

Le texte comique et ses personnages

Situation
d'apprentissage et
d'évaluation



Service national
DOMAINE DES ARTS

SAÉ

Cycles visé

2e et 3e cycles du primaire

Durée

5 à 6 périodes de 60 minutes (excluant la présentation
publique)

Intention pédagogique

Amener l'élève à construire et à interpréter un personnage comique inspiré de la commedia dell'arte, tout en développant son sens critique et son appréciation de ses réalisations et de celles de ses pairs.

Résumé de l'activité

À travers l'étude des personnages typés de la commedia dell'arte et l'expérimentation de leurs gestes, mimiques et dynamiques relationnelles, les élèves créent et interprètent de courtes scènes comiques. Par la suite, ils développent leur propre personnage comique. L'activité se conclut par une présentation devant leurs pairs et un retour réflexif sur l'expérience.

Domaine général de formation

Orientation et entrepreneuriat

- Axe : Conscience de soi et de son potentiel
- Axe : Appropriation des stratégies liées à un projet

Compétences transversales mobilisées

Coopérer (travail d'équipe, respect des rôles)

Communiquer de façon appropriée (clarté, expressivité)

Compétences disciplinaires ciblées

C2 : Interpréter des séquences dramatiques

C3 : Apprécier ses réalisations et celles de ses camarades

Savoirs essentiels / contenus ciblés

- **Langage dramatique** : moyens corporels (mimique, geste, mouvement), moyens vocaux (intonation, intensité, rythme).
- **Techniques de jeu** : exagération, caricature, utilisation de stéréotypes comiques.
- **Techniques théâtrales** : improvisation dirigée, entrée et sortie de scène.
- **Modes de théâtralisation** : schématisation des personnages, construction d'une courte fable comique.

Critères d'évaluation

- **C2** : Utilisation adéquate du contenu dramatique, des techniques de jeu, des techniques théâtrales et des modes de théâtralisation.
- **C3** : Techniques de jeu.

Repères culturels

Commedia dell'arte : personnages typés (Arlequin, Pantalon, Colombine).

Lien avec le théâtre québécois comique : parallèle avec des figures locales (ex. : Marc Favreau/Sol, L.N.I pour le théâtre improvisé).

Phase de réalisation (3 à 4 périodes)

Objectif général

Permettre aux élèves d'explorer, de construire et d'interpréter un personnage comique inspiré de la commedia dell'arte, en intégrant progressivement des techniques de jeu et en collaborant à la création d'une courte scène.

Activité 1 – Exploration corporelle et vocale (individuel et collectif)

- **Enseignant :**

- Anime des exercices physiques et vocaux, donne des consignes claires et des modèles d'exagération (ex. marcher comme un personnage très fatigué, parler comme un marchand pressé). Il encourage l'audace et la créativité.

-
- **Élèves :** expérimentent différentes démarches (rapide, lente, raide, souple), postures (courbée, fière, ridée, maladroite), mimiques (colère exagérée, joie débordante, surprise), et voix caricaturales (forte, aiguë, traînante).

-
- **But :** découvrir le potentiel comique du corps et de la voix.

-
- **Ressources :** musique rythmée pour soutenir le mouvement, images de personnages typés.

Activité 2 – Exploration corporelle et vocale (individuel et collectif)

- **Enseignant :**

- Présente une série d'images, de masques et, si possible, quelques éléments de costumes associés aux personnages typiques (Arlequin, Pantalón, Colombine, etc.).
- Oriente l'observation par des questions guidées :
 - Quelles formes, couleurs ou détails remarquez-vous dans ce masque ?
 - Quel type de personnage imaginez-vous derrière ce visage ?
 - Quels gestes, quelles attitudes pourraient correspondre à cette apparence ?

-
- **Élèves :** expriment spontanément leurs perceptions à voix haute (individuel).
 - Expérimentent collectivement des gestes et postures inspirés par les masques observés.
 - Essaient d'associer une **couleur vocale** (grave, nasillarde, chantante, rapide, etc.) aux personnages.
 - Partagent leurs découvertes avec le groupe, en observant les propositions des autres.

-
- **But : Explorer les personnages à première vue :** se familiariser avec les codes visuels, corporels et vocaux de la commedia dell'arte.

- Développer une première conscience de la **relation entre le corps, la voix et l'identité du personnage**.
-

- **Ressources** : Images projetées ou imprimées des personnages, masques (ou reproductions simples/cartonnées), quelques accessoires ou costumes symboliques, espace dégagé pour le jeu corporel. 🌐 Collection de masques Commedia Dell'Arte - Atelier Pirate
-

Activité 3 – Présentation vivante des personnages de la commedia dell'arte

- **Enseignant**
 - Présente brièvement 3 à 5 personnages typés (ex. Arlequin, Pantalon, Colombine, Capitan,).
 - Explique leurs **caractéristiques principales** :
 - **Arlequin** : espiègle, rapide, malin, toujours en mouvement.
 - **Pantalon** : vieux avare, marche voûté, voix grinçante.
 - **Colombine** : vive, malicieuse, élégante, voix claire et expressive.
 - **Capitan** : fanfaron, gestes amples, voix forte mais manque de courage.
 - **Le Docteur** : pédant, croit tout savoir. Gestes posés mais lourds, parle avec des mots compliqués, souvent incompréhensibles. Sa voix est grave et pompeuse. Il aime donner des « leçons » aux autres mais se ridiculise.
 - Montre une image (ou une courte vidéo) de chacun pour illustrer costumes, masques et attitudes.
 - Donne des consignes pratiques : « Essayez d'imiter la démarche de Pantalon », « Trouvez une voix qui correspondrait à Capitan », « Imaginez comment Colombine se fâcherait ».
 - Créer des rencontres entre deux personnages
-
- **Élèves** : reproduisent collectivement en marchant puis individuellement les gestes, mimiques et voix des personnages. S'approprient un personnage en le jouant brièvement devant leurs pairs. Peuvent, en dyades, improviser une interaction courte entre deux personnages (ex. Arlequin embête Pantalon).
-
- **But** : Faire vivre aux élèves l'expérience directe des archétypes comiques, Offrir un vocabulaire gestuel et vocal commun qui nourrira leurs propres créations dramatiques.
-
- **Ressources** : Images, masques ou affiches de personnages de la commedia dell'arte, capsules vidéo courtes (La Fabrique culturelle ou extraits de mises en scène), accessoires simples (un chapeau, une canne, un foulard) pour aider à entrer dans le rôle.
-

Activité 4 – Construction du personnage (en dyades ou triades)

- **Enseignant :**
 - Propose aux élèves de choisir un archétype comique (inspiré de la commedia dell'arte ou de personnages populaires québécois). Il pose des questions guidées :
 - Comment ton personnage marche-t-il ?
 - Comment s'exprime-t-il ?
 - Quelles émotions exagère-t-il ?
-
- **Élèves :** définissent les caractéristiques de leur personnage par essais erreurs et notent quelques idées dans un carnet ou sur une fiche simple (gestes clés, intonation, intentions).
-
- **But :** fixer les traits dominants du personnage (signature corporelle et vocale).
-
- **Ressources :** fiches personnages, vidéos d'extraits (commedia dell'arte ou théâtre comique québécois).
-

Activité 5 – Improvisations dirigées (en sous-groupes)

- **Enseignant :**
 - Propose de petites situations de jeu comiques (ex. « deux personnages veulent s'asseoir sur la même chaise », « un vendeur trop bavard et un client trop pressé », « un personnage veut cacher un secret, l'autre veut le découvrir »). Il observe, donne de la rétroaction ciblée et amène les élèves à utiliser leur personnage de manière cohérente.
-
- **Élèves :** improvisent des micro scènes en gardant leur personnage constant (gestes, voix, intentions). Ils commencent à interagir en équipe.
-
- **But :** renforcer la cohérence du personnage dans un contexte d'interaction comique.
-
- **Ressources :** espace dégagé, chaises, accessoires simples (ex. chapeau, foulard, boîte vide).
-

Activité 6 – Création et répétition d’une courte scène (sous-groupes)

- **Enseignant** : crée et accompagne les équipes dans la structuration de leur scène (début, développement, chute comique). Il suggère d’intégrer une situation de quiproquo, d’exagération ou de contraste.
-
- **Élèves** : complètent la feuille d’accompagnement, inventent, répètent et ajustent une scène de 2 à 3 minutes mettant en jeu deux ou trois personnages typés. Ils se donnent des rôles clairs et répètent avec constance.
-
- **But** : construire une séquence dramatique comique cohérente et prête pour la présentation.
-
- **Ressources** : espace scénique, accessoires recyclés, rétroaction entre pairs.
-

Activité 7 – Présentation évaluation en équipe

- **Enseignant** : accompagne les équipes dans la structuration de leur scène (début, développement, chute comique). Il suggère d’intégrer une situation de quiproquo, d’exagération ou de contraste.
-
- **Élèves** : inventent, répètent et ajustent une scène de 2 à 3 minutes mettant en jeu deux ou trois personnages typés. Ils se donnent des rôles clairs et répètent avec constance.
-
- **But** : construire une séquence dramatique comique cohérente et prête pour la présentation.
-
- **Ressources** : espace scénique, accessoires recyclés, rétroaction entre pairs.
-