

Art dramatique 6<sup>e</sup> année  
Gros plan sur la Terre



**3 – VIVRE SOUS LA MER**  
À la manière de la commedia dell'arte

## VIVRE SOUS LA MER : L'HISTOIRE, 3<sup>E</sup> ÉTAPE

« Les créatures ne se découragent pas. Si ce n'est pas dans l'espace qu'elles s'établiront, pourquoi ne serait-ce pas sous l'eau? Y a-t-il déjà eu des cités sous-marines? Les conditions de vie doivent être belles et paisibles parmi les végétaux marins, les poissons et les coquillages. Les couleurs vives des coraux et les teintes fluorescentes des poissons accueillent les créatures. Ailleurs, ce sont les coquillages dans les tons blanc, beige ou gris qui contrastent avec les couleurs lumineuses, sans rompre l'harmonie. Mais soudain, en se déplaçant, les créatures découvrent des régions de la barrière de corail complètement mortes. Plus loin, des amoncellements de rebuts plastiques sont agglomérés. Arrêtées dans leur exploration, les créatures activent leur rythme avec force ; deux requins apparaissent de nulle part. Les créatures détalent à toute allure jusqu'à toucher un rivage. »

### NOTIONS PRÉSENTÉES DANS L'ACTIVITÉ

**Éléments-clés** : personnage, situation dramatique, espace scénique

**Principes esthétiques** : contraste et variété

**Forme de représentation** : monologue – Commedia dell'arte

**Techniques** : préparation avant d'entrer en scène – Masque – Canevas : lignes principales d'un scénario

Processus de création

Toutes les étapes

Processus d'analyse critique

Réaction initiale – Description – Analyse – Appréciation

#### Note :

- Les exercices sont conçus pour permettre leur enseignement dans de courtes activités.
- Les documents proposés dans le format Word tout au long du projet sont téléchargeables et peuvent être adaptés selon les besoins de l'enseignant. Dans ce cas, merci de reconnaître l'origine, ci-dessous.

## REOURCES QUI ENCADRENT L'ACTIVITÉ

- Commedia dell'arte, pour la 6<sup>e</sup> année, site de l'AFÉAO – ressources, exercices, vidéos et plans de leçons
- Personnages de la commedia dell'arte, site de l'AFÉAO : <https://www.afeao.ca/afeaoDoc/AD-EXERCICES-1-8.pdf>.
- Notions sur la commedia dell'arte : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Commedia\\_dell%27arte](https://fr.wikipedia.org/wiki/Commedia_dell%27arte)
- Tableau des 4 arts de 6<sup>e</sup> année, site de l'AFÉAO : [http://www.afeao.ca/afeaoDoc/TOUS\\_LES\\_ARTS\\_6E\\_ANNEE.pdf](http://www.afeao.ca/afeaoDoc/TOUS_LES_ARTS_6E_ANNEE.pdf)

Océans/Terre/biodiversité

Images de : poissons, biodiversité, fonds marins, corail, espèces, écosystèmes, qualité de l'eau, plastiques, produits toxiques, coraux malades, récifs fluorescents, écoles de poissons, prédateur, algues, environnement, organismes microscopiques, truite...

## LIENS

**ARTS : Consulter les documents des autres disciplines artistiques – sources d'inspiration**

Océans/Terre/biodiversité

Arts visuels Masque  
amphibie

Danse Danse en formation

Musique Des fonds marins

**SCIENCES** : Commentaires généraux sur la vie marine : Biodiversité

**FRANÇAIS** : *Exploration* : exercices et rédaction d'un monologue - *Souvenirs de voyage* : observations et impressions sur les activités vécues

## MATÉRIEL REQUIS

- masques faits en arts visuels;
- miroir, si désiré;
- deux chaises;
- accessoires, si désirés

## DÉROULEMENT

- L'ensemble de l'activité de création se déroule selon les étapes du processus de création. Cependant, il est possible d'aborder des notions spécifiques, de façon indépendante, avec les fiches de l'Exploration.
- L'élève évalue sa démarche pendant tout le processus de création : [Feuille de route – Porter son masque \(Annexe 1\)](#)

## PROCESSUS DE CRÉATION

### Choix du sujet

- ✓ Les fonds marins, p.5

### Exploration-Expérimentation

- ✓ 1-Masques et personnages de la Commedia dell'arte, p.6 – [Personnages de la commedia dell'arte \(Annexe 2\)](#)
- ✓ 2- Ma créature sous l'eau, p.10

### Production-création

- ✓ Mon aventure en mer : monologue, p. 11 – [Canevas pour créer un monologue \(Annexe 3\)](#)

### Présentation

- ✓ Une drôle d'aventure dans la mer, p.14

### Rétroaction

- ✓ Analyse de notre monologue et celui des camarades, p.15
- ✓ Aller plus loin Analyse critique de nos productions, p.16

## ANNEXES

- 1- [Feuille de route – Porter son masque, p.18](#)
- 2- [Personnages de la commedia dell'arte, p.19](#)
- 3- [Canevas pour créer un monologue, p.22](#)

## Les fonds marins – Art dramatique 3

Après avoir trouvé l'espace trop dangereux pour s'y établir, les créatures vont explorer les fonds marins.

➤ **Découvrons les fonds marins.**

Émerveillées par la beauté des récifs coralliens puis révoltées à la vue de grandes étendues d'amoncellements de déchets en plastiques, les créatures vont débattre sur la possibilité d'établir leur communauté dans les fonds marins. Les créatures s'opposent; les masques qu'elles portent reflètent leur désaccord.

➤ **Observons l'état des lieux et discutons**

Océans/Terre/biodiversité

Images de : poissons, biodiversité, fonds marins, corail, espèces, écosystèmes, qualité de l'eau, plastiques, produits toxiques, coraux malades, récifs fluorescents, écoles de poissons, prédateur, algues, environnement, organismes microscopiques, truite...

- La vie sous l'eau est-elle possible pour les humains?
- Quelles seraient les conditions qui permettraient de vivre sous l'eau?
- Selon vous est-ce que ce serait un moyen d'améliorer la vie des océans ou au contraire est-ce qu'on augmenterait encore plus l'état de pollution actuel?

➤ **Vérifions-le : en route pour les activités**

## Masques et personnages – Art dramatique 3

### Les créatures s'opposent.

Les créatures qui aiment rire vont vite s'apercevoir que l'état des fonds marins n'est pas aussi drôle qu'imaginé. À l'image des poissons qui peuvent être classifiés en plusieurs espèces, les créatures se divisent en deux espèces : un groupe qui s'émerveille et un groupe qui s'inquiète.

Les créatures s'interrogent. Quel masque portons-nous?

Le masque aux couleurs primaires et secondaires ou le masque aux couleurs monochromes neutres. En portant notre masque, nous présenterons un monologue qui sera en accord avec notre émerveillement ou notre pessimisme.

Le port d'un masque pour présenter un monologue nous rappelle le jeu des personnages de la commedia dell'arte. À partir d'une situation simple, les comédiens qui portent tous un masque sauf pour les rôles amoureux s'expriment avec une gestuelle et une démarche accentuées. Cette forme de théâtre veut faire rire l'auditoire. Les caractéristiques internes des individus sont mises en lumière par le personnage dans son monologue

### ➤ Documentons-nous avant de créer des personnages comiques.

#### La commedia dell'arte, origine du comique en théâtre

**La commedia dell'arte** est un genre de théâtre populaire italien, né au XVI<sup>e</sup> siècle, où des acteurs masqués improvisent des comédies marquées par la naïveté, la ruse et l'ingéniosité. Au début, le comique était principalement gestuel (pitreries).

Dans la comédie improvisée, le discours est sans cesse renouvelé, les acteurs s'inspirant de la situation dramatique, des circonstances de temps et de lieu. Ils font de la pièce qu'ils représentent une œuvre changeante, continuellement rajeunie et hors du temps.

Quant aux types comiques, on y retrouve des masques et des bouffons. Il y a d'abord les quatre types principaux : Pantalon, le

Docteur, le Capitan, et les zannis ou valets, avec leurs variétés de fourbes ou d'imbéciles, d'intrigants ou de poltrons. Nous avons également les amoureux, les Horace, les Isabelle et les suivantes, comme Colombine, qui apparaît parfois comme une jeune fille de bonne famille, mais le plus souvent, comme une vilaine coquine.

**Notions théoriques – Introduction à la commedia dell'arte**

Note : toutes les vidéos présentées proviennent de la série le site de l'AFÉAO : [Commedia dell'arte](#), en 6<sup>e</sup> année.

## La commedia dell'arte Questionnons-nous. À retenir

### - Essentiel de la commedia dell'arte

*Une comédie; tradition italienne de théâtre.*

*Basée en grande partie sur la technique d'improvisation.*

*Les personnages portent des masques.*

### - Description des masques

*Ce sont des demi-masques pour qu'on puisse voir les yeux, la bouche et les expressions faciales.*



*Pantalon*



*Le Docteur*



*Arlequin*

### - Quel est l'auteur français de comédies qui a été très influencé par cette forme de théâtre?

*Molière a bâti beaucoup de ses personnages sur la tradition de la commedia dell'arte.*

- **Qu'est-ce qu'un gromelot?**

*Langue qui n'existe pas. : mots inventés incluant des mots connus, du charabia.*

*Langue incompréhensible. Le comédien compense avec une gestuelle exagérée pour se faire comprendre.*

- **Quelle est l'importance du côté cour et du côté jardin?**

*Pour se repérer dans le jeu de scène et dans l'espace scénique : vu de la salle, le côté cour désigne le côté droit et le côté jardin, le côté gauche de la scène.*

## Les personnages de la commedia dell'arte Caractéristiques observables et internes

➤ **Visionnons les vidéos de Pantalon, Arlequin et le Capitaine : Commedia dell'arte.**

- Observons les caractéristiques des personnages et leur masque.
- **Discussion.** Quel personnage préfères-tu parmi les trois présentés? Dans le rôle de quel personnage préférerais-tu entrer? Explique pourquoi.

➤ **Entrons dans la peau d'un personnage.**

- **Consulter l'annexe 2 Personnages de la commedia dell'arte**
- **Choisir les personnages qui seront abordés à l'intérieur de petites équipes** : par ex., Pantalon, le Docteur, Arlequin ou encore l'ensemble des personnages selon le temps disponible pour l'activité ou le niveau d'intérêt des élèves.
- **Approfondir des personnages en petites équipes** :
  - Lecteur du groupe : présente les caractéristiques du personnage
  - Membres du groupe : Recherchent l'attitude et la gestuelle, la voix, le niveau de langue, l'intonation par la pratique
  - Rétroaction pour améliorer le personnage étudié.
  - Comédiens volontaires qui joueront le personnage devant la classe.
- **Présenter les personnages étudiés à la classe**



➤ **Échangeons-Discussion** : rétroaction des performances.

- Comment le gestuel a-t-il permis de comprendre le personnage?
- Est-ce que la démarche était aussi un indice?

## Aller plus loin

**En petite équipe, préparer un des 9 personnages de la commedia dell'arte sans communiquer son nom aux autres équipes.**

- **Approfondir des personnages en petites équipes :**

- Lecteur du groupe : présente les caractéristiques du personnage
- Membres du groupe : Recherchent l'attitude et le gestuel, la voix, le niveau de langue, l'intonation par la pratique
- Rétroaction pour améliorer le personnage étudié.
- Comédiens volontaires qui joueront le personnage devant la classe.

- **Présenter les personnages étudiés à la classe**

➤ **Identifions quel personnage a été présenté par chaque groupe.**

## Ma créature sous l'eau – Art dramatique 3

### ➤ Étudions le gestuel des créatures sous l'eau.

Les créatures se déplacent dans la mer à la recherche d'une nouvelle demeure

### ➤ Plaçons-nous sur un cercle et ensemble, étudions les mouvements accentués pour chaque situation.

- Comment bougent-elles dans les flots marins?
- Est-ce que leur forme change?
- Elle nage et admire les coraux multicolores.
- Un gros poisson nage à leurs côtés; il est étrange et très drôle. Elles imitent ses gestes et sa face. Le poisson semble rire avec elle.
- Elles nagent parmi les bancs de poissons, se faufilant entre eux...
- Insouciantes, ne regardant pas devant elles, quelques créatures se retrouvent prises dans un filet de pêcheur. Que font-elles? Heureusement, elles réussissent à se libérer.
- Elles nagent et se retrouvent dans un gros amoncellement de déchets de plastiques. Elles se sentent prisonnières
- Avec beaucoup d'efforts, elles se sauvent de cet endroit.
- Elles se croient en sécurité lorsqu'elles deviennent étouffées dans une mare d'huile déversée par les pétroliers. Comment réagissent-elles?
- Comment se sentent-elles alors qu'elles recherchent une nouvelle demeure?

### ➤ Échangeons : discussion : retour sur l'activité.

- Est-ce que le lieu fictif des fonds marins t'a permis de créer de nouveaux mouvements?
- Est-ce facile pour toi de t'imaginer dans la peau d'une créature qui se déplace sous la mer?
- Quels contrastes observes-tu entre tes déplacements dans l'espace et ceux dans l'eau?

## Mon aventure en mer : monologue – Art dramatique 3

Après leurs mésaventures dans l'eau, les créatures cherchent à gagner le rivage pour raconter leur aventure.

### Caractéristiques observables de mon personnage/créature (Inspiration d'un personnage de la commedia dell'arte)

Pantalon, le Docteur ou encore Arlequin; nous connaissons maintenant des personnages de la commedia dell'arte. Nous allons en choisir un qui inspirera notre créature. Elle va adopter les caractéristiques de ce personnage. Vivre une imagerie guidée va aider ta créature à faire un choix.

- Créature hybride, ferme les yeux et détends-toi.
- Réponds intérieurement aux questions ci-dessous afin d'incarner les traits d'un personnage.
- Respire profondément et imagine que ta créature a le pouvoir de se transformer en lui ajoutant quelques caractéristiques qui l'aideront à devenir plus amusante, plus comique, afin de détendre l'atmosphère.
- Choisis des caractéristiques qui t'aideront à sortir de l'eau, à échapper aux requins ou à toute autre aventure, et à gagner un nouveau rivage.

**1. Que choisis-tu : devenir un maître ou maitresse ou bien un serviteur ou une servante dans ta prochaine expérience?**

**2. Si tu choisis d'être un maître, seras-tu :**

- a. un marchand comme Pantalone?
- b. un professeur intellectuel comme Doctore?
- c. un soldat comme le Capitaine?
- d. ou une maitresse de maison comme Isabella?

**Quelle caractéristique du personnage va t'aider et va aider les autres créatures?**

**3. Si tu choisis d'être un serviteur ou une servante, seras-tu :**



- a. grognon et maladroit et joueras-tu des tours aux autres, comme Brighella?
- b. Voleur des biens de tes maîtres, comme Pulcinella?
- c. Cambrioleur de nourriture et courtisan des créatures féminines, comme Arlequin?
- d. Ou chanteuse et danseuse comme la servante Colombine?

**Quelle caractéristique du personnage va t'aider et va aider ou nuire aux autres créatures ?**

**4. Maintenant que tu as fait le choix d'un personnage, reviens à ta créature.**

- A-t-elle peur de sortir de l'eau?
- A-t-elle hâte de retrouver un nouveau rivage? Pourquoi? Qu'est-ce qui la motive?
- Pense à quelque chose de drôle qui lui arrive. Elle vit une expérience vraiment très comique.
- Comment va-t-elle raconter cette aventure aux autres?
- Au compte de trois, ouvre les yeux et entre en contact avec une personne près de toi : 1... 2... 3...

**Discussion : retour sur l'activité**

- En faisant cet exercice de visualisation, qu'est-ce que tu as appris sur ton personnage, sur ta créature?

**Ne révélons pas aux autres le personnage que notre créature a adopté. Lors de la prochaine activité, nous aurons la chance de raconter notre aventure comique en un court monologue. Tes compagnons de classe devront deviner de quel personnage tu t'es inspiré et quelles caractéristiques tu lui as empruntées. Pensons à ce qu'on va raconter.**

**Technique : canevas – lignes principales d'un monologue  
(Inspiration d'un personnage de la commedia dell'arte)**

➤ **Dans un monologue, racontons notre aventure dans les fonds marins, en empruntant un personnage de la commedia dell'arte : Annexe 3 : Canevas pour créer un monologue,**

- Écrivons les didascalies : les notes de mise en scène.
- Répétons un gromelot pour notre entrée en scène.

➤ **Rappelons-nous : tenir compte dans la création du monologue :**

- du thème;
- de l'humour évoqué et présenté dans le but de faire rire;
- des divers éléments clés, comme le personnage, le lieu, le temps, l'espace et la situation dramatique;
- et des principes esthétiques du contraste et de la variété.

## Une drôle d'aventure dans la mer – art dramatique 3

### Présentation

#### ➤ Portons attention aux divers éléments suivants d'entrée en scène :

- l'entrée du côté jardin;
- la voix de créature et gromelot lors de l'entrée;
- l'arrêt devant le miroir au centre;
- les gestes, la démarche et la posture devant le miroir;
- le tout dans le but de faire rire;
- la sortie du côté cour de la scène.

#### ➤ Répétons le monologue.

- Préparons la mise en scène. (Allouer aux élèves le temps nécessaire.)
- Répétons le monologue. (Environ 15 minutes.)
- Prêtons attention à notre voix de créature, nos gestes, notre démarche et notre posture.

#### ➤ Préparons l'espace scénique :

- Délimiter la scène à l'aide de 2 chaises et indiquer les 2 côtés : jardin, pour l'entrée et cour, pour la sortie.
- Placé un miroir réel ou imaginaire au centre de la scène.

#### ➤ Présentons notre monologue au groupe classe.

- Présentons, tour à tour, notre monologue devant un grand miroir, réel ou imaginaire, comme s'ils voyaient leur reflet dans l'eau.
- Inviter les 2 créatures suivantes qui doivent présenter leur monologue, à attendre en coulisse du côté jardin.

## Aller plus loin

- Enregistrons-nous ou filmons-nous à l'aide de la tablette. *Capsule à ajouter dans l'activité souvenirs de voyage éventuellement.*
- Évaluons notre production et celle des autres avec l'activité d'analyse critique de nos productions
- Évaluons notre engagement dans l'activité. Qu'avons-nous réussi à créer?

## Rétroaction

### Discussion : **Rétroaction en groupe classe sur les monologues, en particulier sur**

- **l'efficacité :**
  - o du gromelot,
  - o de la démarche,
  - o des gestes,
  - o de la voix et
  - o des paroles utilisées pour faire rire.
- **ce qui nous a fait rire**
- **l'identification du personnage qui l'a inspiré?**

## Analyse critique de nos productions -

- Analysons notre monologue et celui de nos camarades en répondant aux questions ci-dessous. Nous ferons une mise en commun de nos analyses.

Évaluons notre création.	Pas du tout	Peu	Beaucoup
<b>RÉACTION INITIALE</b> Je me suis bien senti lorsque j'ai terminé mon dialogue.			
<b>DESCRIPTION</b> La situation dramatique était-elle claire et bien structurée? Explique.			
Explique les techniques que tu as choisies et les raisons pour ce choix :			
a. Voix : (timbre) (intensité)			
b. Posture :			
c. Mimiques ou expressions :			
d. Déplacements ou gestuelles :			
e. Utilisation du masque :			



<p><b>ANALYSE</b> Comment les éléments clés ont-ils contribué à créer du contraste et de la variété dans le dialogue?</p>			
<p>Mon personnage incarné de la commedia dell'arte, de _____, a été bien identifié.</p> <p>Comment les divers éléments clés suivants ont-ils contribué à créer de l'humour?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- le personnage :</li> <li>- le gromelot :</li> <li>- la gestuelle :</li> <li>- le récit comique de l'aventure :</li> </ul>			
<p>Quelles émotions sont évoquées?</p> <p>Comment avons-nous transmis ces émotions?</p>			
<p><b>APPRÉCIATION</b> Points à améliorer lors d'une prochaine production :</p>			
<p>Selon moi, est-ce que le monologue est réussi? Explique ta réponse.</p>			

## Feuille de route – Porter son masque

## Annexe 1

ÉVALUE ton cheminement en encerclant le chiffre qui correspond à ton engagement

DE QUELLE MANIÈRE AS-TU RÉUSSI L'ÉTAPE?

	Pas du tout	Peu	Beaucoup
<b>TERMINÉ CHOIX DU SUJET</b>	1	2	3
Je participe en classe aux activités sur les personnages de la commedia dell'arte.	1	2	3
<b>EXPLORATION</b>			
Je m'engage à faire des mouvements qui reflètent les déplacements dans la mer.	1	2	3
Je me laisse guider, par mon enseignant, lors de la visualisation, afin de choisir un personnage du théâtre italien classique.	1	2	3
<b>PRODUCTION</b>			
Je rédige mon monologue en tenant compte des critères demandés, je choisis des éléments de mise en scène et je m'engage avec sérieux lors des répétitions.	1	2	3
J'ai participé avec succès à la présentation de mon monologue, en tant que créature.	1	2	3
<b>RÉTROACTION</b>			
En grand groupe, j'analyse ma performance et celle des autres.	1	2	3

## Annexe 2 – Personnages de la commedia dell'arte

### A. Arlequin :

- est né dans les environs de Bergame au nord de l'Italie;
- porte un long bâton, on parle de la “batte d'Arlequin”;
- est rempli de contradictions : rusé et tricheur ou simple d'esprit peureux ou joueurs de tours; malin ou nigaud, gourmand et paresseux; aime les jolies femmes, mais aime surtout faire la sieste;
- son masque est noir avec un petit nez, des yeux de chat et une bosse rouge sur le front (qu'il a reçue de Pulcinella);
- son costume est recouvert de morceaux d'étoffe de toutes les couleurs;
- fait de nombreuses cabrioles sur scène (bondit, virevolte et exécute de nombreux petits pas à droite et à gauche) et semble avoir un corps de caoutchouc.

### B. Le docteur :

- de son vrai nom : Docteur Balazone;
- vient de Bologne en Italie;
- n'est pas médecin, il porte le titre de docteur comme un savant, mais c'est un idiot!
- est vaniteux et orgueilleux; menteur et gourmand
- s'habille à la manière des professeurs du XVI<sup>e</sup> siècle : un habit sombre, un chapeau plat et un petit col blanc plissé;
- son masque, de couleur sombre, recouvre le front et le nez.

### C. Pantalone :

- de son vrai nom : Pantalone des Bisognosi; vieux marchand de Venise, riche et avare;
- cherche une belle jeune fille à épouser;
- ses serviteurs cherchent à le voler ou à lui jouer de bons tours;
- porte une longue robe de couleur brune, de longs bas, une petite veste avec des manches courtes et larges;
- son masque est noir avec de longs sourcils blancs, une petite barbiche blanche et un long nez en forme de bec de corbeau;
- dit amer et toussoteux.

### D. Le capitaine :

- de son vrai nom : Capitaine Matamore;
- est un vantard et un fanfaron; menteur;
- poltron, il fait de gros yeux et prend des airs féroces;
- s'habille en soldat espagnol et porte un énorme chapeau avec des plumes;

- porte une veste qui lui descend jusqu'au-dessous de la taille et qui est ornée d'un gros ceinturon soutenant son énorme épée; son masque offre un air combatif et possède une magnifique moustache.

### E. Pulcinella :

- est un grand voleur et un vilain menteur, il crie, se fâche, est brutal; se bat;
- son nez est crochu, a une bosse dans le dos et un ventre de géant;
- l'ancêtre de la fameuse marionnette Polichinelle;
- porte une large blouse blanche serrée à la taille par une ceinture de cuir;
- porte un chapeau gris à la forme d'un bonnet de nuit;
- utilise un énorme bâton pour battre son ennemi Arlequin;
- son masque est vert ou noir avec un nez crochu comme un bec de vautour et deux petites bosses qu'il affirme être des verrues.

### F. Brighella :

- un valet qui passe son temps à inventer de mauvais tours dont il est toujours la première victime; aussi sot qu'une cruche!
- est le plus maladroit des valets;
- porte une blouse blanche et verte et un petit chapeau vert en forme de toque;
- son masque est vert et il porte une paire de moustaches lui remontant jusqu'aux oreilles;
- ressemble à un vieux singe.

### G. Isabelle :

- amoureuse de comédie; jeune et belle;
- désire se marier; rencontre plusieurs obstacles
- fille de Pentalone, le marchand;
- charmante et rusée;
- souriante et calme, mais comique !

### H. Colombine :

- la plus connue des servantes; fait le ménage chez Pantalone;
- servante d'Isabelle aussi;
- l'aide à retrouver son amoureux;
- offre ses services en échange de l'aide des messieurs, mais n'a jamais à livrer la récompense;
- jeune, jolie et pleine d'énergie!
- aime contrôler les hommes, maîtres et valets!

- s'arrange pour qu'ils s'affrontent et se battent pour elle;
- a de la compassion pour Arlequin!
- une grande séductrice;
- un tempérament explosif qui fait reculer les autres personnages;

### I. Franceschina :

- servante; remplit les mêmes services que Colombine; aime „flirter“ avec les hommes et l'auditoire aussi;
- aime chanter et danser;
- tout le monde l'aime bien;
- elle est très pratique, terre-à-terre et sait ce qu'elle veut et comment l'obtenir; elle est souvent la complice des tours de Brighella
- Pulcinella voudrait bien avoir son cœur et se bat souvent pour elle;
- elle se tient simplement debout, droite, jolie et attend la suite des événements.

## Annexe 3 – Canevas pour créer un monologue

### Caractéristiques/monologue

**Nom :**

Personnage d'inspiration de la commedia dell'arte :

Caractéristique principale :

**Sa démarche lors de son entrée, côté jardin. Voix, gromelot :**

**Son monologue : une aventure en mer**

Idée principale

---



---

Idées secondaires

---



---



---



---



---



---

élément déclencheur

---



---



---

Péripéties

---

---

---

---

Point culminant

---

---

---

Dénouement

---

---

---

Raconter devant le miroir

---

---

---

Sa démarche lors de la sortie du côté cour

---

---

---

L'AFÉAO remercie:

- ✓ le ministère de l'Éducation de l'Ontario pour son soutien financier. Cette ressource a été conçue par l'AFÉAO et ne représente pas nécessairement l'opinion du ministère de l'Éducation;
- ✓ Les écoles, les enseignants et les élèves qui ont permis de mettre à l'essai le concept des activités et ainsi de les améliorer.

Conception et gestion de projet : Colette Dromaguet

Équipe qui a permis la réalisation de ce document :

Colette Dromaguet, Paulette Gallerneault, Mariana Lafrance, Louise P. Laliberté

Ce document est en cours d'élaboration. Pour l'enrichir, pour tout commentaire qui pourrait l'améliorer ou pour des coquilles linguistiques oubliées, communiquer avec : [info@afeao.ca](mailto:info@afeao.ca)

