

PREMIER COURS « COMEDIA DELL'ARTE »

Lien avec les 5 stéréotypes de jeu (corps VS Personnage)

- Docteur (ventru)
- Pantalon (Bossu)
- Arlequin (Bassin)
- Capitaine (Poitrine)
- Colombine (Hanche/Bassin + ancrée dans la terre)
- Brighella (Tête)
- Les amoureux (Lélio et Isabelle + léger comme personnage)

Comment jouer avec le masque?

- Le nez devient les yeux;
- Jeu vers le public (ex. le noyau)
- <http://www.youtube.com/watch?v=KbDJAYKJzGE&feature=youtu.be>
- Jeu très découpé dans les actions que le personnage fait (Action VS Réaction)

La voix des personnages

| Personnage | Hauteur | Rythme | Intensité |
|--------------|---------|--------|-----------|
| Arlequin | Haut | Vite | Forte |
| Capitaine | Forte | Lente | Grave |
| Docteur | Grave | Vite | Forte |
| Pantalon | Haut | Normal | Forte |
| Colombine | Haut | Rapide | Forte |
| Brighella | Grave | Lent | Moyenne |
| Les amoureux | Moyen | Lent | Moyenne |
| | | | |

Exercices d'étirement du corps

- Les bras en faisant de grands ronds;
- Les jambes en faisant des ronds suivis des pieds;
- Les épaules en faisant des ronds;
- Le cou en faisant des ronds, mais sans aller en arrière;
- Sauter sur place en secouant tout le corps;
- Ouvrir grand la bouche et sortir la langue le plus loin que l'on peut.

Gamme des sentiments en crescendo

En rond, phase de l'émotion en 5 temps.

Bien expliquer aux élèves que tous les sentiments, les émotions passent par le ventre de l'acteur. Pour l'exercice qui suit, nous devons, en 5 temps, exagérer le sentiment au maximum. L'enseignante fera le tout en même temps que les élèves afin que ces derniers puissent avoir un repère visuel.

Émotions :

- Joie;
- Peine;
- Peur;
- Colère;
- Surprise;
- Amour;
- Rire
- ...

Présentation des personnages avec le corps

Voici une vidéo qui aide à l'enseignement des personnages :
https://www.youtube.com/watch?v=h_0TAXWt8hY

En grand groupe, tout le monde se place un peu partout dans l'espace de jeu afin d'avoir assez d'espace pour pouvoir bouger à leur guise.

Commencer par expliquer et montrer que le jeu de la commedia dell'arte se base sur le nez. Ce dernier est les yeux de l'acteur. C'est avec lui que nous avançons et que nous regardons. (Montrer l'exemple et demander aux élèves de faire en même temps que nous).

Marcher avec le ventre en avant, comme s'il était bien rond. Les jambes assez écartées avec quelques fois le doigt en l'air comme si nous avions une idée. Il s'agit de Docteur.

En partant du ventre, mettre le doigt sur ce dernier et soudainement, entrer notre ventre pour ressortir notre dos, comme s'il y avait une bosse. Faire de petits pas et avoir les doigts vers le devant, comme si nous touchions de l'argent. Il s'agit de Pantalon.

Le buste vers le devant, en marchant bien droit. Quelques fois, s'arrêter et mettre un pied devant avec un bras vers l'arrière comme si nous voulions prendre notre épée. Il s'agit de capitaine.

Les hanches très élargies, le corps mou et très ouvert. Nous marchons en sautillant sur place, assez rapidement. Il s'agit d'Arlequin.

Dans le même ordre d'idée pour la marche, mais cette fois-ci avec le corps beaucoup plus fermé et en faisant de plus petit pas, comme si nous voulions cacher quelque chose, mais en ayant une allure certaine. Il s'agit de Brighella.

Marcher rapidement, d'un pas certain. S'arrêter quelques fois, poser notre main sur une hanche comme si nous voulions écouter à une porte. Être sûr de nous, la tête bien haute. Il s'agit de Colombine.

Marche rapide, comme si nous étions sur un spring, corps très large. Petits pas, mais avec assurance. Il s'agit des zannis.

Marcher lentement, en regardant toujours vers le lointain, comme si nous contempions quelque chose de magnifique. S'arrêter, regarder l'horizon, être tendre. Il s'agit de Pierrot.

S'amuser avec les personnages.

Mettre les images des personnages de la Commedia un peu partout dans le cours. Demander, par équipe de 2 environ, d'aller vers une image. Les élèves devront, pendant un cours temps, travailler le personnage avec les traits qu'il doit avoir.

Demander aux élèves de changer de personnage.

Présenter quelques personnages au groupe si le temps le permet.