

MUSIVILLE

CONTEXTUALISATION DU PROJET

ÉCOLE : École Secondaire de la Rochebelle

MILIEU : Située à Sainte-Foy, en banlieue de la ville de Québec, cette école accueille des élèves provenant d'un milieu relativement aisé quoiqu'il y ait certains cas de pauvreté. Le profil des élèves est plutôt homogène avec un taux d'immigrants de 10 %. L'école comporte un profil international et une concentration en art dramatique.

CYCLE DES ÉLÈVES : Le groupe d'élèves auquel s'adresse le projet *Musiville* fait partie du deuxième cycle du secondaire, plus précisément du secondaire IV et il est inscrit dans la concentration en art dramatique. Les élèves participent donc à environ trois cours d'art dramatique par semaine.

ÉTAPE : Le projet débute après les fêtes et chevauche l'étape trois et quatre pour s'achever au début avril.

ACQUIS : Les deux premières étapes de l'année scolaire ont été consacrées à l'apprentissage de techniques de jeu corporel, à l'exploration du jeu choral ainsi qu'à la pratique du jeu masqué (masque neutre). Le contenu pédagogique du début d'année était directement orienté en fonction du projet de création collective à réaliser à l'hiver.

À l'amorce du projet, les élèves maîtrisent assez bien les éléments de contenus relatifs au jeu corporel et ils sont en mesure d'élaborer des partitions de jeu physique. Le choix d'un groupe de la concentration en art dramatique s'explique par le niveau de difficulté et l'expertise que requiert le projet. Ces élèves sont motivés et ils ont déjà plusieurs expériences théâtrales à leur actif. Il s'agit cependant de leur première expérience de théâtre gestuel.

IDENTIFICATION DES SOURCES D'INSPIRATION :

- Une **sélection d'extraits musicaux** empruntant divers styles (classique, country, hip hop, heavy métal, gitane, techno, etc.) sert, à l'instar de la méthode des Cycles Repères, de ressource sensible principale et donc de déclencheur au projet. Développé par un collectif de création des années 80 (Théâtre Repère), ce mode de création place la sensibilité des créateurs au coeur du processus créatif et prône la primauté de l'image scénique sur le texte écrit. Sans s'arrimer fidèlement au processus rigoureux qu'impose la méthode des Cycles Repères, le projet *Musiville* emprunte une démarche de création quelque peu similaire. Fondamentalement ludique, cette dernière

propose une émancipation du texte figé en plaçant l'emphase sur le langage des corps. Les extraits musicaux, points d'ancrage du projet, sont déterminés par l'enseignant(e) selon leur potentiel théâtral. La musique est donc le moteur de la création, laquelle est orientée vers un théâtre de mouvement.

(Voir la sélection des musiques en bibliographie).

- Les divers **lieux de la vie quotidienne** (marché, bibliothèque, ruelle, taverne, cuisine, etc.) sont autant d'éléments qui viennent guider le processus créateur des élèves. Ces lieux, extensions des ambiances musicales, servent de tremplin à la structuration des scènes et à la construction des personnages.
- De plus, une **thématique** de base imposée par l'enseignant(e) offre une orientation au travail des élèves et permet l'émergence d'une cohésion entre les divers tableaux du spectacle.

Musiville, une ville imaginaire hors du temps où l'insolite devient chose courante. À travers des lieux tout aussi contrastés les uns que les autres, un être masqué se promène parmi les corps en mouvement et subit les remous musicaux de cette ville tumultueuse.

ORIENTATION ARTISTIQUE : Il s'agit d'une **Création Collective**, laquelle est orientée vers le jeu corporel et le travail d'ensemble. *Musiville*, une ville imaginaire orchestrée par les élèves, offre une expérience esthétique riche en possibilités. Les médiums de la danse et des arts visuels y sont sollicités. Ce projet permet aux jeunes d'exprimer leur vision occultée d'un monde dans lequel ils entament leurs existences.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES : Amener les élèves à explorer en profondeur leur potentiel gestuel, à prendre conscience du langage qu'émettent leurs corps et à développer sensibilité et précision dans le jeu physique. Le projet vise également à leur faire découvrir une nouvelle manière d'aborder le théâtre, par le mouvement, ainsi qu'à leur permettre de s'approprier toutes les étapes d'un processus de création collective. À travers ce projet, les élèves déploient leur créativité et sont appelés à être autonomes tout en développant une grande conscience des autres. *Musiville* cherche également à développer le sens artistique des élèves et leur jugement critique. Le rapport à l'esthétique est primordial dans le parcours créatif. Au sortir de cette expérience, les élèves seront enrichis de maintes techniques et notions relatives au jeu corporel.

CHOIX ESTHÉTIQUES : Miser sur un **Théâtre d'Images**, gestuel et chorégraphié. Par transposition, la vie des personnages est principalement axée sur le mouvement. Le travail de jeu d'ensemble permet la création des fresques animées créant une poésie de l'espace. Les choix scénographiques sont aussi révélateurs de l'esthétique choisie. Le décor est composé de praticables dont chaque surface représente la parcelle d'un lieu donné. Déplacés à vue, ces praticables amovibles concourent à

l'incarnation des divers lieux du spectacle. Les changements de décors sont aussi chorégraphiés et ils s'imbriquent parfaitement dans la représentation.

ÉTAPES DE LA DÉMARCHE DE CRÉATION

- 1 - Avant les fêtes : présentation du projet, choix musicaux**
- 2- Amorce du projet: exercices de jeu corporel et de chœur sur musique, formation des équipes de travail**
- 3 - Histoire gestuelle : travail sur le personnage muet (démarche, posture, attitude, rythme)**
- 4 - Plantation de décor, choix du lieu, répartition des tâches, esthétique théâtrale**
- 5 - Structure dramatique, création des personnages, élaboration des canevas**
 - 5.1 Répétitions et présentation d'une ébauche, cahier de bord (document et fiche signalétique)**
- 6 - Théâtre gestuel, exercices de jeu corporel et transposition dans le corps (étapes à suivre)**
 - 6.1 Travail sur la transposition dans le corps, répétitions des scènes**

6.2 Présentation des scènes, Table Ronde, évaluation formative, auto et co-évaluation des

pairs (remise du cahier de bord avec le document et la fiche signalétique)

7 - Chorégraphie de la scène de foule par l'enseignant(e)

7.1 Répétition de la scène de foule, proposition d'installation scénographique (praticables)

8 - Peinture des praticables

8.1 Ibid.

9 - Répétitions des scènes

10 à 15 Répétitions, enchaînement lent (avec coupures), générale technique, générale, représentations (deux soirs dans l'auditorium), triple-évaluation sommative finale

PÉRIODE I

TITRE :INITIATION AU PROJET, PRÉPARATION EN VUE DU PROJET,
CHOIX MUSICAL

COMPÉTENCES VISÉES : Créer, Apprécier

COMPÉTENCES TRANSVERSALES: D'ordre intellectuel
De l'ordre de la
communication

DOMAINES GÉNÉRAUX : Vivre ensemble et citoyenneté

MATÉRIEL REQUIS : vidéo, extraits sélectionnés de musiques et extraits vidéo de *Joe* (Jean-Pierre Perreault) et de *Le dortoir* (Carbonne 14)

DESCRIPTIF :

Il s'agit d'une amorce au projet.

Préparation

Tout juste avant le congé des fêtes, l'enseignant(e) effectue un retour sur les acquis, les exercices réalisés en début d'année et leurs finalités logiques avec le projet de création.

Réalisation

Qui plus est, il exécute à ce propos un exposé et scande son discours d'un diaporama Powerpoint (voir l'annexe DC) en attirant l'attention sur différentes

attitudes corporelles intéressantes de personnages en état de jeu à travers l'histoire. Le tout est amené de manière interactive, ludique et efficace par plusieurs questions posées afin de fournir déjà certaines pistes de création. L'enseignant(e) amène donc ses étudiants à partager leurs impressions par rapport aux films dans le contexte du travail. Une première présentation des musiques est effectuée avec plusieurs exemples d'esthétiques pouvant être associées à celles-ci.

Intégration

Dans l'optique du projet, l'enseignant(e) demande aux élèves de remplir la feuille désignée (voir **Annexe 1**) en effectuant une sélection quant à l'orientation musicale désirée. Les extraits musicaux repassent pendant ce moment.

- Pendant la période des fêtes, l'enseignant(e) divise le groupe selon les différents choix de ses élèves et selon l'hétérogénéité des équipes de travail.
- Consulter la sélection des musiques en **Bibliographie**

PÉRIODE II

TITRE : MISE EN TRAIN, ÉTATS ENCHAÎNÉS, POISSONS MUSICAUX

COMPÉTENCES VISÉES : Créer, Apprécier

COMPÉTENCES TRANSVERSALES: D'ordre intellectuel
De l'ordre de la
communication

ÉLÉMENTS DE CONTENU : Jeu : techniques et moyens corporels
(amplitude, assouplissement)

jeu d'ensemble (choeur)

DOMAINES GÉNÉRAUX : Vivre ensemble et citoyenneté, Santé et bien-être

MATÉRIEL REQUIS : lecteur DC, trame sonore variée.

DESCRIPTIF :

Il s'agit ici d'une première porte d'entrée dans le projet. L'accent sera mis sur une remise en train progressive des corps en concordance avec les visées du projet.

Préparation

Après l'accueil cordial du retour des fêtes, l'enseignant(e) questionne les élèves sur le projet expliqué avant Noël. Il ou elle clarifie les points nébuleux et explique le projet de manière plus exhaustive.

LES ÉTATS ENCHAÎNÉS

Afin de remettre les corps en action, l'enseignant(e) demande aux élèves de se déplacer dans l'espace sur plusieurs styles musicaux en lien avec le projet (il est important de mentionner ici que la diversité est de mise pour ne pas ennuyer les élèves par des mélodies redondantes). Les jeunes doivent marcher en adoptant des états précis : en colère, heureux,

satisfait, fatigué, timide, enthousiaste, écœuré, paranoïaque, claustrophobe, agoraphobe, pressé, haineux, mystérieux, jovial, bouleversé, traumatisé, triste, cynique, condescendant, etc. Et ce, en lien avec l'esthétique recherchée. Ces états doivent être accompagnés de gestes amples et d'attitudes assumées. L'enseignant(e) arrête la marche et les joueurs figent leurs positions. Désigné par l'enseignant(e), ils doivent dire une réplique en relation avec leur position. Avec un signal sonore, la marche neutre est reprise, une nouvelle musique et une autre indication d'état sont lancées.

LES ACTIONS STYLISÉES

Par la suite, l'élève est amené à représenter, par de l'improvisation, une même action selon plusieurs styles de musiques différents. Ainsi, en de courtes séquences solos de trente secondes par style, tous les élèves improvisent de leur côté et choisissent le style auquel ils ont préféré associer l'action. Ils montrent ensuite, à leur tour, le fruit de leur travail.

LES POISSONS MUSICAUX

De fil en aiguille, la situation d'apprentissage se transpose vers l'exercice du banc de poisson. Ce dernier s'entame par une moitié de la classe observée. Une fois que les élèves ont acquis une bonne concentration, l'enseignant introduit une musique en accord avec un des styles proposés. Les élèves doivent s'imprégner de cette dernière et

effectuer des propositions tout en respectant le rapport dominant du chef du chœur en action. L'enseignant note les propositions et commente les actions. Les élèves sont amenés à témoigner sur leur expérience de spectateur et d'acteur. Ensuite, ceux qui observaient font l'exercice à leur tour.

Intégration

LA FORMATION DES ÉQUIPES

Quinze minutes avant la fin de la période, l'enseignant(e) dévoile la distribution des équipes. Il ou elle laisse un temps pour que tous puissent se retrouver et discuter librement.

PÉRIODE III

TITRE : L'HISTOIRE GESTUELLE (démarche, posture, attitude et rythme dans l'action).

COMPÉTENCES VISÉES : Créer, Apprécier

COMPÉTENCES TRANSVERSALES: D'ordre intellectuel, D'ordre méthodologique

ÉLÉMENTS DE CONTENU : Jeu : techniques et moyens corporels (amplitude, assouplissement)

Dramaturgie : structure dramatique

Théâtralité : environnement sonore,

espace scénique

DOMAINES GÉNÉRAUX : Vivre ensemble et citoyenneté, Orientation et entrepreneuriat

MATÉRIEL REQUIS : lecteur DC, extraits musicaux variés

DESCRIPTIF : Proposition de création en équipe en vue d'une représentation

L'enseignant (e) accueille les élèves et explique la course lente en mettant l'emphase sur l'investissement de tout le corps et il donne le signal de départ. Éliminant ceux qui ne s'investissent pas ou ceux qui arrêtent de bouger, il détermine le gagnant par celui qui arrive le dernier. Par la suite, l'enseignant(e) revient sur les notions vues préalablement ainsi que sur le vocabulaire et les comportements propres à la scène (coulisses, acteurs/public,

côté jardin, côté cour, le regard public, entrées sorties, etc.) en posant des questions.

L'HISTOIRE GESTUELLE

L'enseignant(e) passe une série d'actions à accomplir (telles que nettoyer, bâtir, manger, etc.) et fait comprendre aux élèves l'importance de la gestuelle précise en relation avec ces mêmes actions afin de bien communiquer au public le sens de l'action à défaut de celui de la parole (puisque l'exercice est muet). Après avoir expliqué les étapes pour la création de la courte improvisation de deux à trois minutes préparée deux par deux, l'enseignant(e) laisse les élèves se placer librement en équipes. Les duos doivent alors tenter de réunir les deux actions pigées et de les mettre en ordre selon une histoire en progression logique et efficace. Cette même histoire doit s'élaborer autour d'un lieu ou d'une ambiance en concordance à un style de musique sélectionnée mais seulement jouée lors de la représentation vers la fin de la période. L'enseignant(e) effectue alors un passage dans toutes les équipes pour s'assurer du bon fonctionnement de l'activité, pour donner des pistes de création et pour soutenir les élèves dans la mise en place et la brève séquence

Intégration

Trente minutes avant la fin de la période, l'enseignant(e) réunit ses élèves pour la présentation de leur travail avec musique. L'enseignant(e) note les propositions pour s'en servir plus tard lors de la mise en scène. Une fois que tous

les duos ont passé, l'enseignant(e) anime une discussion sur les propositions amenées. Finalement, il ou elle demande aux élèves d'apporter une image d'un lieu inspiré et en accord avec la musique déterminée de leur équipe finale de travail.**PÉRIODE IV**

TITRE : *LA PLANTATION DE DÉCOR, LE CHOIX DU LIEU, LA RÉPARTITION DES TÂCHES, L'ESTHÉTIQUE THÉÂTRALE*

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES : Créer, Apprécier

ÉLÉMENTS DE CONTENU : Jeu : travail d'ensemble
Théâtralité : espace scénique
(organisation de l'espace), décors

COMPÉTENCES TRANSVERSALES: D'ordre intellectuel, D'ordre méthodologique

DOMAINES GÉNÉRAUX : Vivre ensemble et citoyenneté, Orientation et entrepreneuriat

MATÉRIEL REQUIS : praticables, chaises, feuilles de notes théoriques, images, etc.

DESCRIPTIF :

AMORCE

L'enseignant(e) accueille les élèves par une discussion en cercle sur le déroulement de la période ainsi qu'un rappel du cours précédent. Il ou elle s'assure que les élèves ont bien apporté les images de lieux qui leur

avaient été demandées.

LA PLANTATION DE DÉCOR

Préparation

L'enseignant(e) explique le déroulement de l'exercice en donnant des consignes claires et précises. En se familiarisant avec les particularités de la scénographie au théâtre, les élèves sont amenés à créer en équipe un décor représentant un lieu à l'aide du matériel disponible dans le local. Après avoir disposé les éléments de décor, ces derniers doivent prendre une position fixe significative et en lien avec le lieu qu'ils ont choisi de représenter. Ils doivent se conformer à une contrainte temporelle de cinq minutes par équipe pour exécuter l'exercice

Réalisation

Les élèves sont séparés en quatre équipes de huit et ont droit à un coup de deux minutes pour s'entendre sur un lieu et déterminer sommairement la disposition des éléments de décor. Tour à tour les équipes s'exécutent alors que les autres élèves observent le processus de construction du décor et tentent d'identifier le lieu représenté.

Intégration

L'enseignant(e) recueille les commentaires des élèves suite à cet exercice. Il ou elle leur explique que la création des divers lieux pour le spectacle

empruntera le même processus afin que ces derniers commencent à imaginer des possibilités et qu'ils se conscientisent à l'importance de la scénographie dans leur projet de création collective.

LE CHOIX DU LIEU

Par la suite, les élèves se réunissent en équipe de travail (du projet) et partagent les images qu'ils ont apportées en lien avec la musique thématique de la scène qu'ils doivent créer. Par consensus, ces derniers doivent choisir l'image la plus évocatrice du lieu qu'ils souhaitent créer. Ils présentent par la suite ce lieu aux autres équipes et justifient oralement leur choix. L'enseignant valide le choix du lieu en questionnant sa pertinence par rapport au projet et sa faisabilité.

LA RÉPARTITION DES TÂCHES

De retour en équipes de travail, chaque élève doit s'attribuer une tâche qu'il devra remplir avec assiduité pendant une partie du processus de création. Il inscrit sa fonction sur la feuille suivante laquelle est distribuée à chaque équipe. (voir feuille descriptive des tâches¹ en **Annexe 2**)

L'ESTHÉTIQUE THÉÂTRALE

S'ensuit un court exposé théorique sur les diverses esthétiques théâtrales

¹Tiré des notes de cours de M. Gyslain Fillion, didactique de l'art dramatique au primaire

enrichi des commentaires des élèves relatifs à leurs expériences antérieures.

ESTHÉTIQUE

Définition : Théorie, conception du beau, de la beauté, dans la nature et dans l'art.

Harmonie, beauté

Esthétique théâtrale : L'esthétique ou science du beau et philosophie des beaux-arts, est une théorie générale qui transcende les oeuvres particulières et s'attache à définir les critères de jugement en matière artistique et, par contrecoups, le lien de l'oeuvre à la réalité².

En des mots plus simples : Manière d'agencer les diverses composantes d'un spectacle (texte, jeu, scénographie, costumes, accessoires, musique, accessoires, etc. pour former un tout harmonieux et cohérent. L'esthétique donne une direction, une forme artistique, une connotation³ spéciale à un spectacle donné.

Présentation de diverses esthétiques théâtrales (voir images en annexe)

- classique - expressionniste -
- baroque
- épurée - absurde -
- naturaliste
- éclatée - etc.

- à travers une discussion animée, les élèves sont amenés à donner des

²Patrice Pavis, Dictionnaire encyclopédique du théâtre,

³Valeur que prend une chose en plus de sa définition première, Le Robert

exemples d'esthétiques qu'ils connaissent. (film d'horreur, futuriste, rustique, etc.)

- Chaque équipe devra, au cours du processus de création, donner une orientation esthétique à la scène qu'elle créera en s'inspirant de la musique et du lieu.

Ex: La musique classique mène les élèves à choisir une bibliothèque comme lieu. L'esthétique qui s'en dégage est d'inspiration classique. Le jeu des comédiens est retenu, stylisé et précis, le décor et les costumes sont léchés.

Le cours se clôture par la consigne d'apporter pour le prochain cours des éléments de costumes et des accessoires en lien avec le lieu choisi.

But : Favoriser chez les élèves une prise de conscience de l'espace scénique et de ses multiples possibilités. Les pousser à créer un lieu avec des moyens restreints, ce qui leur permettra d'user de leur imagination et de leur compétence relative à la résolution de problème. Cet exercice a aussi pour objectif de préparer les élèves au processus de plantation de décor qui sera utilisé pour le spectacle. Au terme de cette période, tous les lieux de la pièce auront été choisis par les élèves et chacun sera conscient de la tâche qu'il doit accomplir au sein de son équipe de travail. De plus, l'exposé sur l'esthétique théâtrale vise à préparer les élèves à inventer une esthétique propre à leur lieu.

PÉRIODE V (situation se déroulant sur deux périodes)

TITRE : *L'OBJET PERSONNIFIÉ, LA STRUCTURE DRAMATIQUE, LA CRÉATION DES PERSONNAGES, L'ÉLABORATION DES CANEVAS*

COMPÉTENCES VISÉES : Créer, Apprécier

ÉLÉMENTS DE CONTENU : Jeu : construction du personnage (corps, voix),
structure dramatique, canevas
Dramaturgie : caractère du personnage,
d'accessoires et de costumes
Théâtralité : fonction et utilisation
fonction et utilisation d'objets

COMPÉTENCES TRANSVERSALES : D'ordre personnel et social,
D'ordre méthodologique
De l'ordre de la communication

DOMAINES GÉNÉRAUX : Orientation et entrepreneuriat, Vivre ensemble et citoyenneté

MATÉRIEL REQUIS : un cahier de bord par équipe, des feuilles préparées par l'enseignant(e),
les éléments de costumes et les accessoires approtés par les élèves,

DESCRIPTIF :

L'OJET PERSONNIFIÉ

En guise d'amorce, l'enseignant(e) demande aux élèves de placer tous les

costumes et accessoires qu'ils ont apportés dans un *tas* au centre de l'aire de jeu. Deux à deux, les élèves doivent choisir rapidement un élément et incarner le personnage que leur choix suggère (parapluie = femme riche, chapeau de paille = fermier, etc). Sur le thème de la rencontre de deux inconnus, les deux personnages ainsi créés doivent aller à la rencontre l'un de l'autre. Un personnage se charge de poser une question à son partenaire de jeu alors que l'autre doit s'efforcer de répondre. L'enseignant(e) guide le travail des élèves en leur proposant d'accentuer les caractéristiques de leurs personnages (voix, mimique, démarche, rythme, gestuelle). Le dénouement de cette rencontre impromptue est laissée à la discrétion des participants.

L'exercice est suivi d'une discussion sur les procédés de construction de personnages, lesquels ont déjà été explorés lors des années antérieures (centres moteurs, énergies, analogies avec un objet, une substance, modèle réel de personnage, etc.).

LA STRUCTURE DRAMATIQUE

Comme les élèves ont déjà abordé ces notions dans le cours de français de secondaire IV, l'enseignant se contente de leur poser des questions pour évaluer leurs connaissances.

Ex: *Connaissez-vous les ingrédients nécessaires à la construction d'une histoire ou même d'une seule scène ? Quelles étapes de l'action retrouve-*

t-on dans la plupart des histoires ? Quelles relations peuvent exister entre les différents personnages d'une histoire ?

L'enseignant(e) renchérit suite aux réponses des élèves et leur explique qu'ils doivent maintenant commencer à construire leurs scènes, en lien avec la musique et le lieu qui en découle et à inventer les personnages qui participeront à l'action. Ces personnages seront suggérés à partir des objets et des accessoires amenés par les élèves. La scène doit être courte (10 minutes).

Chaque équipe a la contrainte de prévoir l'intégration d'un protagoniste (masque neutre) à leur scène (il s'agit du personnage, qui voyagera d'un tableau à l'autre. Ils pourront lui attribuer la fonction qu'ils souhaitent : victime, moteur de l'action, perturbateur, héros, ignoré, etc.

- Ce personnage sera décuplé et interprété par six élèves, membres de chacune des équipes. Ces derniers auront à travailler ensemble par imitation afin de créer un personnage homogène et facilement reconnaissable entre les scènes. (Voir période VII.V)

Courbe dramatique : situation initiale, élément perturbateur, péripéties, dénouement, situation finale.

Schéma actantiel : protagoniste(s), caractéristiques, objet, quête, adjuvants, opposants, traîtres

Afin de guider les équipes dans leur démarche de création, l'enseignant(e) distribue un document permettant aux élèves de relater textuellement les étapes franchies dans le travail. Dans chaque équipe, l'élève responsable de la prise de note remplit le formulaire fourni par l'enseignant(e) en consultant les membres de son équipe.

- Voir ledit document Création des scènes et des personnages

Annexe 2.1

Suite à la consultation des documents remplis par les élèves, l'enseignant(e) pourra émettre des commentaires et orienter la création des élèves de sorte à construire une trame reliant les différentes scènes, assurant ainsi une cohérence et une progression dans le spectacle. Il ou elle sera également en mesure de définir une chronologie dans les scènes.

But : À l'intérieur de ce cours, les élèves sont amenés à construire les grandes lignes de la scène qu'ils auront à interpréter. Pour ce faire, ces derniers doivent également créer les ébauches de leurs personnages.

PÉRIODE V.I (prolongement de la période V)

RÉSUMÉ : Ce cours est également consacré à la création des canevas et des personnages. L'enseignant(e) rencontre chaque équipe pour discuter de leur projet, émettre des commentaires, leur prodiguer des conseils et leur proposer des pistes de réflexion. Par la suite, chaque équipe présente une ébauche de son travail devant le groupe en proposant une mise en place et une scénographie (disposition des praticables et des chaises dans l'espace). À ce stade, les scènes peuvent comporter des répliques textuelles, lesquelles seront partiellement transposées dans le corps ultérieurement.

Les élèves-spectateurs doivent émettre des commentaires pertinents, proposer des idées, des solutions, valider les éléments à retenir pour la représentation et déterminer ceux à modifier. L'élève responsable de l'observation note les commentaires qu'il juge importants et les compile dans le cahier de bord de son équipe*.

* Ce cahier de bord comprend tous les documents remis par l'enseignant(e) et remplis par les élèves, la distribution des tâches dans l'équipe, les étapes du processus de création ainsi que les commentaires émis par les autres élèves et l'enseignant(e) lors des répétitions ou des présentations. Il constitue le porte-folio de l'équipe et permet à l'enseignant(e) de vérifier le travail accompli par les élèves. Cet outil sert

ponctuellement à l'évaluation des élèves et des équipes. Bien que ce soit l'élève qui assume le rôle de l'observateur qui est responsable de la tenue de ce cahier de bord, les autres membres de l'équipe sont tout aussi concernés par son contenu et ils doivent participer à son écriture.

À la fin de la période, l'enseignant(e) remet une fiche signalétique du personnage à chaque élève qui peut commencer à la remplir à la maison.

- Les élèves disposent de deux semaines pour compléter cette fiche signalétique.
- Consulter la Fiche signalétique du personnage en **Annexe 3**

PÉRIODE VI (situation se déroulant sur trois périodes)

**TITRE : LE THÉÂTRE GESTUEL, LA MARCHE MUSICALE, LES ÉMOTIONS PHYSIQUES,
LA TRANSPOSITION DANS LE CORPS**

COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES : Créer, Apprécier

ÉLÉMENTS DE CONTENU : Jeu : construction du personnage
(corps), travail d'ensemble, techniques et moyens corporels (
amplitude, rythme, tonus)

scène (mise en place, techniques théâtrales (théâtre

Théâtralité : espace scénographique, mise en réponse à des repères sonores) gestuel)

COMPÉTENCES TRANSVERSALES : D'ordre personnel et social, D'ordre intellectuel

DOMAINES GÉNÉRAUX : Santé et bien-être, Vivre ensemble et citoyenneté

MATÉRIEL REQUIS: vidéocassettes de *Stomp Out Loud*, *Pilobolus*, *Joe*, *Carbonne 14*,

disques compacts avec praticables, système de son, télévision, vidéo, les musiques de chaque scène, éléments de costumes et accessoires sélectionnés.

DESCRIPTIF:

LE THÉÂTRE GESTUEL

L'enseignant(e) accueille les élèves par des extraits vidéos de spectacles de théâtre gestuel, de jeu corporel et de danse-théâtre afin de familiariser ces derniers avec le travail de transposition qu'ils ont à faire. Entre chaque extrait, l'enseignant(e) recueille les commentaires et les impressions des élèves tout en établissant un lien avec leur projet de création. Il ou elle leur fait remarquer la présence de la musique dans ces spectacles professionnels et les invite à déterminer les particularités du jeu corporel : pas beaucoup de texte, amplitude des mouvements, transposition des

actions ≠ caricature de la vie, près de la danse, etc. Ces extraits sont autant de sources d'inspiration pour les élèves qui pourront retenir certains éléments observés pour leurs scènes.

- évidemment, l'enseignant(e) rappelle aux élèves que ces spectacles sont de haut calibre et qu'il ou elle ne s'attend pas à ce que le projet de création comporte un degré de difficulté aussi grand que celui retrouvé dans les extraits.

LA MARCHE MUSICALE

L'enseignant(e) poursuit la période avec un échauffement physique et ludique préparant les élèves au travail corporel et les rendant disponibles et concentrés. Cet échauffement consiste à demander aux élèves de marcher dans l'espace en se laissant imprégner par les extraits musicaux (ceux des scènes). Les élèves doivent être conscients de ce que chaque musique inflige à leur corps (rythme, posture, centres moteurs, gestuelle, etc.). L'enseignant(e) aide les élèves à accomplir l'exercice en leur proposant des pistes de travail et en leur posant des questions.

Cet exercice permet aux élèves d'explorer les possibilités gestuelles relatives à chaque musique. Il leur sert de tremplin pour le travail de transposition.

LES ÉMOTIONS PHYSIQUES

Premier temps: Sous globe, chaque élève tente de représenter avec son

corps une émotion ou une sensation citée par l'enseignant(e) qui se promène dans l'espace en incitant les élèves à s'investir pleinement dans l'exercice.

Second temps : Les élèves sont séparés en deux groupes. Chacun des groupes se voit attribué une sensation ou une émotion explorée précédemment. Au signal de l'enseignant(e), un groupe désigné doit aller à la rencontre de l'autre en transposant corporellement l'émotion ou la sensation qui lui a été assignée. Les membres de l'autre groupe répondent à cette rencontre par des attitudes gestuelles relatives à la consigne fournie.

LA TRANSPOSITION DANS LE CORPS

Cette étape est très importante car elle permet à la création de prendre corps et d'arborer des couleurs particulières. L'enseignant(e) doit être très clair et précis dans ses explications afin que les élèves comprennent bien la nature du travail qui leur est demandé. Ces derniers doivent être concentrés et l'enseignant(e) doit se montrer disponible et ouvert à leurs propositions. Il ou elle peut à tout moment intervenir dans le processus et proposer des idées de mise en scène que les élèves intégreront selon leur choix.

L'enseignant(e) invite les élèves à suivre les étapes de création qu'il leur

propose.

- Voir le guide des Étapes à suivre pour la transposition dans le corps en Annexe 4

PÉRIODE VI.I (prolongement de la période VI)

RÉSUMÉ : Les élèves poursuivent le travail de transposition amorcé au cours précédent en suivant à la lettre les étapes proposées par l'enseignant(e) (**Annexe 4**)

BUT : Au terme de ces deux périodes de création intense, les élèves sont pleinement engagés dans une démarche créatrice qui leur est propre. Ils sont constamment appelés à réinvestir voire à dépasser les notions acquises antérieurement (jeu corporel, choral et masqué). Ce travail demande rigueur et assiduité de la part des élèves. Pour parvenir aux résultats escomptés, aucune étape ne doit être escamotée. L'enseignant(e) encadre et guide le travail des élèves en se montrant disponible et impliqué. En tant que ressource et modèle, il ou elle se doit d'accompagner les élèves dans leur travail et leur fournir de l'aide au besoin. L'enseignant(e) s'assure également de la qualité de la participation de chacun des élèves au processus de création. À ce stade, le projet commence à prendre vie. Les élèves sont en mesure d'y croire et de déployer tout leur potentiel pour concourir à son succès.

PÉRIODE VI.II (prolongement de la période VI.I)

RÉSUMÉ : Cette période est allouée à la présentation des scènes par chacune des équipes. Entre chaque scène, les élèves-spectateurs émettent leurs commentaires et partagent leurs impressions. L'enseignant(e) complète par des notes personnelles. Cette présentation permet à l'enseignant(e) de faire une première **évaluation formative** sur le travail accompli par les élèves jusqu'à présent. Son évaluation poursuit des critères précis en lien avec les objectifs artistiques et pédagogiques fixés en début de parcours.

La présentation est suivie d'une **Table Ronde** où chaque élève peut exprimer son vécu dans le processus de création et proposer des idées pour le travail à venir. Les axes principaux de cette discussion sont la cohésion entre les différents tableaux du spectacle et l'insertion du protagoniste masqué qui voyagera d'une scène à l'autre. L'enseignant(e) donne le ton à la discussion et fait office de focalisateur.

En fin de cours, les élèves doivent procéder à une **Co-Évaluation** de leur équipe à partir d'une grille fournie par l'enseignant(e). Ils doivent à ce stade changer de fonction dans l'équipe.

- Voir Grille des critères d'évaluation sommative en **Annexe 5**
- voir Grille de la co-évaluation par les élèves en **Annexe 6**

PÉRIODE VII

TITRE : SCÈNE DE FOULE

COMPÉTENCES VISÉES : Interpréter, Apprécier

COMPÉTENCES TRANSVERSALES : D'ordre méthodologique
D'ordre personnel et social

ÉLÉMENTS DE CONTENU : Jeu : travail d'ensemble,
techniques et moyens corporels
Théâtralité : espace scénique, mise en
scène

DOMAINES GÉNÉRAUX : Vivre ensemble et citoyenneté

MATÉRIEL REQUIS : les cahiers de bord pour noter leurs déplacements.

DESCRIPTIF :

LE BANC DE POISSONS

Amorce

L'enseignant(e) débute la période par un bref échauffement qui prépare les élèves au jeu de chœur qu'ils auront à exécuter tout au long de la période. Cet exercice a pour but direct de mettre les élèves en état de jeu, de stimuler l'écoute, la concentration et la coopération.

LA SCÈNE DE FOULE

Préparation

L'enseignant(e) explique le déroulement de la mise en place de la scène de foule. Il explique aux élèves que la scène de foule est la scène centrale dans la pièce, celle où le protagoniste circule dans la ville. Cette scène sera la seule, entièrement mise en scène par l'enseignant(e). Il ou elle peut rappeler aux élèves les extraits vidéos, vus quelques cours auparavant. Cela leur donnera une bonne idée du style chorégraphique recherché pour cette scène.

Réalisation

La mise en place se déroule en trois temps, qui sont en fait les trois temps de la chorégraphie.

- Le premier temps, représente la frénésie de la ville ; les mouvements sont saccadés, les déplacements rapides. On doit sentir le rythme effréné qui transporte le protagoniste à travers tous ces visages anonymes (tous les membres du chœur portent un masque neutre, comme le protagoniste).
- Le deuxième temps, est beaucoup plus chorégraphique, celui où les pas de tous les citoyens deviennent une seule et même musique. Le protagoniste est emporté par cette masse d'habitants et nous le voyons se conformer comme tous les citoyens, se fondre dans la masse. À l'image du banc de poisson, tous se déplacent en bloc comme une seule entité.

- Puis, le troisième et dernier temps de la chorégraphie sera celui de la défusion, le moment où le protagoniste réussit à se détacher du lot et à revenir dans sa frénésie individualiste habituelle.

Intégration

Une fois la scène placée, les élèves doivent la répéter plusieurs fois, question de bien se l'approprier et d'en arriver à un beau synchronisme dans les mouvements.

PÉRIODE VII.I

TITRE : RÉPÉTITION DE LA SCÈNE DE FOULE,
PROPOSITIONS DE DÉCORS

COMPÉTENCES VISÉES : Créer, Intépréter

COMPÉTENCES TRANSVERSALES : D'ordre méthodologique,
D'ordre intellectuel

ÉLÉMENTS DE CONTENU : Jeu : travail d'ensemble,
techniques et moyens corporels
théâtralité : espace scénographique,
mise en scène

DOMAINES GÉNÉRAUX : Vivre ensemble et citoyenneté

MATÉRIEL REQUIS : praticables, chaises, bouts de tissus ou autres
objets non-utilitaires, papier, crayons de couleur.

DESCRIPTIF :

MONSIEUR, MADAME FRAPPE

L'enseignant(e) accueille les élèves et débute le cours par une petite mise en train ludique pour mettre les élèves en état de jeu, mais aussi pour les changer de la dynamique exigeante de la production. La mise en train durera une quinzaine de minutes, question de les faire s'amuser et évacuer leur trop plein d'énergie avant la partie plus sérieuse et plus exigeante sur le plan de la concentration : la répétition de la scène de foule.

SCÈNE DE FOULE

Les élèves pratiquent la chorégraphie de la scène de foule. L'enseignant(e) les guide et les dirige en comptant les temps et en donnant différentes consignes pour aider les élèves à se synchroniser.

PROPOSITIONS DE DÉCORS

Les élèves sont divisés selon leurs équipes habituelles de travail, et ils doivent essayer de construire à l'aide de six praticables au maximum, de chaises et d'autres objets non-utilitaires (ex :bout de tissus, bâtons etc.) le lieu qu'ils ont choisi précédemment. Le lieu ne doit pas nécessairement être représenté de façon très figurative et réaliste, mais il doit plutôt donner une ambiance et refléter leur esthétique. Les élèves auront le reste de la période pour en discuter, pour l'expérimenter dans l'espace et pour remettre une esquisse de ce qu'ils auront imaginé à l'enseignant(e).

- Le choix des costumes pour les scènes est laissé à la discrétion des élèves. L'enseignant(e) peut cependant les aider dans leurs recherches et débloquer du budget pour l'achat d'éléments de costumes et d'accessoires (au moins vingt masques neutres).
- Pour tout ce qui concerne les éclairages, ce sera l'enseignant(e) qui viendra appuyer les propositions des élèves avec les éclairages appropriés. Dans le but, bien évidemment, de venir renforcer les ambiances de chacun des lieux.
- Pendant que les équipes sont réunies et discutent de leur installation scénographique, l'équipe des protagonistes travaille avec l'enseignant(e) sur l'uniformisation de leur jeu, et sur la précision d'une gestuelle commune aux six comédiens. Ce personnage multiple doit porter une marque physique qui le distingue des autres dans la scène de foule.

PÉRIODE VIII

(Résumé)

Les périodes 8 et 8.5 seront entièrement consacrées à la peinture des praticables selon la proposition de décor et à répéter la scène de chœur. Chaque praticable comportant six facettes, chaque facette dévoilera une partie de décor d'une scène donnée. Les facettes de plusieurs cubes réunies dessineront ainsi le décor voulu dans l'espace. Les transitions

entre les scènes, mouvements et rotations des praticables, seront également chorégraphiées et se feront en fluidité avec l'action.

PÉRIODE IX

(Résumé)

La période 9 est consacrée à la répétition en sous-groupe de chacune des scènes. L'enseignant(e) circule d'une équipe à l'autre et réoriente les élèves en ciblant ce qu'ils ont à travailler le plus et en donnant de nouvelles indications de jeu.

PÉRIODE IX.I

(Résumé)

La période 9.5 est la période d'un premier enchaînement lent, c'est-à-dire un enchaînement avec coupure, où il est permis de reprendre les séquences qui accrochent.

- Les trois périodes qui suivent sont elles aussi des périodes d'enchaînement, à laquelle l'enseignant(e) ajoutera un focus particulier. Ex : Enchaînement 1 – Travail sur les transitions, Enchaînement 2 – Indications sur le jeu, etc. L'enseignant(e) prévoit, avec l'approbation des élèves, la possibilité d'une répétition hors cours si il ou elle le juge nécessaire.

PÉRIODES X à XV

Enchaînement lent (avec coupures), générale technique, générale, représentations

- Les deux représentation finales se déroulent dans l'auditorium les soirs et non pas dans le cadre d'une période.
- Les représentations sont suivies d'un cours de rétroaction sur l'expérience théâtrale vécue ainsi que la **triple-évaluation sommative (par l'enseignant(e), co-évaluation et auto-évaluation)**
- Voir les critères d'évaluation aux Annexes 5 à 8

PROJET DE CRÉATION *Musiville*

Grille de cheminement : PLANIFICATION GLOBALE

	JEU	DRAMATURGIE	THÉÂTRALITÉ	
1	Construction du personnage (voix, corps) Techniques et moyens corporels (assouplissement, relaxation active)	Caractère du personnages (traits distinctifs)	Mise en scène (mise en place) Techniques théâtrales (jeu clownesque)	<i>L</i> <i>d</i> <i>A</i>
2	Techniques et moyens corporels (amplitude, opposition)	Structure dramatique (action dramatique)	Techniques théâtrales (ombres corporelles) Éclairage	<i>L</i> <i>a</i>

	JEU	DRAMATURGIE	THÉÂTRALITÉ
3	Construction du personnage (voix) Techniques et moyens vocaux (pose de voix)	Moyens dramaturgiques (textes dramatiques) Genre (comédie)	Mise en scène (réponse aux indications de jeu) Costume
4	Travail d'ensemble (scène de foule) Construction du personnage (corps)	Moyens dramaturgiques (canevas, écritures scéniques) Caractère du personnage (intentions, rôle dans l'action dramatique)	Techniques théâtrales (jeu corporel, jeu masqué) Espace scénique Décor (changement à vue) Environnement sonore
5	Techniques et moyens vocaux (diction) Techniques et moyens corporels (tonus)	Genre (drame) Conventions Type de discours	Techniques théâtrales (jeu réaliste)

ÉLÉMENTS DE CONTENU

JEU

Construction du personnage :

-Corps : attitude, gestuelle, direction du regard, rythme, démarche, actions.

Travail de foule :

-Scène de foule

Techniques et moyens corporels :

-Amplitude
-Assouplissement
-Opposition
-Tonus

DRAMATURGIE

Caractère du personnage :

-Traits distinctifs : moraux, psychologiques, physiques.
-Intention
-Rôle dans l'action dramatique

Moyens dramaturgiques :

-Canevas
-Écritures scéniques

Structure dramatique :

-Action dramatique

THÉÂTRE

Costumes :

-Fonctions et utilisation d'accessoires de

Décors :

-Fonctions et utilisation d'objets (accessoires de décors)
-Changement à v

Espace scénique

-Organisation de l'espace
-Découpage de l'espace scénique (couloirs, scène, avant-scène, arrière-scène, etc.)

Techniques et moyens vocaux :

-Pose de voix : projection, articulation, techniques et moyens vocaux, amplitude.

Conventions :

-Traitement de l'espace

Espace scénogra

-Rapport scène/s
aires de jeu mult

Environnement

-Fonctions et util
-Effets sonores (

Mise en scène :

-Mise en place
-Réponses aux in
-Réponses aux re
et visuels
-Ajustement de s
de ses partenaires
-Conventions rel
de jeu

Techniques théâ

-Jeu masqué
-Jeu choral

VOCABULAIRE DISCIPLINAIRE TRANSMIS

JEU

- Improvisation
- Intention
- Jeu
- Opposition

- Répétition
- Unité de jeu
- Précision
- Amplitude
- Chœur

DRAMATURGIE

- Action dramatique
- Canevas
- Écriture dramatique
- Écriture scénique
- Genre
- Progression dramatique

THÉÂTRALITÉ

- Aire de jeu
- Arrière-scène
- Avant-scène
- Conventions théâtrales
- Côté cour
- Côté jardin
- Coullisse
- Espace scénique
- Espace scénographique
- Mise en scène
- Mise en place
- Noir
- Représentation
- Rythme
- Scénographie

- Scène
- Scène italienne
- Esthétique
- Praticables

Annexe 1

MUSIVILLE

Nom _____

- Ta sélection doit s'effectuer en fonction du genre de projet que tu désires (pense aux exemples donnés en classe) et non seulement à partir de tes préférences musicales personnelles.

- Hip-Hop

1...2...3...4...5...6...7...8...

- Métal 1...2...3...4...5...6...7...8...
- Jazz 1...2...3...4...5...6...7...8...
- Techno 1...2...3...4...5...6...7...8...
- Country 1...2...3...4...5...6...7...8...
- Classique 1...2...3...4...5...6...7...8...
- Années 50 1...2...3...4...5...6...7...8...
- Circassien (fanfare) 1...2...3...4...5...6...7...8...

Annexe 7

GRILLE D'AUTO-ÉVALUATION DE L'ÉLÈVE À REMPLIR DEUX FOIS DURANT LE PROJET

	Jamais	Rarement	Souvent
1- Je m'implique dans chaque exercice;	1	2	3
2- Je respecte l'enseignant en ne perturbant pas le déroulement des activités	1	2	3
3- Je fais preuve de créativité en proposant des choses et en prenant des risques;	1	2	3
4- Je suis conscient des autres lorsque j'exécute les exercices demandés;	1	2	3
5- Je participe aux discussions et aux retours sur les exercices;	1	2	3
6- Lors des présentations finales;	1	2	3
– J'applique les indications qui me sont fournies;	1	2	3
– Je suis bien campé dans mon corps;	1	2	3
– Je demeure concentré;	1	2	3
– J'assume mon personnage;	1	2	3
– Je suis à l'écoute de mes partenaires de jeu	1	2	3

	Jamais	Rarement	Souvent
1- Je m'implique dans chaque exercice;	1	2	3
2- Je respecte l'enseignant en ne perturbant pas le déroulement des activités	1	2	3
3- Je fais preuve de créativité en proposant des choses et en prenant des risques;	1	2	3
4- Je suis conscient des autres lorsque j'exécute les exercices demandés;	1	2	3
5- Je participe aux discussions et aux retours sur les exercices;	1	2	3
6- Lors des présentations finales;	1	2	3
- J'applique les indications qui me sont fournies;	1	2	3
- Je suis bien campé dans mon corps;	1	2	3
- Je demeure concentré;	1	2	3
- J'assume mon personnage;	1	2	3
- Je suis à l'écoute de mes partenaires de jeu	1	2	3
TOTAL :			/
	divisé en 2 =		/

Annexe 5

GRILLE DES CRITÈRES D'ÉVALUATION FORMATIVE À LA MI-PARCOURS ET D'ÉVALUATION SOMMATIVE DE LA FIN DE PARCOURS

1 – CRÉER : l'élève sait s'approprier sa démarche créatrice

2 – CRÉER : l'élève démontre de l'intérêt et de la motivation pour le projet

3 – CRÉER : l'élève adopte une attitude adéquate à l'égard de ses pairs et s'investit justement dans le travail d'équipe.

4 – CRÉER : l'élève exploite des idées en vue d'une création dramatique

5 – CRÉER : l'élève exploite, utilise efficacement des éléments du langage dramatique et de techniques

6 - CRÉER : l'élève fait preuve d'originalité dans le traitement des éléments du langage dramatique

1 – CRÉER : l'élève sait s'approprier sa démarche créatrice

2 – CRÉER : l'élève démontre de l'intérêt et de la motivation pour le projet

3 – CRÉER : l'élève adopte une attitude adéquate à l'égard de ses pairs et s'investit justement dans le travail d'équipe.

4 – CRÉER : l'élève exploite des idées en vue d'une création dramatique

7 – CRÉER : l'élève structure sa création dramatique (cohérence de l'organisation des éléments relatifs à la dramaturgie)

8 – CRÉER : l'élève rend compte de son expérience de création dramatique (retours réflexifs au cours de l'expérience de création)

9 – APPRÉCIER : l'élève démontre une aptitude à porter des jugements d'ordre critique et esthétique

10–APPRÉCIER : l'élève utilise efficacement le vocabulaire disciplinaire pour communiquer son appréciation

TOTAL :

Annexe 6

GRILLE DE LA CO-ÉVALUATION DES PAIRS À REMPLIR DEUX FOIS DURANT LE PROJET

- 1 – **Le facilitateur** s'assure que tout le monde assume sa tâche, il ou elle rappelle les consignes et ramène l'équipe à l'ordre pour que le travail progresse.
- 2 - **L'harmonisateur** encourage et félicite les membres de son équipe, il ou elle prévient les conflits et suggère des pistes de solution
- 3 - **Le vérificateur** s'assure que le travail est compris, complété et bien fait. Il ou elle note les commentaires de l'enseignant(e) et des élèves et conserve les produits et travaux de son équipe qu'il ou qu'elle compile dans le cahier de bord.
- 4 - **Le responsable du temps et du matériel** rappelle les délais, surveille le temps, prévoit des échéanciers pour le travail et gère avec soin le matériel de son équipe
- 5 - **L'observateur** évalue le fonctionnement de l'équipe et présente au groupe ses observations, le travail et le progrès accompli par son équipe
- 6 - **L'intermédiaire** demande au besoin le soutien et les conseils de l'enseignant(e) ; il lui expose les faits et rapport à son équipe les pistes suggérées

Annexe 8

CRITÈRES D'ÉVALUATION SOMMATIVE TERMINALE DE LA COMPÉTENCE INTERPRÉTER

Précision de la gestuelle.

Gestuelle qui reflète clairement l'esthétique travaillée.

Attitude soutenue tout au long de la scène.

Ne décroche pas tout au long de la pièce.

Respecte les conventions du jeu masqué.

Se tient sur scène avec tonus.

Articule et prononce de façon claire.

Projette sa voix lorsqu'il parle.

A intégré les propositions de jeu faites par l'enseignant(e).

Conserve le rythme et demeure en état de jeu lors des changements de décors

Commentaires :

ÉTAPES À SUIVRE POUR LA TRANSPOSITION DANS LE CORPS

- 1 - Répétez votre scène dans le décor en intégrant les commentaires émis par le professeur au cours du dernier cours. Cette étape vous permet de replonger dans le processus de création.
- 2 - Répétez une seconde fois en mettant l'accent cette fois-ci sur les attitudes corporelles des personnages respectifs. Tentez de voir comment les répliques, les émotions et les intentions de votre personnage peuvent être vécues dans votre corps. Tentez de donner du sens au texte. Inspirez-vous des extraits visionnés en début de période.
- 3 - Tentez maintenant de grossir considérablement la gestuelle de votre personnage. Utilisez les procédés de répétition, de gradation, de rupture rythmique et d'imitation que vous avez explorés lors du travail sur le chœur et sur le jeu masqué réalisé à l'automne dernier.
- 4 - Suite à cette étape, partagez aux autres membres de votre équipe ce que vous avez ressenti et les idées qui vous sont venues en cours d'interprétation.
- 5 - Écoutez ensemble la musique de votre scène et tentez d'imaginer à quel type de musique pourrait vous conduire le style musical que vous avez choisi. Pour vous aider, notez les caractéristiques propres à votre musique (lente, saccadée, drôle, etc)
- 6 - Tentez de créer une **partition physique** de votre scène en mettant plus d'attention sur les moments de l'action que vous jugez importants. Vous êtes libres d'intégrer des chorégraphies, du rythme ou toute idée de jeu corporel qui vous vient. Prenez le temps qu'il faut pour accomplir cette étape car c'est la plus importante. Notez sommairement votre partition dans votre cahier de bord afin de vous en rappeler au cours du prochain cours.

1- Répétez votre scène dans le décor en intégrant les commentaires émis par le dernier cours. Cette étape vous permet de replonger dans le processus de création.

7 – Finalement, répétez autant de fois que vous le pouvez votre scène qu'elle est transposée gestuellement. Lorsque des nouveaux éléments émergent, intégrez-les. Lorsque vous présenterez le fruit de votre travail au groupe, soyez transparent. Les commentaires et remarques des autres, prenez les en note et exercez votre jugement sur le travail des autres équipes.

FICHE SIGNALÉTIQUE DU PERSONNAGE

MUSIQUE :

LIEU :

Nom :	Statut civil :
Âge :	Profession :
Sexe :	Classe sociale :

Quel est le rôle de ton personnage dans l'action ?

Quelle sont ses caractéristiques physiques ?
(posture, gestuelle, démarche, manie, mimique, voix, costume, etc.)

Quels sont ses caractéristiques psychologiques ?
(caractère, personnalité, qualités, défauts, etc.)

Quels sont ses rêves et ses cauchemars ?
(loisirs, ambitions, intentions, secrets, peurs, etc.)

Raconte le passé de ton personnage :

CRÉATION DES SCÈNES ET DES PERSONNAGES

1- Quelle est votre source musicale ? _____

2- Quel est le lieu que vous avez choisi ? _____

3 – Quels sont les personnages suggérés par les costumes et les accessoires ?

Élément(s)

Personnages

4 – Quel est la fonction du protagoniste? _____

4 – Quelle est votre courbe dramatique ?

Résumé de votre situation : _____

Situation initiale _____

Conflit _____

Actions _____

Dénouement _____

LIENS INTERDISCIPLINAIRES

LIENS INTERDISCIPLINAIRES

- **MUSIQUE** : La musique étant le moteur du projet, les élèves en développent une grande conscience, une meilleure sensibilité et seront en mesure d'identifier et d'analyser des extraits musicaux donnés.
- **ARTS PLASTIQUES** : En travaillant sur la scénographie propre à des esthétiques précises, les élèves aiguiseront leur sens plastique et se familiariseront avec les techniques de l'art non-figuratif, imagé et suggestif. La peinture des praticables leur permettra d'exercer leurs habiletés relatives aux arts plastiques.
- **DANSE** : En apprenant à interpréter des émotions et états physiques avec le corps, les élèves acquerront du tonus, de l'aisance corporelle, de la fluidité et de la grâce dans le mouvement, toutes des compétences relatives au médium de la danse.
- **ÉDUCATION PHYSIQUE** : La transposition dans le corps et le caractère ludique du projet pousseront les élèves à être actifs et à se dépasser. Fondamentalement physique, le projet servira d'entraînement physique aux élèves qui en sortiront avec une meilleure connaissance de leurs corps.
- **HISTOIRE ET ÉDUCATION À LA CITOYENNETÉ** : Le processus emprunté tout au long du projet favorisera le respect, la tolérance, la responsabilisation et l'autonomisation de chaque élève. L'importance du travail sera l'accent mis sur le consensus des idées convergent dans le sens de ce nouveau curriculum des élèves.

SUGGESTIONS DE RÉINVESTISSEMENT

SUGGESTIONS DE RÉINVESTISSEMENT

- **FRANÇAIS** : travail sur la transposition métaphorique et les figures de styles
- **DANSE** : travail sur l'expressivité du corps, création d'une chorégraphie ruptures et des changements d'esthétiques
- **MUSIQUE** : étude de la littérature musicale, des différents courants et créations musicales subissant des changements d'esthétique. Travail sur la transposition dans la musique
- **HISTOIRE** : étude des divers modes de transposition artistique dans les cultures et à travers les âges
- **ÉTUDE MORALE ET RELIGIEUSE** : travail sur l'importance de la différence, sur la tolérance et sur l'harmonie au sein d'une collectivité (paix)

TABLE DES MATIÈRES

-	Contextualisation	du	
projet.....			1
-	Sources d'inspiration, objectifs pédagogiques, orientation artistique, choix		
esthétiques.....			2
-	Grille	de	cheminement
globale.....		:	planification
			4
-		Éléments	de
contenu.....			

5	
-	Vocabulaire
transmis.....
7	
-	Liens interdisciplinaires, suggestions de
réinvestissement.....8
-	Période
I.....
.....9	
-	Période
II.....
.....10	
-	Période
III.....
.....12	
-	Période
IV.....
.....14	
-	Période
V.....
.....17	
-	Période

V.I.....
.....19
- Période

VI.....
.....20
- Période

VII.....
.....22
- Période

VI.II.....
.....22
- Période

VII.....
.....23
- Période

VII.I.....
.....25
- Période VIII à

XV.....2
6
-
Bibliographie.....

.....28

- Fiche des choix musicaux.....Annexe 1
- Description des tâches.....Annexe 2
- Création des scènes et des personnages..... Annexe 2.1
- Fiche signalétique du personnage.....Annexe 3
- Étapes à suivre pour la transposition dans le corps.....Annexe 4
- Grille des critères d'évaluation formative et sommative.....Annexe 5
- Grille de co-évaluation des pairs.....Annexe 6
- Grille d'auto-évaluation de l'élève.....Annexe 7
- Critères d'évaluation sommative terminale.....Annexe 8

BIBLIOGRAPHIE

OUVRAGES DE RÉFÉRENCES

- CORVIN, Michel, *Dictionnaire encyclopédique du théâtre*, Larousse Boréal, Paris, 1998, 791 p.

- PAVIS, Patrice, *Dictionnaire du théâtre*, A. Colin, Paris, 2002, 447 p.

OUVRAGES SPÉCIFIQUES

- BENDER, A., *Master teachers of theatre: observation on teaching theatre*, Carbondale, Southern Illinois University Press, 1988, 212 p.
- CHEVALY, Maurice, *Petit précis d'expression corporelle d'art dramatique et de théâtre pour tous*, Autre-Temps, Marseille, 1998, 181 p.
- CUVILIER, Eugène. *L'art dramatique à l'école*, Éditions de l'École, Paris, 1966, 106 p.
- DAMIENS, M. *Pour s'exprimer et communiquer*. Modia, Paris, 1990, 237 p.
- FÉRALD, Josette, *L'école du jeu*, coll. «Les voies de l'acteur», Montréal, 2003, 375 p.
- HÉRIL, Alain, MÉGRIER, Dominique, *60 exercices d'entraînement au théâtre*, Pédagogie pratique, Paris, 1992, 127 p.
- LANDIER, Jean-Claude, *Expression dramatique/ théâtre*, Hatier pédagogie, Paris, 1999, 239 p.
- SAINT-JACQUES, Diane, Texte sur l'évaluation de l'engagement

créatif

- VILLENEUVE, Lucie, Cahier pédagogique pour *Didactique de l'art dramatique au secondaire* (ETH 5011), Montréal, UQAM, Automne 2004, 96 p.

OUVRAGES AUDIOVISUELS

- STOMP OUT LOUD, Yes/No productions, HBO Home Video, New-York, VHS, 1997, son, coul., 50 min.
- PILOBOLUS DANCE THEATER, Émile Androlino et Jodie Kinberg, Nonesuch dance collection, New-york, VHS, 1998 (1977), son, coul., 59 min.
- PERREAULT, Jean-Pierre, *JOE*, Danse-crétation, Montréal, VHS, 1996, son, coul., 120 min.
- MAHEU, Gilles, CARBONNE 14, *Le dortoir*, Montréal, VHS, 1994, son, coul., 112 min.

OEUVRES MUSICALES

- CIOCARLIA, Fanfare, *Tigaheasca*, Piranha Musik, 2000 (circaisien)
- GONG, *Strange place (part 2)*, Goddess Trance Gong, Voiceprint, 1999 (techno)
- MEDESKI, *Martin and wood*, Dracula remix, Rykodisc, 1997 (hip hop)

- NOMEANSNO, *Brainless Warder*, Alternative Record, 1989 (heavy métal)
- PERREY, Jean-Jacques, *The little ships*, Vagabond Record, 1968
- WILLIAMS, Hank, *Long gone longsome blues*, Mercury Record, 1950 (country)
- CIRQUE DU SOLEIL, *Quidam*, Best of, 2004 (féérique)
- RAMASUTRA, *Viral love*, The east infection, 1999 (transe)
- GLASS, Philippe, *Dazzling hyptnotic*, Koyaanisqatsi, 1983 (industriel)

SOURCES INTERNET

- www.dramaction.ca
- <http://recit.cps.qc.ca>
- Anonyme. Dictionnaire International des Termes Littéraires
<http://www.ditl.info/art/definition.php>
- Centre de recherche sur le théâtre de l'université de la Sorbonne
www.crnt.org
- Site de l'UQAM sur les études théâtrales
www.théâtrales.uqam.ca