Il va en guerre, entend un bruit soudain qui lui fait peur. Il sursaute puis, peureux, il se retire rapidement. Il se rend compte que ce n'était rien.

Lazzi pour le personnage du Docteur

Le Docteur sait tout sur tout, ou du moins, c'est ce qu'il voudrait que l'on croit. Quand on lui demande de guérir quelqu'un, il connaît tous les remèdes, mais au fond, il ne sait rien. Tout le monde le croit très intelligent. Il est invité à se présenter à une table ronde où il explique sa propre théorie sur l'origine de l'univers. Cinq autres savants sont invités à prononcer des allocutions, tous aussi pédants et pompeux que lui.

Lazzi pour le personnage de Brighella

Brighella aime l'argent. Il se croit plus intelligent que Pantalon. Le chef des valets prétexte une raison pour laquelle Pantalon doit laisser son argent pendant un moment, par exemple, pour essayer de nouveaux vêtements. Brighella vole la bourse. Les deux regardent partout. Pantalon est pris de panique. Brighella sort de scène, faisant semblant d'aller retracer leurs pas. Il revient avec la bourse et, en la restituant, il espère soutirer un pourboire pour ses services au maître.

Lazzi pour le personnage de Colombine

Pantalon est endormi sur sa chaise. Colombine veut aller chercher la bourse de son maître pour en voler des pièces d'or. Elle s'approche de lui furtivement, tranquillement, sans bruit. Le maître se réveille en sursaut en disant : « *Qu'est-ce que tu fais là, toi?* » Colombine essaie de le distraire, de le flatter, mais ça ne fonctionne pas. Elle explore diverses possibilités à chaque fois qu'elle l'entend ronfler, mais le maître dit toujours « *Non!* » en se réveillant. Colombine prétexte que si Pantalon lui donne de l'argent, elle ira lui acheter un médicament qui l'aidera à mieux dormir (car il semble se réveiller souvent). Le maître lui donne une piécette. Colombine le remercie en exagérant, mais est vraiment déçue parce qu'elle a reçu très peu pour ses efforts.

C – Thèmes pour des lazzi avec l'interaction de deux personnages

Voici des canevas de lazzi que vous pourriez choisir pour votre présentation au groupe-classe. Fais équipe avec une ou un partenaire et choisissez un thème qui vous plaît.

Lazzi pour Brighella et Arlequin

Brighella envoie Arlequin chez le nettoyeur chercher le costume que leur maître, le jeune fiancé Lelio portera à la noce de sa fille. Arlequin veut l'essayer pour s'assurer qu'il s'agit bien du costume de son maître. Il s'amuse à imiter le fiancé noble et beau, tout paré de son costume raffiné. Avec toutes ses pirouettes, il finit par abîmer les beaux habits. Brighella le voit et le réprimande.

Lazzi pour Colombine et Pantalon

Brighella est debout à côté de Pantalon qui s'entretient avec le Docteur. À chaque fois que son maître le regarde, Brighella lui fait une profonde révérence. Dès que Pantalon se retourne, le valet lui fait une révérence moins polie. Il mime les actions du maître de manière impertinente et lui fait des grimaces. Dès que Pantalon se retourne, Brighella affiche son air poli, respectueux d'un homme de confiance.

Lazzi pour Arlequin et Colombine

Brighella vient de demander à Arlequin et Colombine de veiller à mettre le couvert, placer la nourriture dans la salle à dîner. Ils voient un beau banquet qui s'installe en l'honneur de la visite d'une grande dame alors qu'eux, ils n'ont presque rien eu à manger de la journée. Ils ont faim. Colombine suggère qu'ils fassent semblant qu'il y a un feu à la cuisine. Pendant que Brighella court à la cuisine, Arlequin et Colombine mangent à leur faim.

Lazzi pour Colombine et Arlequin

Colombine est à la fontaine. Arlequin vient la rencontrer pour la séduire et aussi pour lui dire que Pantalon veut marier sa fille à un homme qu'elle n'aime pas. Colombine manipule Arlequin pour qu'il l'aide à détourner les plans de Pantalon.

Lazzi pour deux Capitaines

Deux Capitaines se présentent en donnant leur nom. Ils se vantent en racontent à tour de rôle, leurs exploits militaires récents. Il y a confrontation des deux, car ils s'insultent en disant que l'autre exagère. La confrontation s'escalade et ils se menacent mutuellement, mais ne passent pas à l'action, prétextant des raisons improbables (parce qu'il a déjà promis d'accompagner la reine de l'Espagne à un bal et il craint d'arriver en retard; parce que son épée préférée se souillerait au contact d'un rival si pitoyable).

Lazzi pour le Docteur et Pantalon

Le Docteur doit arracher une dent à Pantalon parce qu'il a une carie. Le Docteur veut remplacer celle qu'il arrache par une dent en or. Pantalon lui fait d'autres suggestions, parce qu'il ne veut pas se départir d'une seule de ses pièces d'or. Le Docteur trouve toutes sortes de raisons (médicales) pour lui faire comprendre pourquoi c'est une procédure qui serait avantageuse pour son patient. Il essaie en même temps de soutirer quelques pièces d'or du vieil avare pour ses services.

Fiche 6 – Ô rage! Outrage!

Dans la société d'aujourd'hui, ce serait très mal avisé de recourir à des paroles piquantes pour régler une dispute. Dans le monde de la commedia dell'arte, les outrages et remarques désobligeantes sont monnaie courante. Les insultes deviennent encore plus venimeuses lorsqu'elles sont chargées d'émotion. Vous aurez l'occasion de le découvrir en vous prêtant à cet exercice. Mais attention... ce n'est qu'un jeu.

Déroulement de l'exercice

1. Chaque élève recevra un billet sur lequel est écrite une insulte tirée du répertoire classique.
2. Avant l'exercice comme tel, il est bon de comprendre les expressions dans la réplique. Vérifier dans des sources imprimées ou électroniques pour en connaître le sens.
3. Lire à voix haute la réplique en variant le rythme (en exagérant ou en changeant les pauses, en adaptant la vitesse).
4. Jouer avec le volume (p. ex., prononcez la réplique doucement, ensuite fort, en crescendo, puis en decrescendo; varier l'intensité en ajoutant des accents toniques à différents endroits).
5. Expérimenter avec des accents.
6. Répéter le texte assez de fois pour vous permettre de le réciter sans vous reporter à votre billet.
7. Se préparer à jouer votre improvisation selon le contexte que donnera l'enseignante ou l'enseignant.

Exemples de répliques pour l'exercice d'échange d'insultes.

1. As-tu bien la hardiesse de t'opposer au médecin? Hors de là!
2. Et tu prétends, ivrogne, que j'endure éternellement tes insolences et tes débaucheries?
3. Voilà un pendentif qui m'incommode fort!
4. Belître! Fripon! Maraud! Voleur!
5. Que diable est ceci? Je croyais trouver un homme bien savant et je trouve un ramoneur de cheminée!
6. Vrai gibier de potence!
7. Et vous êtes un sot, de venir vous fourrer où vous n'avez que faire.
8. Je t'empêcherai de jaser et d'être insolent. Tais-toi.
9. Vous êtes un impertinent de vous ingérer des affaires d'autrui.
10. Maître juré Filou!

11. Je te rosserai si tu parles.
12. Il faut que tu sois bien mal appris, bien lourdaud et bien mal morigéné puisque tu m'abordes sans ôter ton chapeau!
13. Aristote a bien raison quand il dit qu'une femme est pire qu'un démon!
14. Ivrogne que tu es.
15. Sors vite, que je ne t'assomme.
16. La peste soit de l'avarice et des avaricieux!
17. Peste de la carogne!
18. Voyez un peu cet impertinent!
19. Peste du fou fieffé!
20. Je l'enverrai promener avec ses goguenarderies.
21. Traître! Insolent! Trompeur!
22. Sac à vin!
23. Qui se sent morveux, qu'il se mouche.
24. Lâche! Coquin! Pendard! Gueux!

Fiche 7 – Les masques et la commedia dell'arte

Tu as peut-être déjà porté un masque à un moment donné, peut-être à l'occasion de l'Halloween, d'un carnaval, d'un bal masqué ou simplement en jouant avec les costumes d'un coffre à déguisement. Familiarise-toi avec certaines conventions d'utilisation entourant le port du masque de théâtre.

A - Caractéristiques des masques de la commedia dell'arte

- Les masques font partie intégrante de la commedia dell'arte. Autrefois, les masques types étaient tellement connus que le public les identifiait aux personnages, sans même l'appui des paroles du texte.
- Les demi-masques sont conçus de manière à permettre à la comédienne et au comédien de se faire entendre, puisque la bouche, une partie des joues et le menton sont découverts.
- Autrefois, ils étaient fabriqués en cuir. Aujourd'hui, on en retrouve qui sont fabriqués en papier mâché en latex naturel ainsi qu'en matériaux synthétiques ou composites.
- Leur forme courbée épouse le visage et des cordons permettent de les fixer à l'arrière de la tête.

Les masques révèlent certains traits de personnalité qui définissent le personnage.

Amuse-toi à jumeler les énoncés ci-dessous.

Caractéristique du masque	Indice que cette caractéristique révèle	Personnage
nez long et arqué	ridicule	Docteur
nez retroussé vers le haut	caractère enjoué	Arlequin
nez arrondi comme un clown	désir de posséder	Pantalon

B - Ce qui se cache derrière le masque

Pour s'approprier le personnage à interpréter, la comédienne ou le comédien se soumet à un examen rigoureux de son masque. Plus qu'un accessoire, cet objet fournit des indications sur la nature du personnage. Lorsque la comédienne ou le comédien chausse son masque, c'est l'identité du personnage qu'elle ou il enfle.

Afin de se préparer à jouer un rôle avec masque, les gens de théâtre l'étudient avec soin, cherchant certaines caractéristiques qui les aideront à approfondir leur compréhension du personnage. En recevant leur masque, les interprètes en analysent les lignes, les formes, les couleurs et la texture. Ces éléments du langage visuel offrent des pistes de renseignements utiles, par exemple :

- des traits durs et angulaires peuvent suggérer la sévérité ou la rigidité du caractère;
- des lignes évoquant un sourire ou un air de surprise peuvent révéler l'optimisme;
- les rides autour des yeux et des traits de sourcils profonds peuvent être indicateurs d'un âge avancé;
- la couleur peut aider à distinguer deux personnages dont les traits sont semblables.

C - Aspects techniques

Le port du masque exige que les comédiennes et des comédiens adaptent leur jeu. Pour se préparer, les interprètes chausseront le masque et, devant un miroir, prendront connaissance de l'interaction qui se joue entre le masque et leur propre visage.

- Elles ou ils examineront pour voir quelles parties de leur visage sont découvertes et quelles parties du visage sont couvertes.
- Certaines expressions faciales ne pourront pas être perçues, selon les parties du visage qui sont cachées (p. ex., les sourcils, les lignes entre le nez et la bouche, les joues).
- Pour compenser, il faudra alors faire appel à d'autres moyens d'expression corporelle (p. ex., mains, épaules, angle du cou et de la tête) et s'assurer de communiquer clairement à l'aide de l'expression verbale.

Les comédiennes et comédiens observeront l'effet provoqué par le mouvement des joues.

- On regarde pour voir à quel point l'allure du visage change lorsqu'on sourit, comment le masque remonte lorsque les joues le soulèvent.
- On observe dans les trous pour voir comment le mouvement des yeux peut être perçu lorsqu'on les bouge dans tous les sens.
- On observe les effets changeants des zones du masque lorsqu'on lève la tête à la lumière ou lorsqu'on descend la tête et que les lignes deviennent évidentes avec les ombres.

Le port d'un masque influence le travail de la comédienne, du comédien.

- Le fait de couvrir une partie du visage (demi-masque) exige plus d'effort pour se faire comprendre, il faut donc pousser davantage l'articulation et la projection.
- Certains masques appuient contre la lèvre supérieure ou les joues ce qui gêne la prononciation de certains sons. Il faut que la comédienne ou le comédien s'habitue à placer son visage de manière optimale pour énoncer clairement.
- La respiration peut aussi être plus difficile avec un masque. Même s'il a des trous vis-à-vis les narines, il faut s'habituer à respirer différemment lorsqu'on porte un masque.
- Le fait de porter un masque peut réduire partiellement la vue (p. ex., masque conçu avec des joues très gonflées ou avec des ouvertures des yeux restreignent le champ de vision). Dans ce cas, on doit surveiller ses pas en se déplaçant sur scène et baisser légèrement la tête pour s'assurer qu'il n'y ait pas d'obstacles sur lesquels on pourrait trébucher.

D - Consignes d'utilisation

Pour éviter de briser l'illusion du spectacle et respecter cet accessoire important, il est sage d'observer certaines consignes.

- s'assurer d'être hors de vue du public en chausant et en enlevant son masque pour éviter de briser l'illusion du personnage (p. ex., se tourner le dos à l'auditoire, sortir en coulisse);
- traiter le masque avec respect (p. ex., ne pas mettre les doigts dans les trous du masque en le manipulant);
- ne pas toucher au masque pendant la représentation, à moins qu'il commence à tomber;
- si l'on doit ajuster son masque au visage en cours de jeu, se cacher du regard de l'auditoire (p. ex., tourner le dos au public en prétextant une raison improvisée et revenir).

Fiche 8 – Comparaison de masques

Cet exercice t'amène à comparer deux masques qui proviennent de la tradition de la commedia dell'arte.

Voici ce que tu devras faire :

1. Comparer les masques de deux personnages par rapport à certaines caractéristiques : la forme, la couleur, les lignes et traits, les parties du visage cachées par le masque, les éléments décoratifs, etc.
2. Expliquer ce que ces caractéristiques révèlent sur le personnage.
3. Prendre des notes sur la comparaison que d'autres élèves du groupe auront faite lorsque viendra leur tour de présenter les masques qu'elles ou ils auront choisis

Fais une recherche dans Internet pour trouver des images des deux masques que tu veux comparer. Souviens-toi que tu dois faire preuve de comportement éthique en allant chercher ces images : assure-toi de respecter les droits d'auteurs associés à l'utilisation de ces images (p. ex., vérification des conditions d'utilisation, usage uniquement pour les besoins de ce travail).

Remplis le tableau ci-dessous. Au besoin, revois les consignes (encadré au haut de la page).

Nom du 1 ^{er} personnage :	Nom du 2 ^e personnage :
Image du masque	Image du masque
Caractéristiques du masque	Caractéristiques du masque
Ce que ceci révèle sur le caractère du personnage	Ce que ceci révèle sur le caractère du personnage

--	--

Dans les cases ci-dessous, résumer les propos de deux autres équipes lorsque viendra leur tour de présenter.

Nom du 1 ^{er} personnage :	Nom du 2 ^e personnage :
Caractéristiques du masque	Caractéristiques du masque
Ce que ceci révèle sur le caractère du personnage	Ce que ceci révèle sur le caractère du personnage
Nom du 1 ^{er} personnage :	Nom du 2 ^e personnage :
Caractéristiques du masque	Caractéristiques du masque
Ce que ceci révèle sur le caractère du personnage	Ce que ceci révèle sur le caractère du personnage

Si tu avais à jouer un rôle de la commedia dell'arte, quel masque voudrais-tu porter? Justifie ta réponse.

Fiche 9 – Accessoires

Les accessoires jouent un rôle important au théâtre. Ils peuvent servir d'appui visuel à l'histoire, faire partie de l'intrigue et susciter l'intérêt de l'auditoire. Ils peuvent aussi avoir un pouvoir symbolique et représenter les motivations des personnages auxquels ils sont associés.

Dans la commedia dell'arte, certains accessoires dévoilent les motivations des personnages, par exemple :

- l'épée du Capitaine symbolise le courage qu'il n'a pas, mais qu'il voudrait avoir;
- l'encyclopédie du Docteur symbolise de la sagesse et l'intelligence dont il est dépourvu;
- le sac ou la bourse de Pantalon symbolise son amour qu'il a à l'égard de son or;
- le bâton d'Arlequin, symbolise sa vie antérieure en tant que pauvre gardien de troupeaux;
- le tambourin de Colombine symbolise son indépendance, parce qu'elle s'en sert pour frapper Pantalon quand il lui fait des avances;
- le couteau de Brighella symbolise sa malhonnêteté, car il sert à couper les cordons de bourses.

Voici ce que tu dois faire au cours de cet exercice.

6. En équipe de deux, imaginez les personnages de la commedia dell'arte tels qu'ils se présenteraient dans le monde actuel.
7. Identifiez des objets qui pourraient représenter ces personnages s'ils étaient transportés dans la société d'aujourd'hui.
8. Songez à des objets utilisés dans le quotidien et qui pourraient les caractériser.
9. Décrivez de quelle façon ces objets sont liés aux caractéristiques du personnage auquel il appartient.
10. Décrivez l'objet à l'aide d'une à deux phrases et ajoutez un croquis.

Personnage : Le Capitaine	
Objet qui le représenterait aujourd'hui	
Lien avec les caractéristiques du personnage	
Description de l'objet	Croquis de l'objet

Personnage : Le Docteur	
Objet qui le représenterait aujourd'hui	
Lien avec les caractéristiques du personnage	
Description de l'objet	Croquis de l'objet

Personnage : Pantalon	
Objet qui le représenterait aujourd'hui	
Lien avec les caractéristiques du personnage	
Description de l'objet	Croquis de l'objet

Personnage : Arlequin	
Objet qui le représenterait aujourd'hui	
Lien avec les caractéristiques du personnage	
Description de l'objet	Croquis de l'objet

Personnage : Colombine	
Objet qui le représenterait aujourd'hui	
Lien avec les caractéristiques du personnage	
Description de l'objet	Croquis de l'objet

Personnage : Brighella	
Objet qui le représenterait aujourd'hui	
Lien avec les caractéristiques du personnage	
Description de l'objet	Croquis de l'objet

Fiche 10 – Parcours professionnel de trois artistes de la scène

Selon les exigences actuelles du métier, les comédiennes et les comédiens sont appelés à considérer l'interprétation de rôles très variés, en passant par des genres comiques, dramatiques, classiques ou tout autre qu'on leur confie. Elles et ils seront appelés à jouer devant une variété de publics, par exemple, pour les groupes d'enfants, pour des publics qui fréquentent beaucoup le théâtre et pour des variétés de médiums, tels la scène, le cinéma, la radio et la télévision

Lis les textes qui paraissent à l'**ANNEXE ARTISTE 1 : Sophie Goulet**, l'**ANNEXE ARTISTE 2 : Jean-Michel Le Gal** et l'**ANNEXE ARTISTE 3 : Nicolas Van Burek**. Visionne ensuite les trois vidéos où l'on présente ces artistes de la scène. Tu découvriras le parcours professionnel d'une comédienne et de deux comédiens francophones dynamiques qui se sont taillé une place dans le monde du théâtre en Ontario et ailleurs.

Après avoir visionné les trois entrevues et après avoir lu les biographies professionnelles de ces trois artistes de la scène, réponds aux questions générales ci-dessous.

1. Qu'est-ce qui te surprend le plus sur le métier de comédienne ou de comédien professionnel?

2. Après lecture des Annexes – Artistes de Sophie Goulet, Jean-Michel Le Gal et Nicolas Van Burek, que peux-tu conclure par rapport au cheminement de carrière des comédiennes et comédiens en général?

3. Dresse une liste de qualités personnelles qu'il faut avoir pour persister dans ce métier.

4. Quelle place l'expérience professionnelle occupe-t-elle dans la formation d'une comédienne ou d'un comédien?

ANNEXE ARTISTE 2 – Sophie Goulet



Crédit photographique : Frédérique Bérubé

« Je préfère les expériences de travail avec des collaborateurs ouverts et réceptifs à l'exploration et la découverte. Surtout, j'aime me faire diriger par des metteurs-en-scène et réalisateurs chevronnés du métier. Au-delà de ma formation, la seule façon qu'il m'est possible de peaufiner mes habiletés artistiques, c'est en apprenant et en travaillant avec des gens d'expérience et de talent supérieur au mien. »

Biographie

Sophie, comédienne bilingue détient une formation de la Bristol Old Vic Theatre School en Angleterre, de la Sorbonne Nouvelle à Paris, de l'Université Concordia et du Birmingham Conservatory for Classical Studies de Stratford au Canada. La comédienne apprécie les rôles complexes et qui lui posent des défis au niveau du jeu. Les rôles du répertoire classique se classent dans cette catégorie, puisque la structure du texte et la maîtrise des vers sont d'emblée des défis à surmonter. En théâtre classique, l'équilibre du jeu se situe entre la technique et l'émotion. Les deux sont d'importance égale puisque pour véhiculer l'intention et la réalité émotive du personnage, l'acteur doit maîtriser le langage souvent élaboré de l'auteur.

Sophie poursuit sa recherche personnelle sur le tas, en observant autant ses paires que ses doyens et en travaillant avec eux sur un plateau de tournage ou dans une salle de répétition. « Les expériences de vie sont aussi riches en apprentissage, ainsi que les voyages et la lecture. Dans ce métier, il faut nourrir le cerveau, le corps et l'esprit. Il faut s'ouvrir au monde et être curieux. Surtout, il ne faut pas avoir peur de l'échec. Il faut savoir pouvoir se relever et toujours vouloir recommencer. »

Formation

Birmingham Conservatory for Classical Studies, Stratford, Canada (2003)

Bristol Old Vic Theatre School, Bristol, Angleterre (2001)

Université Sorbonne Nouvelle, Paris, France (1999)

Université Concordia, Montréal, Canada (1998)

Sophie Goulet, comédienne au théâtre

Ses récentes prestations théâtrales :

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

- *Macbeth* et le rôle titre dans *The Taming of the Shrew* (Shakespeare in High Park, Canadian Stage, Toronto, Canada)
- Version anglaise du *Vrai Monde?* de Michel Tremblay (Tarragon Theatre, Toronto);
- Première anglophone de *Forêts* de Wajdi Mouawad (Tarragon Theatre, Toronto);
- *Les Médecins de Molière*, (Théâtre Français de Toronto, Théâtre de la Catapulte d'Ottawa et tournée canadienne) production pour laquelle elle reçoit la nomination de meilleure comédienne aux Prix Rideau en 2011;
- Première anglophone de *Scorched* (Incendies) de Wajdi Mouawad (Tarragon Theatre, Toronto), production récipiendaire de deux prix Doras en 2007; suite au succès de la production, la comédienne participe à sa tournée canadienne (Centre national des arts d'Ottawa, Théâtre Centaur de Montréal, Manitoba Theatre Centre de Winnipeg, Citadel Theatre d'Edmonton);
- Au Festival de Stratford, la comédienne se distingue notamment dans *London Assurance*, *As You Like It*, *The Lark*, *The Tempest*, *Noises Off*, *Henry VIII* et *Dom Juan* (dans une mise-en-scène de Lorraine Pintal, en coproduction bilingue avec le Théâtre du Nouveau Monde de Montréal et mettant en vedette Benoît Brière, Colm Feore et Jean-Louis Roux).

En Angleterre, la comédienne reçoit d'excellentes critiques pour sa performance dans, notamment :

- *Le Polygraphe* de Robert Lepage (Nottingham Playhouse, Nottingham);
- *Pride and Prejudice* (Bristol Theatre Royal, Bristol);
- *Pericles* (New Vic Theatre, Bristol).



Sophie Goulet dans *The Taming of the Shrew*

Crédit photographique - David Hou

Sophie Goulet, comédienne à l'écran (cinéma et télévision)

Elle participe, entre-autres, aux productions suivantes :

- *XIII The Series*;
- *Grey Gardens*;
- *Les jeux d'enfants*;
- *The Good Witch*;
- *Song of Solomon* et *Urban Angel*.

La comédienne incarnera prochainement le rôle de la Reine Jeanne de France dans la série *The Borgias*.

Sophie Goulet, scénariste

Elle reçoit une bourse de la fondation Bravo!FACT pour la scénarisation de son premier court métrage intitulé *The Waking*.

Le film se distingue au :

- Buffalo Niagara Film Festival (Meilleur court métrage de suspense);
- Canadian International Film Festival (Prix d'excellence);
- Hollywood International Film & Screenplay Festival (1^{er} finaliste, meilleur court métrage).

*The Waking est en nomination pour le meilleur court métrage au Directors Guild of Canada.

Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter les liens suivants :

<http://agencemhbibeau.com/artist/sophie-goulet/>

The Waking

<http://vimeo.com/62752693>

http://www.imdb.com/title/tt1642661/?ref =fn_al_tt_2

Pour voir la comédienne dans ses rôles, faire une recherche dans Google : Sophie Goulet, images.

Fiche 11 – Sophie Goulet - comédienne

Lis les textes de l'**ANNEXE ARTISTE 1 : Sophie Goulet**, et visionne ensuite la vidéo de présentation de l'artiste. Réponds aux questions ci-dessous.

1. En quoi les expériences de voyage de cette comédienne ont-ils contribué à construire son identité?

2. Selon cette artiste de la scène, quels défis le théâtre classique présente-il pour une comédienne ou un comédien?

3. Au cours de son entrevue, Sophie Goulet déclare que les différents métiers entourant la pratique théâtrale sont inter reliés. Donne trois exemples pour illustrer cette interdépendance et la complicité qu'il doit y avoir entre les divers intervenants associés à la création d'une œuvre dramatique.

4. À quoi réfère Sophie Goulet en disant : « Ce n'est pas donné à tout le monde de pouvoir perdurer (...) Dans vingt ans, si on peut toujours se dire comédien, ce sera au moins ça une bonne réussite. C'est ça le défi. » ?

5. Vers la fin de son entrevue filmée, la comédienne offre des conseils aux jeunes qui voudraient choisir le théâtre comme carrière. Quels sont ses conseils?

6. Sophie Goulet déclare qu'il faut faire preuve d'initiative aujourd'hui, quand on travaille en tant que comédienne ou comédien. Comment peut-on mettre en pratique ce conseil en considérant les aspects suivants?

- la recherche de possibilités de travail

- la formation et l'acquisition de connaissance

- le développement des compétences professionnelles

- l'implication personnelle dans le milieu culturel

7. Dans l'**ANNEXE ARTISTE 1 : Sophie Goulet**, la comédienne dit ceci au sujet du métier de comédienne, de comédien : « Surtout, il ne faut pas avoir peur de l'échec. Il faut savoir pouvoir se relever et toujours vouloir recommencer. » Décris une situation où ce conseil pourrait être vrai.

D'après cette citation, quelle qualité personnelle est-il important d'avoir quand on travaille en théâtre?

ANNEXE ARTISTE 3 – Jean-Michel Le Gal



Crédit photographique : Orphan Black

Lorsque Jean-Michel Le Gal parle de son métier, il s'enflamme : « une belle expérience pour moi, fut de jouer dans *Noises Off*, une comédie de Michael Frayn un écrivain britannique. C'était une distribution exceptionnelle, un metteur en scène superbe, dans un des grands théâtres à Stratford. Bref, une aventure en théâtre comme je n'en ai jamais vue! »

Biographie

Comédien bilingue, détenant une formation classique, Jean-Michel a travaillé avec les artistes Canadiens les plus célèbres, tant au théâtre qu'à l'écran. Suite à sa formation au Studio 58 à Vancouver, il est reçu au Birmingham Conservatory for Classical Theatre Training du Festival de Stratford.

Si le comédien s'émerveille pour son expérience dans *Noises Off*, il reconnaît que cette même expérience peut être aussi un grand défi. « Les demandes physiques et vocales de la pièce, sans oublier le 'timing' comique, ont créé le plus gros défi de ma carrière. »

Dans la poursuite de sa carrière Jean-Michel Le Gal enseigne des cours pour les petits et les ados au Théâtre Français de Toronto. « Cela me permet de faire beaucoup de recherche sur le mouvement, la voix, le personnage, le travail de masque (neutre et commedia dell'arte) ainsi que de la scénarisation. Je suis bourré d'idées et d'exercices ».

Jean-Michel Le Gal poursuit sa recherche professionnelle en continu. Le comédien approfondit sa formation « Aussi, je prends des cours de caméra et de mouvement qui alimentent mon imaginaire artistique et me gardent échauffé. » La pratique de la lecture fait aussi partie de sa discipline. « Je lis aussi plusieurs livres au sujet du jeu théâtral qui ont été écrits par des experts dans le domaine (p. ex., Michael Shurtleff, Uta Hagen, Peter Brook). Je lis aussi des romans et des pièces de dramaturges du répertoire classique ou bien connu (p. ex., Michel Tremblay, Alfred De Musset), je termine justement la lecture de *Dom Juan* de Molière! Aussi, je vais souvent au théâtre pour voir des collègues et me laisser inspirer. Après tout, ces pièces ont été écrites pour être jouées! »

Formation

Canadian Film Centre (CFC), Toronto : stage inaugural à l'Actor's Conservatory avec Keifer Sutherland, Sarah Polley, Norman Jewison pendant 5 mois (2009);
Festival de Stratford, Stratford : au Birmingham Conservatory for Classical Theatre Training avec David Latham pendant 5 mois (2003);
Studio 58, Vancouver : au Professional Theatre Training Program avec Kathryn Shaw pendant 3 ans (2001).

Mention

Anthony Holland Scholarship for Excellence in Performance and Outstanding Dedication to the Program (2001)
Prix John Hirsch, attribué au nouvel espoir masculin à Stratford (2005)

Jean Michel Le Gal, comédien au théâtre

Durant quatre saisons, le comédien interprète les premiers rôles dans :

- *Noises Off*;
- *The Tempest*;
- *As You Like It*;
- *The Lar,,*
- *The Merchant of Venice*;
- *Comedy of Errors*;
- *Dom Juan* de Molière, mettant en vedette Benoît Brière, Jean-Louis Roux et James Hyndman. En coproduction bilingue avec le Théâtre du Nouveau Monde à Montréal, la pièce est mise-en scène par Lorraine Pintal.



Crédit photographique : Marc Lemyre

Jean-Michel Le Gal, comédien à l'écran (cinéma et télévision),

Il joue dans les séries :

- *Orphan Black*;
- *Rookie Blue*;
- *Transporte*;
- *Flashpoint*;
- *Les Bleues de Ramville*;
- *Mayday*;
- *Jeremiah*;
- *Météo +*;
- *Change of Plans* (mini-série).

Au cinéma, on peut le voir dans :

- *John A. : Birth of a Nation*;
- *Tony Gitone*;

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

- *The Heart*;
- *Take this waltz* (Festival international du film de Toronto, 2011) réalisé par Sarah Polley;
- *Foxfire* (Festival international du film de Toronto, 2012), un film de Laurent Cantet.

Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter les liens suivants :

<http://theatrefrancais.com/fr//profile/jeanmichellegal>

<http://www.lexpress.to/archives/6367/>

<http://www.lexpress.to/archives/9569/>

<http://www.theglobeandmail.com/arts/a-face-to-be-reckoned-with/article714685/>

<http://www.imdb.com/name/nm1495179/mediaindex>

Pour voir le comédien dans ses rôles, faire une recherche dans Google : Jean-Michel Le Gal, images.

Fiche 12 – Jean-Michel Le Gal, comédien

Lis les textes de l'**ANNEXE ARTISTE 2: Jean-Michel Le Gal**, et visionne ensuite la vidéo de présentation de l'artiste. Réponds aux questions ci-dessous.

1. Les comédiennes et comédiens tiennent principalement des rôles qu'ils interprètent au théâtre. Cependant, pour gagner leur vie dans cette carrière, il faut pouvoir songer à d'autres possibilités telles que les publicités pour la radio ou la télévision de même que des rôles à la télévision, le cinéma et même, pour des jeux électroniques.

Question : Quel autre travail le comédien Jean-Michel Le Gal a-t-il effectué, à part des rôles associés au théâtre francophone?

2. Quels éléments de l'enfance et de l'adolescence de Jean-Michel Le Gal l'ont mené à choisir une carrière en tant que comédien et acteur?

3. Quelle place la francophonie occupe-t-elle dans la vie de cet artiste? Qu'est-ce qui a contribué à façonner ce côté de son identité?

4. Quelles activités et expériences contribuent à alimenter de manière continue l'engagement de ce comédien envers la culture?

5. Pourquoi peut-on dire que la formation de ce comédien inclut à la fois un côté pratique, en plus d'un côté technique? Comment Jean-Michel Le Gal en est-il arrivé à intégrer des volets académiques ainsi que des volets plus pratiques à sa formation globale de comédien?

6. Dans la vidéo, Jean-Michel Le Gal décrit un rôle qui lui a présenté un très grand défi. Décris cette expérience.

7. On trouve beaucoup de diversité dans les rôles qu'a interprétés le comédien Jean-Michel Le Gal au fil de sa carrière. Qu'est-ce que ce large éventail d'expériences nous révèle sur la nature du travail qui entoure le métier de comédienne et de comédien?

En quoi ce caractère changeant de cette profession peut-il comporter un avantage et un inconvénient?

ANNEXE ARTISTE 4 – Nicolas Van Burek



Crédit photographique : Michael Cooper

« J'aime tout ce qui touche au texte classique, au combat et au jeu physique. Mon plus grand défi c'est de savoir quoi faire quand un texte présente certaines lacunes, de trouver les moyens de le rendre vraisemblable et de lui donner du sens quand il manque de clarté et de cohérence. »

Biographie

Comédien, enseignant et chorégraphe de combat bilingue, Nicolas Van Burek est basé à Toronto. Avec plus de 28 ans de carrière en théâtre, cinéma, télévision et voix, il a travaillé dans presque toutes les provinces du pays, aux États-Unis et même au Salvador, où il se rendra à plus d'une reprise enseigner le théâtre aux jeunes de Suchitoto, un village à deux heures de la capitale de San Salvador.

Le comédien a aussi travaillé pendant dix ans au Festival de Stratford en Ontario, en tant que comédien principal et membre de l'équipe d'éducation. Il y travaille toujours comme enseignant et, entre autres, entraîne les jeunes du Conservatoire Birmingham (Festival Stratford) dans l'art du Taiji Yang (style le plus commun du tai-chi-chuan dans la forme qui se pratique le plus en occident. Style où les mouvements sont lents, mais qui comporte cependant des applications martiales et souvent avec des armes).

En tant qu'enseignant, Nicolas Burek offre des ateliers de théâtre dans les universités, les écoles secondaires et élémentaires. Les cours qu'il donne portent entre autres sur le jeu théâtral dans les œuvres de Shakespeare et de Molière, la commedia dell'arte, le combat de scène et le jeu avec masques. Le comédien veut transmettre sa passion du théâtre. « En théâtre, j'ai eu tellement d'expériences incroyables, qu'il me serait impossible de les mentionner toutes. » Nicolas Van Burek participe régulièrement au programme des artistes en résidence du Conseil des Arts de l'Ontario, enseigne l'art dramatique aux jeunes d'écoles élémentaires dans la région de Toronto (St-Jean-de-Lalande et Ste-Marguerite d'Youville) et continue d'apprendre et de s'entraîner en tant que chorégraphe de combat et cascadeur. « Parmi mes expériences préférées, j'ai déclenché des contrats avec le coordonnateur de cascades John Stead à Toronto pour les séries XIII et The Listener.

Formation

Participant au premier Conservatoire Birmingham du Festival Stratford (1999);

« J'ai été formé sur les planches et sur les plateaux de tournages. Je suis comédien depuis l'âge de 9 ans et je n'ai jamais été accepté aux écoles de théâtre où j'ai fait demande.

Académie de Combat Dramatique (ADC), Toronto (juillet 2009)

Stages et entraînement en combat de scène en continu (spécialisation en chorégraphie de combats).

Mention

- Prix Formation du Ministère de la Culture de l'Ontario (2011)

Nicolas Van Burek, comédien de théâtre

- Scapin dans une production des *Fourberies de Scapin* au Théâtre Français de Toronto, (2012);
- Sganarelle dans *Médecins de Molière* au Théâtre Français de Toronto (2013);
- Comédien principal dans plusieurs rôles et à plusieurs reprises au Festival de Stratford, (de 1997 à 2007) :
 - Quasimodo dans *Le Bossu de Notre Dame* à Stratford;
 - Tybalt dans *Romeo and Juliet*;
 - Puck dans *A Midsummer Night's Dream*;
 - George Milton dans *Of Mice and Men*.

« J'aime beaucoup travailler les textes classiques et j'espère organiser une lecture de *Dom Juan* de Molière au Théâtre Français de Toronto, pour l'automne de 2013. »

Nicolas Van Burek, comédien à l'écran (cinéma et télévision)

On a pu le voir dans :

- *The Gospel of John*;
- *The Firm*;
- *Rookie Blue*;
- *Covert Affairs*;
- *XIII*;
- *The Listener*;
- *Beauty and the Beast*.



Crédit photographique : Michael Cooper



Crédit photographique : Michael Cooper

Nicolas Van Burek, chorégraphe de combat et cascadeur

Travaille avec le coordonnateur de cascades John Stead (Toronto) dans les série XIII et The Listener;

S'entraîne aux arts martiaux à l'école Wu Xing Martial Arts (Toronto) sous la direction de Sifu Ali Siadatan, avec Scott Rodell (Washington D.C) et Sifu Kurtis Kautzman (Régina);

« J'ai reçu ma ceinture noire en Kung Fu, et j'ai atteint le Niveau 1 de certification de la Fédération Canadienne du Taiji Quan en tant qu'instructeur. »

« J'espère pouvoir aller en Chine afin d'approfondir mon entraînement en arts martiaux. J'aimerais beaucoup pouvoir m'isoler pendant un certain temps dans les montagnes du Wudan pour m'investir à fond dans l'entraînement en poursuivant la quête pour la maîtrise de soi. »

Pour de plus amples renseignements, veuillez consulter les liens suivants :

<http://www.pressplus1.com/arts-culture/nicolas-ban-burek-on-acting-and-the-arts>

Pour voir le comédien dans ses rôles, faire une recherche dans Google : Nicolas Van Burek, images.

Fiche 13 – Nicolas Van Burek, comédien

Lis les textes de l'**ANNEXE ARTISTE 3 : Nicolas Van Burek**, et visionne ensuite la vidéo de présentation de l'artiste.

Réponds aux questions ci-dessous.

1. Quel événement dans la jeunesse de Nicolas Van Burek a été pour lui un déclencheur important ayant mené à cette passion qu'il a pour le théâtre?

2. Au cours de son entrevue, le comédien explique qu'il n'a pas suivi une formation dans le cadre d'un programme traditionnel ou structuré tel qu'on peut trouver dans les écoles de théâtre. Dans le texte de l'**ANNEXE ARTISTE : Nicolas Van Burek** trouve les moyens par lesquels ce comédien a assumé sa propre formation. Note ces moyens ici-bas.

3. Quels sont, à ton avis, certaines qualités personnelles qui ont permis à ce comédien de croître sur le plan professionnel au fil de sa carrière?

4. À part son expérience en interprétation sur scène, Nicolas Van Burek parle d'autres aspects associés au métier de comédien qu'il apprécie particulièrement. Quels sont ces aspects?

5. En quoi la connaissance de plusieurs langues est-elle un atout pour ce comédien?

6. Pourquoi peut-on dire que ce comédien fait preuve d'ouverture sur le monde?

7. Décris le travail que fait Nicolas Van Burek pour appuyer une cause humanitaire

Quelles compétences et quel genre d'expérience une personne peut-elle retirer en prenant part à ce genre d'activité? Considère les aspects suivants : social, personnel, culturel, professionnel.
