



L@ngues_en_ligne

Molière en scène - Commedia dell'Arte

Accueil	2
Fiches d'activités pédagogiques.....	2
Niveau primaire	2
Documents supports	3
Mise en œuvre de la séquence	3
Niveau collège.....	7
Documents supports	8
Mise en œuvre de la séquence	8
Prolongement possible	11
Niveau lycée.....	12
Documents supports	13
Mise en œuvre de la séquence	13
À propos	16

Accueil

On parle à propos du français de la langue de Molière comme si, par l'universalité de son talent, les siècles étaient abolis et qu'il était définitivement notre contemporain, en France comme à l'étranger. Pourtant représenter Molière ne va pas autant de soi qu'il n'y paraît. Entre souci de fidélité historique et volonté de modernisation, l'histoire des mises en scène de ses pièces en dit long sur l'histoire du théâtre et ses enjeux ainsi que sur la distance qu'il y a du texte à ses représentations.

Ce dossier pédagogique pour l'enseignement de l'italien fait écho aux revues TDC sur le thème « Molière en scène » et s'intitule « La Commedia dell'Arte » car Molière a nourri ses pièces de nombreuses caractéristiques de ce genre théâtral. Ce dossier propose d'ailleurs de travailler de manière interdisciplinaire avec certains extraits de pièces de Molière.

Les élèves du primaire/niveau A1 découvriront les personnages traditionnels de la Commedia dell'Arte à l'occasion du Carnaval ; **les élèves du collège/niveau A2** travailleront sur les personnages stéréotypés de la Commedia dell'Arte à travers leurs caractéristiques psychophysiques et leur gestuelle propre ; **les élèves du lycée/niveau B1-B2** étudieront les relations entre le théâtre et le pouvoir au temps de Molière et de la Commedia dell'Arte.

Fiches d'activités pédagogiques

Dans ce dossier pédagogique :

- les élèves du primaire/niveau A1 découvriront les personnages traditionnels de la Commedia dell'Arte à l'occasion du Carnaval, à travers leur description et leur appartenance à une ville et une région italiennes. Ils joueront en fin de séquence aux sept familles des masques de la Commedia dell'Arte ;
- les élèves du collège/niveau A2 travailleront sur les personnages stéréotypés de la Commedia dell'Arte à travers leurs caractéristiques psychophysiques et leur gestuelle propre, ce qui sera l'occasion d'aborder la description et la reconnaissance des qualités physiques et morales par le biais du code théâtral puis d'improviser un jeu théâtral ;
- les élèves du lycée/niveau B1-B2 étudieront les relations entre le théâtre et le pouvoir au temps de Molière et de la Commedia dell'Arte, ce qui permettra d'aborder les changements introduits par les comédiens de l'Arte et leur influence sur le théâtre français à l'époque de Molière. Ils seront capables à la fin de la séquence de jouer une scène propre à ce genre théâtral.

Chaque utilisateur de ces fiches est invité à communiquer ses remarques sur sa propre pratique avec ces fiches ainsi que des propositions d'autres pistes d'exploitation

Niveau primaire

Titre : La Commedia dell'Arte

Niveau : A1

Langue : italien

Objectifs culturels/interculturels

Le thème choisi pour cette séquence est celui de la découverte des personnages traditionnels de la Commedia dell'Arte à l'occasion du Carnaval, à travers leur description et leur appartenance à une ville et à une région italiennes. Cet objectif culturel correspond au programme de langue de niveau primaire et permettra d'aborder le thème de l'identité grâce à l'éventail festif et coloré des « *maschere* » d'origine italienne, mais désormais patrimoine du théâtre et du carnaval européens.

Activités de communication langagière

- **Compréhension orale** : comprendre des consignes courtes et faciles, comprendre la description simple d'un personnage.

- **Compréhension écrite** : reconnaître des noms sur des légendes d'images, reconnaître des éléments de description d'un personnage connu dans un bref texte.
- **Interaction orale** : demander quelque chose ; remercier ; dire si on possède une carte dans un jeu.
- **Production orale** : décrire un personnage, expliquer une règle de jeu. Réciter une comptine.
- **Production écrite** : recopier, écrire des légendes sur une carte, écrire une règle de jeu. Rédiger en groupe une brève comptine.
- **Compréhension de l'écrit** (informations sur des sites Internet).

Compétences linguistiques

- Lexique
 - Vêtements et accessoires.
 - Couleurs.
 - Caractères.
 - Métiers.
 - Noms de villes et de régions.
- Grammaire
 - Demander : *Vorrei... / Chiedo... / Dammi!*
 - Exprimer une possession : *Ce l'ho / non ce l'ho / ce l'hai tu...*
 - Auxiliaires *essere* et *avere* au présent.
 - Emploi des adverbess *molto / niente*.

Tâche finale

- Réalisation d'un jeu des sept « *maschere* » (sur le modèle du jeu des sept familles) et organisation d'un tournoi de jeu de cartes dans la classe.

Durée de la séquence et dispositif préconisé

- Prévoir quatre séances, en classe et en salle multimédia.

Compétence transversale

- Recherches sur Internet (encyclopédies, sites thématiques et éducatifs)

Documents supports

Documents principaux

Document 1 à partir du site encyclopédique italien : <http://it.wikipedia.org/>, puis écrire dans la recherche « Commedia dell'arte », et ensuite cliquer sur « 8. *Le maschere* ».

Document 2 à partir du site italien de dessin : <http://www.midisegni.it>, puis cliquer sur « *Vari* » et ensuite cliquer sur « *Maschere di carnevale* ».

Document 3 à partir du site de la grande revue italienne de théâtre, Sipario : <http://www.sipario.it/>, cliquer sur « Commedia dell'arte ».

Document 4 sur le site italien des comptines : <http://www.filastrocche.it/>, puis entrer « Brighella » dans la rubrique « titre » du moteur de recherche et cliquer sur « Brighella ».

Document 5 qui se trouve sur le portail éducatif : <http://www.mondosilma.com/>, cliquer sur « *attività-giochi* » puis télécharger l'activité intitulée : « *Gioca con l'Italia delle Regioni* »

Mise en œuvre de la séquence

Séance 1

Découverte des *maschere* : le nom des personnages et leur costume

Le travail se fera en salle multimédia.

- **Activités de communication langagière** : compréhension de l'oral, production écrite.
- **Capacités mises en œuvre** : comprendre une description physique simple, vêtements et couleurs. Associer une couleur et un accessoire à un personnage, décrire ses propres vêtements.
- **Outils linguistiques** : les couleurs, les vêtements, les accessoires, l'emploi des auxiliaires *essere* et *avere*.

Activité 1

On commencera la séquence par l'utilisation du **Document 1 que l'on fera trouver à partir du site encyclopédique italien** : <http://it.wikipedia.org/>, puis écrire dans la recherche « **Commedia dell'Arte** », et ensuite cliquer sur « **8. Le maschere** ».

Il s'agira de montrer, nommer et décrire le costume des *maschere* les plus connues et considérées comme personnages fixes de la Commedia dell'Arte : Pantalone, Arlecchino, Il Capitano, Brighella, Colombina, il Dottore e Pulcinella.

Activité 2

A l'aide du **Document 2 que l'on trouvera sur le site italien de dessin** : <http://www.midisegni.it>, puis cliquer sur « **Vari** » et ensuite cliquer sur « **Maschere di carnevale** ».

On trouve des fiches imprimables à colorier et on photocopiera le modèle des sept maschere citées aux dimensions d'une carte de jeu (8,5 x 9,5 cm) : **chaque modèle x le nombre d'élèves x 6**, afin que chaque élève se constitue progressivement son propre jeu de cartes.

Micro-tâche 1 : *carte dei vestiti, dei colori e degli accessori*

Lors de cette séance on utilisera le questionnement oral ci-dessous, pour faire associer chaque élément découvert (vêtement, accessoire, couleur) à la carte du bon personnage que les élèves colorieront sous la dictée (compréhension de l'oral en interaction).

Distribuer étape après étape les cartes portant le modèle de maschera à colorier et indiquer à quelle catégorie elle appartient (exemple : *Maschera Pantalone, vestiti* ; *Maschera Brighella, Colori*, *Maschera Arlecchino, accessori* ...) puis faire compléter les cartes par chaque élève selon les consignes suivantes (compréhension orale et interaction écrite) :

1. *Prendete la carta Pantalone, vestiti: colorate di rosso la calzamaglia e il giubbotto, di nero il capotto. Sulla carta Pantalone, colori scriviamo: I colori dei vestiti di Pantalone sono: il rosso e il nero. Sulla carta intitolata Pantalone, accessori, scrivete i nomi e collegate al disegno: babbucce, zucchetto.*
2. *Prendete la carta Arlecchino, vestiti: colorate di giallo lo sfondo della tuta e di rosso, blu, viola, verde e arancione i rombi che si trovano sulla sua tuta. Sulla carta Arlecchino, colori scriviamo: Arlecchino è di tutti i colori: giallo, blu, viola, verde e arancione. Arlecchino, accessori: scriviamo i nomi dei suoi accessori collegandoli con una freccia all'oggetto disegnato: la mazza, il cappellaccio sformato con coda di coniglio.*
3. *Prendete la carta Colombina, vestiti: Colorate di bianco la gonna e di azzurro le strisce come il corpetto, di rosso i nastri. Su un'altra carta intitolata Colombina, colori, scriviamo: il vestito di Colombina è bianco e azzurro. Colombina, accessori: la cuffia, la scarpina.*
4. *Prendete la carta Brighella, vestiti: Colorate di bianco lo sfondo dei pantaloni e della giacca, e di verde chiaro i nastri che ornano la sua giacca e i suoi pantaloni. Sulla carta Brighella, colori, indicate i colori di Brighella: il bianco e il verde. Brighella, accessori: il borsellino, il pugnale, il berretto.*
5. *Prendete la carta Pulcinella, vestiti: il suo camicione e i suoi pantaloni larghi sono bianchi. Sulla carta Pulcinella, colori: il bianco. Pulcinella, accessori: la mazza, il cappello a pan di zucchero.*

6. *Prendete la carta Capitano, vestiti: le sue braghe sono rosse decorate di bottoni dorati, il corpetto è rosso e dorato. Capitano, colori: rosso e dorato. Capitano, accessori: lo spadone, il cappello piumato.*
7. *Prendete la carta Dottore, vestiti: la sua calzamaglia è nera, il pastrano è nero, la gorgiera è bianca. Dottore, colori: nero e bianco; Dottore, accessori: il cappello nero con larghe falde; la cintura e le scarpe con il fiocco.*

A la fin de la micro-tâche, chaque élève doit avoir trois cartes pour chaque maschera, l'une portant les noms de vêtements et les vêtements coloriés, l'autre portant les noms des couleurs qui caractérisent le costume du personnage, enfin l'autre portant en légende les noms des accessoires attribués des personnages.

Séance 2

Caractère et rôle de chaque personnage de la Commedia dell'Arte

Le travail se fera en salle multimédia.

- **Activités de communication langagière** : compréhension de l'écrit, écriture d'une légende.
- **Capacités mises en œuvre** : comprendre une description morale simple, les traits de caractère, le rôle.
- **Outils linguistiques** : emploi de l'auxiliaire *essere*, lexique des sentiments et des caractères, quelques noms de métiers.

Activité 3

À l'aide du **Document 3 qui se trouve sur le site de la grande revue italienne de théâtre, Sipario** : <http://www.sipario.it/>, on cliquera sur « Commedia dell'arte ».

On pourra ainsi faire repérer aux élèves les traits de caractère et le métier de chaque personnage, reformuler le lexique et leur faire écrire en légende la description morale simplifiée de chacun des personnages sur une carte portant l'image du personnage (modèle extrait du Document 2).

À partir de la lecture et du repérage guidé du caractère de chaque *Maschera*, on isolera la phrase décrivant chaque personnage et on fera rechercher les adjectifs permettant de faire le portrait moral du personnage ainsi que son rôle, puis on simplifiera pour fournir des légendes lisibles au tableau. On effacera alors les noms des personnages et on mélangera les légendes (qu'on aura écrites sur une feuille de tableau papier afin de pouvoir les afficher dans le désordre au tableau) pour que dans cette activité les élèves aient à recopier la bonne légende sur la bonne carte.

Cette fois chaque élève devra retrouver au tableau la légende décrivant le caractère de chaque personnage, puis celle portant le nom de son métier.

Consigne : *Ritrova e ricopia sulla carta appropriata il carattere e il mestiere di ogni maschera.*

Exemples

1. **Arlecchino** : *“il servo furbo e sciocco, ladro, bugiardo e imbroglione, in perenne conflitto col padrone e costantemente preoccupato di racimolare il denaro per placare il suo insaziabile appetito.”*
Carattere : *Arlecchino è furbo e sciocco, ha sempre fame.*
Mestiere : *Arlecchino è servo.*
2. **Pantalone** : *“Il carattere è estremamente vitale e sensuale, caricatura del mercante mediamente anziano, ancora attratto dalle grazie delle giovani donne.”*
Carattere : *Pantalone è anziano ma pieno di vita.*
Mestiere : *mercante.*
3. **Colombina** : *“la più famosa fra le servette” - “viene caratterizzata come una giovane arguta, dalla parola facile e maliziosa.”*
Carattere : *Colombina è intelligente, giovane e maliziosa.*
Mestiere : *servetta.*

4. **Brighella** : *“il servo furbo, autore di intrighi architettati con sottile malizia”*.
Carattere : *Brighella è furbo e malizioso*.
Mestiere : *servo*.

Activité 4

Micro-tache 2 à partir du Document 4 sur le site italien des comptines : <http://www.filastrocche.it/>, puis entrer « Brighella » dans la rubrique « titre » du moteur de recherche et cliquer sur « Brighella ». Lire et comprendre ensemble puis mémoriser *la filastrocca di Brighella*. Sur le modèle de cette filastrocca, rédiger ensemble une comptine sur un autre personnage de la Commedia dell'Arte, choisi par la classe.

Séance 3

Découvrir et repérer l'origine géographique des personnages de la Commedia dell'Arte : la carte des régions et de certaines villes d'Italie.

Le travail se fera en salle multimédia.

- Activités de communication langagière : compréhension de l'écrit – écriture d'une légende.
- Capacités mises en œuvre : lire une carte géographique, savoir situer quelques villes et régions.
- Outils linguistiques : noms de région et de villes, adjectif correspondant.

Activité 5

A l'aide du **Document 5 qui se trouve sur le portail éducatif** : <http://www.mondosilma.com/>, cliquer sur « **attività-giochi** » puis télécharger l'activité intitulée : « *Gioca con l'Italia delle Regioni* » qui propose des jeux de mémorisation progressive des noms de régions : on amènera les élèves à savoir situer les noms des régions sur la carte politique de l'Italie, selon l'ordre ci-après.

1. Faire l'activité 1 de l'exercice « *Gioca con l'Italia* ». Cette activité vise à faire mémoriser la situation des régions politiques et leur nom. Ouvrir l'activité intitulée : « *Gioca con l'Italia* », cliquer sur « *Esegui programma* », puis cliquer sur *Esercizio1*. Il s'agit d'un puzzle facile pour replacer les régions sur la carte. Ensuite cliquer sur *Esercizio 3* : il s'agit d'un exercice de mémorisation des noms et de la situation géographique des régions.
2. Puis cliquer sur « *L'Italia politica -carta muta* ». Faire écrire les noms des Régions sur la carte muette proposée.

Activité 6

Micro-tâche 3

À partir d'une carte géographique muette adaptée aux dimensions du jeu de cartes, le professeur nommera la maschera et la région à laquelle le personnage appartient : chaque élève devra écrire le nom de la maschera sur la bonne région.

Puis on écrira ensemble les légendes, avec les phrases suivantes :

“Arlecchino è Bergamasco”; *“Pantalone è Veneziano”*; *“Il Capitano è spagnolo”*; *“Colombina è veneziana”*; *“Brighella è bergamasco”*; *“il Dottore Balanzone è bolognese”*; *“Pulcinella è napoletano”*.

Séance 4

Réalisation de la tache finale ou projet

Chaque élève en fin de séquence aura en sa possession un jeu de cartes de type « sept familles » composé de sept *maschere* (chacune constituant une « famille ») et de six cartes par *maschera* ou *famiglia* correspondant à six caractéristiques de la *maschera* : *Colore* / *Vestito* / *Accessorio* / *Carattere* / *Mestiere* / *Regione*.

On divisera alors la classe en groupes de cinq élèves et l'on organisera un tournoi de cartes. Les gagnants de la première manche devront rejouer ensemble en finale devant toute la classe. Voici les consignes que l'on pourra donner pour la réalisation de la tâche afin de fournir le lexique du jeu :

1. *Formiamo gruppi di 5.*
2. *Ogni giocatore prende il suo mazzo di carte e lo mescola.*
3. *Il gruppo sceglie a caso un mazzo di carte per giocare e un giocatore distribuisce le carte.*
4. *Inizia il più giovane a chiedere a una persona precisa del gruppo, nominandola, poi si ruota in senso orario.*
5. *Ecco le frasi utili per chiedere: "Nella maschera di Pantalone, vorrei il carattere: vecchio e vitale". Altro esempio: "nella maschera di Colombina, chiedo il vestito: la gonna a righe bianco e azzurre, il corpino bianco". Bisogna chiedere precisando le caratteristiche proprie ad ogni maschera e non accontentarsi di chiedere la categoria.*
6. *Per rispondere:*
 - *Chi non ha la carta richiesta, risponde: "non ce l'ho", "mi dispiace"...*
 - *Chi ce l'ha, risponde: "ecco, ce l'ho" oppure "tieni"...*
7. *Vince chi riesce a formare il maggior numero di famiglie di maschere rispettando la correttezza linguistica chiedendo le carte.*

Niveau collège

Titre : La Commedia dell'Arte

Niveau : collège, A2-B1

Langue : italien

Objectifs culturels/interculturels

La découverte des personnages stéréotypés de la Commedia dell'Arte à travers leurs caractéristiques psychophysiques et leur gestuelle propre sera l'occasion d'aborder la question de la description et de la reconnaissance des qualités physiques et morales par le biais du code théâtral.

Ces objectifs culturels correspondent au programme d'italien de 4e et de 3e dans la mesure où l'on traitera la connaissance de soi et des autres à travers l'analyse de la démarche physique d'un personnage de la Commedia dell'Arte italienne (Pantalone) et d'une personne (moi et mes camarades), où l'on abordera la notion de stéréotype social et la perception de l'autre au travers de la description d'une apparence physique et où l'on utilisera, en prolongement, le motif du *lazzo* (procédé comique utilisé par les comédiens de l'Arte et employé par Molière) pour constater l'universalité du langage théâtral issu de la tradition de la Commedia dell'Arte, mais aussi la spécificité italienne d'une gestualité amplifiée.

Activités de communication langagière

- Compréhension écrite : descriptions des positions des parties du corps.
- Compréhension orale : descriptions des parties du corps et des gestes simples.
- Interaction orale : décrire un geste et indiquer son avis sur ce geste. Exprimer son accord ou désaccord.
- Production orale en continu : décrire une personne.
- Production écrite : rédiger un autoportrait analytique (du geste au caractère).

Compétences linguistiques

- **Lexique**
 - le lexique corporel.
- **Grammaire**
 - Les pluriels irréguliers de certains noms de parties du corps.
 - Le lexique des sentiments.

- Les adverbes de position (*in avanti, indietro, di lato, in sù, in giù...*).
- Le présent et l'impératif de quelques verbes d'action (*avanzare, camminare, prendere, cercare*).
- Les possessifs.

Tâche finale

o Jouer une scène de théâtre.

Durée de la séquence et dispositif préconisé

o Prévoir trois à quatre séances, en salle multimédia et en classe.

Compétences transdisciplinaires et transversales

- o **Lien avec l'enseignement de français**, car le personnage de Pantalone qui fera l'objet d'une séance est à voir comme une version archétypique de l'Harpagon de Molière. On choisira, en prolongement, une scène de *L'Avare* (acte I, scène 3) pour comprendre le *lazzo* inspiré de la Commedia dell'Arte et l'interpréter en italien.
- o **Recherches sur Internet** (B2i).

Documents supports

Documents principaux

Document 1 sur le site de la radio italienne : <http://www.initalia.rai.it/>, cliquer sur « *Le parole dell'italiano* » puis « *Seconda serie* », « *Le parole dell'italiano* » et ensuite « *7. Dal medico* ».

Document 2 sur le site de la radio italienne : <http://www.initalia.rai.it/>, cliquer sur « *Attività* » puis sur « *Puntata 7 Dal medico* », puis les activités 1, 2, 4 et 10.

Document 3 : <http://www.crteeducazione.it/public/files/igestinellacommediadellimprovviso.rtf>

Document 4 : *Maschera ferma di Arlecchino*.

Mise en œuvre de la séquence

Séance 1

Les parties du corps et leur signification dans la Commedia dell'Arte

Nella rappresentazione della maschera (personaggio), il corpo è suddiviso in fasce corporee che danno significato e fanno capire chi è questo personaggio.

Le travail se fera en salle multimédia pour la phase de compréhension et d'élucidation du vocabulaire, puis en salle de classe en poussant les tables pour les tâches finales proposées.

- o Activités de communication langagières : compréhension orale, compréhension de l'écrit et interactivité orale.
- o Capacités mises en œuvre : utiliser le lexique du corps et des qualités morales pour décrire les personnes que je connais et me décrire moi-même. Associer un geste à un sentiment.
- o Outils linguistiques : lexique du corps et des sentiments, adverbes de position et pluriels irréguliers de certains noms de parties du corps.

Activité 1

Document support 1 sur le site officiel de la radio italienne : <http://www.initalia.rai.it/>, cliquer sur « *Le parole dell'italiano* » puis « *Seconda serie* », « *Le parole dell'italiano* » et ensuite « *7. Dal medico* » qui permet de découvrir en compréhension orale puis en compréhension écrite les différentes parties du corps.

Activité 2

Les exercices interactifs proposés par le même site (1, 2, 4, et 10), en cliquant sur « *Attività* » puis sur « *Puntata 7 Dal medico* » permettent de renforcer l'acquisition du lexique corporel. Les élèves vérifient ensuite avec le professeur les résultats des exercices, grâce aux corrigés fournis sur le site.

Activité 3

Après cette première phase, visant à apporter le lexique corporel nécessaire à la suite de l'apprentissage, le professeur utilisera en compréhension écrite le **Document 3** que l'on trouve sur le site <http://www.crteeducazione.it/public/files/igestinellacommediadellimprovviso.rtf>, en photocopiant pour les élèves seulement sa partie intitulée « *La mappa caratteriale del nostro corpo* » et en mentionnant bien le nom du site et de l'auteur du document.

Il s'agira de faire comprendre aux élèves comment, dans la Commedia dell'Arte, le corps est divisé en bandes et comment chaque bande corporelle est associée selon sa posture à un sentiment, de la composition de ces bandes dérivant alors le caractère d'un personnage.

Fiche élève n° 1.

Fiche élève n° 1 : corrigé

Activité 4

À cette recherche écrite qui doit servir à renforcer le lexique corporel et à acquérir le lexique des sentiments, on fera suivre la **Micro-tâche 1**.

Former des groupes de quatre contre quatre.

Chaque groupe étant aligné l'un en face de l'autre, deux élèves adversaires devront répondre physiquement à l'ordre du professeur portant sur le lexique des sentiments par une posture d'une partie du corps.

Exemple : « *curioso!* » ► *testa e naso in avanti*.

Les deux autres décriront verbalement, en italien, la posture adoptée par chacun.

Un arbitre par groupe devra évaluer grâce à la grille jointe en **Fiche élève 2** les postures et leur description fournies par chaque groupe.

Le groupe gagnant est celui qui a commis le moins d'erreurs dans l'exécution physique spontanée et dans l'emploi du lexique corporel et des adverbes de position.

Les élèves sont évalués par groupe par l'un de leur camarade qui sera évalué à son tour par le professeur pour la qualité de son arbitrage et le soin apporté à l'évaluation et à la correction des exercices.

Séance 2

La composition du personnage de la Commedia dell'Arte et sa démarche : exemples de Pantalone.

Le travail se fera en salle de sport ou en salle de classe en poussant les tables.

- Activités langagières dominantes : compréhension orale et interaction orale, production écrite.
- Capacités mises en œuvre : utiliser le lexique du corps et des qualités morales pour comprendre un personnage et une personne. Décrire une personne à travers sa posture et sa démarche.
- Outils linguistiques : lexique du corps et des sentiments, impératif des verbes en –are, possessifs.

Il s'agit d'une activité physique en interaction orale servant à fixer le lexique du corps et de l'action et à entrer dans l'optique de la représentation en permettant aux élèves d'adopter physiquement les postures des « *maschere* » de la Commedia dell'Arte.

Cette activité prévoit que le cours de langue devienne un cours d'activité physique, où le professeur fera exécuter aux élèves des actions et fera utiliser le corps pour l'apprentissage linguistique.

Enfin, dans la mesure où l'apprentissage corporel des postures grotesques de la Commedia travaille aussi socialement sur le levier sensible du ridicule et de l'embarras dont on tente de libérer les

adolescents afin de les amener à une utilisation majeure de leurs capacités expressives, on veillera à ce qu'un esprit de collaboration et de tolérance soit respecté tout au long de l'activité.

La Commedia dell'Arte pré-goldonienne, qui est celle que Molière a bien connue, est caractérisée par un minutieux travail centré et finalisé sur la déformation grotesque du corps.

On va donc présenter aux élèves un personnage, Pantalone ou *Il Magnifico* qui constitue l'archétype que l'on retrouvera chez l'Harpagon de Molière et on analysera les bandes corporelles qui en composent la *maschera* (tête, buste, bras, mains, bassin, jambes, pieds).

Une fois que les élèves auront pris conscience sur leur propre corps des différentes bandes corporelles utilisables, on va pouvoir leur proposer des exercices finalisés à l'amplification grotesque du mouvement et à la dissociation des différentes bandes entre elles.

Un tel procédé consiste à la « mise en forme » des corps, propre à la Commedia dell'Arte.

On demandera aux élèves de composer le personnage de Pantalone, bande par bande, selon les ordres suivants :

Testa! Spalle! Petto! Bacino! Gambe! Braccia! Mani!

Activité 1

À l'aide de la **Fiche élève 3 : corrigé**, le professeur décrira la posture et sa signification psycho-sociale bande par bande, ce qui progressivement amènera les élèves à comprendre le personnage dont ils auront adopté la « *maschera* » c'est-à-dire la posture typique et dont ils auront entendu verbalement la description par le professeur.

Par la suite, au travail statique sur les postures on ajoutera un travail sur la mise en mouvement de ces postures. C'est ainsi que naîtront les marches, les révérences, les actions et les relations entre les différents *Pantaloni* de la classe. On insistera sur la compréhension de la « *doppia tensione* » qui est propre au personnage de Pantalone, et qui exprime corporellement le caractère double (vieillard-amoureux) du personnage d'Harpagon que les élèves auront peut-être étudié en cours de français.

Activité 2

Puis on fournira la **Fiche élève 3** en exercice de vérification linguistique que l'on corrigera ensemble.

Activité 3

Micro-tâche 2 : on va maintenant utiliser les outils de la Commedia dell'Arte pour amener l'élève à une meilleure connaissance de soi et de ses camarades à travers la réflexion sur sa propre démarche et l'observation de celle des autres. Voici l'ordre des actions et les impératifs employés oralement par le professeur pour cet exercice :

1. *Camminate come lo fate di solito ...Con la vostra camminata! Con la vostra velocità!*
2. *Pensate alla fascia della testa : come poggiate la vostra testa sul collo quando camminate? In avanti? Indietro? Di lato? Mento in su o in giù? Occhi dritti davanti a voi, o rivolti verso l'alto? o verso il basso?*
3. *Analizzate le vostre spalle: Sono dritte? Sono basse? Sono alzate? Sono incurvate? Sono una in su , una in giù? Come le sentite?*
4. *Guardate il vostro petto! è puntato in fuori o in dentro? È aperto? Chiuso?*
5. *Pensate al vostro bacino! È piuttosto in avanti o indietro?*
6. *Le gambe vostre : sono dritte e tese? O flessibili? Sono piegate? Sono leggere o pesanti?*
7. *Analizzate i vostri piedi! Sono divaricati? Sono dritti? Strisciano o saltellano? Sono pesanti o leggeri? Vi fanno male? O non li sentite?*
8. *Sorvegliate le vostre mani! Quando camminate. Sono chiuse o aperte? Si muovono le dita? Oppure sono tese? Vi servono a qualcosa ? o non le usate mai camminando?*
9. *Ora esagerate ogni caratteristica della vostra camminata di cui avete appena preso coscienza, fatene un tratto di personaggio, non esitate a renderlo grottesco, come un personaggio di Commedia dell'Arte!
Ora, dividiamo la classe in gruppi di 4, ogni gruppo si mette d'accordo per scegliere 4 nomi di altri compagni che non appartengono al proprio gruppo, a turno, ogni gruppo*

manda uno dei compagni davanti alla classe a mimare la camminata di uno dei compagni. Ogni nome già mimato e indovinato viene eliminato dalla scelta.

10. Adesso, uno alla volta, in silenzio, dovete adottare la camminata di un'altra persona!

Vince il gruppo che totalizza il punteggio massimo. Per ogni camminata indovinata il gruppo guadagna 1 punto, per ogni descrizione corretta: il gruppo guadagna 3 punti, il gruppo che ha mimato bene la camminata altrui in modo da farla capire agli altri, guadagna 2 punti.

Activité 4

En production écrite on demandera à chaque élève de décrire sa propre démarche : *“Descrivi la tua camminata solita, fascia per fascia, precisando i pensieri che hai quando cammini e quali tratti della tua personalità si possono capire dal tuo modo di camminare e di tenerti.”*

Séance 3

Prolongement possible

En transdisciplinarité avec l'enseignement de lettres ayant prévu une étude de *L'Avare* (programme de 4e), on fera interpréter la Scène 3 de l'Acte I, façon Commedia dell'Arte, après avoir ajouté à l'étude de *Pantalon-Harpagon*, celle d'*Arlecchino-La Flèche*, selon la méthode employée pour la séance sur le personnage de *Pantalone*.

Document 4 : *maschera di Arlecchino*

Fiche élève 4

Fiche élève 4 : corrigé.

Cette scène peut être jouée en français, avec la gestuelle dérivant de la Commedia dell'Arte. Mais il serait intéressant d'en proposer une adaptation en italien en la simplifiant tout d'abord sous la forme de « *Canovaccio* ».

Ce *Canovaccio* peut faire l'objet d'une production écrite individuelle ou de groupe en réduisant à l'essentiel la trame de la scène et en isolant les deux « *lazzi* » principaux de la scène.

Ce sera alors l'occasion d'expliquer ce qu'est un « *Canovaccio* » dans la Commedia dell'Arte : sorte de script sans dialogues que les comédiens utilisaient en improvisant à chaque spectacle les dialogues qu'ils piochaient de mémoire dans un « *Zibaldone* » (recueil de tous les dialogues possibles pour un personnage donné) et en introduisant selon leur bravoure des « *lazzi* » (sorte de gags) comiques fondés sur des effets de langue (écho, quiproquo, allusions) ou de gestes.

Les dialogues n'étaient donc pas fixés : c'est ce qui faisait la caractéristique de la Commedia all'Improviso que Molière, enfant, a pu observer à l'Hôtel de Bourgogne de la part des compagnies italiennes qui y résidaient.

On va donc se servir de ces techniques d'improvisation alliées à la mise en forme des corps des personnages pour amener les élèves à jouer de brefs dialogues entre *Harpagon/ Pantalone* et *La Flèche/Arlecchino*, selon l'ordre suivant de missions pour les élèves :

Activité 1

Production écrite : Riassumere le azioni dei due personaggi nell'Atto I°, scena 3 di *L'Avare* di Molière.

Activité 2

Interaction orale : *Immaginare un dialogo e dei gesti per i due lazzi che portano tutta la scena* : « montre-moi tes mains...les autres...les voilà ! », « La peste soit de l'avarice et des avaricieux... je parle à mon bonnet ».

(Le professeur fournira au tableau des exclamations courantes et typiques de l'Italien pour permettre aux élèves de les employer dans les dialogues.)

Activité 3

Production orale : *Concorso della migliore interpretazione dei lazzi. Valutazione del rispetto della gestualità propria ad ogni maschera e della comicità dei lazzi.*

Niveau lycée

Titre : Molière – La Commedia dell'Arte

Niveau : B1 - B2

Langue : italien

Objectifs culturels/interculturels

Le thème choisi pour cette séquence est celui des relations entre le théâtre et le pouvoir au temps de Molière et de la Commedia dell'Arte : de la naissance révolutionnaire au XVI^e siècle des *comici dell'arte* à leur censure par l'Église en Italie ; de l'émigration et l'installation de compagnies célèbres en France à partir du XVI^e siècle, compagnies requises par les cours royales de l'époque, à leur expulsion de Paris, du fait de la satire de cette même cour, de la représentation des relations de pouvoir entre les personnages de la Commedia dell'Arte, à la satire du pouvoir présente dans la Comédie italienne, affinée par Molière et perpétuée par un auteur et comédien italien contemporain tel que Dario Fo, héritier de l'art de la Commedia dell'Arte.

Cet objectif culturel correspond au programme de langue de lycée en première centré sur le thème du pouvoir et au programme de français abordant à la fois un mouvement littéraire et culturel du XVI^e au XVIII^e siècle et le théâtre et sa représentation.

Ce thème nous permettra d'aborder les changements introduits par les comédiens de l'Arte dans la représentation et la profession théâtrales ; d'étudier ensuite la question de la présence des *comici dell'Arte* à Paris en particulier, voulue par le pouvoir en place à l'époque, d'où leur influence sur le théâtre français à l'époque de Molière. Il nous permettra ensuite d'analyser la composition traditionnelle des compagnies italiennes et leurs personnages en mettant en rapport les archétypes sociaux représentés et la satire de la société de l'époque, dont Molière sera un spécialiste.

Enfin l'exemple de Dario Fo, comique satirique, qui reprend la tradition de la Commedia et la présente à ses contemporains, nous permettra de réfléchir à l'emploi des outils de la Commedia dell'Arte pour une contemporanéité de la représentation et de la satire, comme l'a fait Molière en son temps.

La tâche finale consistera précisément dans la création et la représentation par les élèves d'une scène satirique inspirée des relations maître-valet telles qu'elles sont présentes chez Molière et dans la Commedia dell'Arte, adaptée cependant au vécu quotidien de l'élève.

Activités de communication langagière

- **Compréhension orale** : comprendre les informations principales d'une interview télévisée.
- **Compréhension écrite** : être capable de comprendre un événement et sa description dans le temps, comprendre les informations données sur une affiche de spectacle.
- **Interaction orale** : participer à une discussion sur un sujet d'actualité, participer à un dialogue.
- **Production orale** : décrire un événement, exprimer une opinion en la justifiant décrire la réaction de différentes personnes, interpréter un bref dialogue.
- **Production écrite** : être capable d'écrire une lettre officielle à une autorité hiérarchique, exprimer un souhait et l'argumenter, écrire un dialogue et des didascalies sur un sujet familier, rédiger les textes d'une affiche et la mettre en page.

Compétences linguistiques

- **Lexique**
 - Compréhension d'un récit historique (différentes figures des pouvoirs en place, siècles).
 - Hiérarchies sociales.
 - Spectacle (aspects techniques et affiche).
 - La lettre officielle.
 - Faire des compliments et blâmer.
- **Grammaire**
 - Emploi du passé simple.
 - Expression d'un souhait.

- Formules de courtoisie propres à l'écrit.
- Expression d'une opinion.

Compétences transdisciplinaires

Cette séquence permet de compléter et d'illustrer par le biais culturel et par la réflexion et l'action de la mise en scène, les chapitres du programme de lettres de première : « Un mouvement littéraire et culturel du XVIe au XVIIIe siècle » ; « Le théâtre : texte et représentation »

Documents supports

Documents principaux

Document 1 sur le site de la revue italienne de théâtre Sipario <http://www.sipario.it/>, cliquer sur « Cerca » et chercher « *Comici e rivoluzionari* ».

Document 2 sur le site de l'école d'italien à Rome <http://www.scudit.net/>, cliquer sur « *materiali didattici* », puis sur « *archivio* », ensuite, chercher « *lettera ufficiale* ». On arrive sur le dossier « *Mi pregio informarLa* ».

Document 3 : <http://it.wikipedia.org/>, entrer « Commedia dell'Arte » dans la recherche.

Document 4 : <http://www.scrittoriperunanno.rai.it/video.asp?currentId=34>

Document 5 : <http://www.italialibri.net/opere/misterobuffo.html>

Document 6 : sur le site <http://www.dariofo.it/>, choisir une affiche

Mise en œuvre de la séquence

Séance 1 et 2

Comment naît la Commedia dell'Arte en Italie ? Un théâtre révolutionnaire.

I Comici dell'Arte mettono in scena gerarchie di potere per un pubblico, non solo di potenti.

Le phénomène de la Commedia dell'Arte, qui a marqué l'histoire du théâtre du XVe siècle à nos jours, doit être compris avant tout comme la naissance du théâtre de profession (l'Arte) inventant l'organisation économique de la vie des compagnies et comme un théâtre non plus réservé aux nobles et aux lettrés, ne traitant plus de sujets religieux comme le faisaient les *Sacre Rappresentazioni*, mais mettant en scène des personnages issus de modèles sociaux contemporains pour faire rire un large public. Le choix des lieux de représentation va donc également évoluer vers une ouverture et une laïcisation.

Dans cette première séance nous nous attacherons à faire remarquer et comprendre ces changements majeurs dans l'histoire du théâtre européen, révolution qui naît précisément en Italie.

Le travail se fera en salle multimédia.

- **Activités de communication langagière** : compréhension de l'écrit, interaction orale et production de l'écrit.
- **Capacités mises en œuvre** : synthétiser des données nécessaires à la compréhension d'un phénomène et de ses changements dans le temps, chercher des informations complémentaires ; utiliser les formules et la présentation requise à la rédaction d'une lettre officielle ; défendre et argumenter une requête auprès d'une autorité hiérarchique.
- **Outils linguistiques** : verbes de souhait au conditionnel, formules de courtoisie à l'écrit, temps du récit au passé (imparfait et passé simple).

Activité 1

Document 1 sur le site de la grande revue de théâtre italienne *Sipario* : <http://www.sipario.it/>, cliquer sur « Cerca » et chercher « *Comici e rivoluzionari* ».

En compréhension de ce texte, il s'agit de proposer un questionnement oral visant à faire comprendre les bouleversements introduits par les comédiens de l'Arte dans l'exercice de l'art théâtral.

Toujours à partir de ce document, on analysera la composition d'une troupe de Commedia dell'Arte, ses personnages et leurs liens avec la satire sociale. On pourra réfléchir aussi au rôle de la femme dans la société du XVe au XVIIe siècle : son absence de liberté et la censure des actrices par l'Église. Cette réflexion pourra se faire en lien avec une étude transdisciplinaire de *L'École des femmes* en cours de français et des droits de la femme en cours d'ECJS (les femmes et le pouvoir).

Utiliser la **Fiche élève 1**, puis la **Fiche élève 1 : corrigé** pour garder la trace écrite de l'interaction orale et de la compréhension de l'écrit.

Cette première phase pose la question de l'autorité et des droits de représentation.

On va donc amener les élèves à réfléchir à leurs propres droits et à la formulation d'une requête auprès d'une autorité : demander un lieu pour organiser un spectacle.

Activité 2

Entraînement à la rédaction d'une lettre officielle à partir du **Document 2** qui se trouve sur le site d'une école d'italien à Rome : <http://www.scudit.net/>, cliquer sur « *materiali didattici* », puis sur « *archivio* », ensuite, chercher « *lettera ufficiale* ». On arrive sur le dossier « *Mi pregio informarLa* ». Les tableaux n° 1 (*prima parte*) et 9, 10, 11, 12 (*seconda parte*) fournissent les structures langagières nécessaires à la rédaction d'une lettre de requête.

Les exercices proposés sont utilisés en entraînement écrit en prévision de la rédaction demandée à la fin de ces deux séances.

Activité 3

Micro-tâche 1

- **Activité orale en interaction :**
Par groupes de trois (on gardera autant que possible les mêmes groupes sur toute la séquence jusqu'au projet final) : *Con un tuo gruppo di amici e compagni, dovete organizzare uno spettacolo di teatro o di musica: scegliete un luogo della vostra città o del liceo in cui fare la rappresentazione, spiegando le vostre ragioni.*
- **Activité écrite individuelle :**
Scrivi una lettera di richiesta di permesso di rappresentazione in un luogo preciso della tua città o del tuo liceo, al Sindaco o al Preside del Liceo, spiegando di che tipo di spettacolo si tratta, quanti e chi sarete in scena e i requisiti tecnici per la rappresentazione. Giustifica la scelta di questo luogo preciso.

Séance 3

Comment Molière a-t-il pu connaître la Commedia dell'Arte italienne ?

I Comici dell'Arte in Francia : una storia di relazione con i potenti dell'epoca.

Le travail se fera en salle multimédia.

- **Activités de communication langagière :** compréhension de l'écrit, interaction orale, production orale en continu.
- **Capacités mises en œuvre :** synthétiser des données utiles à la chronologie d'une histoire, d'un événement, raconter un événement, prendre parti et argumenter.
- **Outils linguistiques :** lexique des lieux et personnes de pouvoir, les siècles et les adjectifs numéraux ordinaux, le passé simple.

Entre le XVIe et le XVIIe siècle, la présence en France des comédiens italiens de la Commedia dell'Arte fut voulue et encouragée par les cours royales, alors même qu'en Italie ces compagnies recevaient un large accueil populaire, un soutien des cours de certaines villes de Vénétie et de

Toscane mais subissaient la censure de l'Église. En France aussi, toutefois, la satire de personnages liés à la cour royale entraînera l'expulsion des Comiques italiens de Paris.

Activité 4

Étude du **Document 3** : « La Commedia dell'Arte in Francia » sur l'encyclopédie en ligne <http://it.wikipedia.org/> : chercher « Commedia dell'Arte » (voir chapitre 4, divisé en 4.1 et 4.2).

Par groupes coopératifs, c'est-à-dire qu'on utilisera la division des tâches pour inciter à l'interaction orale motivée par la nécessité d'échanger les connaissances acquises en compréhension écrite individuelle.

On divisera la classe en deux groupes en attribuant à chaque groupe une partie de la recherche de compréhension écrite (fiche 2 A : 4.1 ou fiche 2 B : 4.2).

Une fois la recherche individuelle effectuée (15 minutes environ), on formera des binômes mixtes (A+B) et on demandera à chaque élève de rendre compte, à tour de rôle, à son camarade du résultat de sa recherche en utilisant la forme du récit au passé : l'emploi du passé simple et de l'imparfait sera évalué (durée de l'interaction : 10 minutes environ). Puis, dans une troisième phase, on évaluera le résultat de la recherche et de l'interaction orale de groupe par un questionnement en classe entière, c'est-à-dire qu'on veillera à interroger sur n'importe quelle partie n'importe quel élève afin de vérifier le résultat du travail en interaction. **Fiche élève 2**

Enfin on fournira la correction écrite : **Fiche élève 2 : corrigé.**

Activité 5

Micro-tâche n° 2 : a gruppi di 3.

Interpretate un giornale televisivo che annunci la censura di un comico per motivi di satira politica e le reazioni contrastanti rispetto alla censura di due membri di una stessa famiglia davanti al televisore.

Séance 4

Dario Fo, prix Nobel de littérature, actualise et reprend les techniques de la Commedia dell'Arte et en fait l'instrument d'une satire contemporaine.

Cette séance prévoit d'aborder la question de l'actualité du théâtre comique issu de la tradition de la Commedia dell'Arte, à travers la découverte de la figure de Dario Fo, auteur et acteur de renommée mondiale, qui par sa parole satirique vis-à-vis du pouvoir et son envergure intellectuelle, occupe aujourd'hui encore en Italie un rôle culturel fondamental.

Le travail se fera en salle multimédia.

- Activités de communication langagière : compréhension de l'oral, production orale en continu, production écrite.
- Capacités mises en œuvre : comprendre une interview télévisée évoquant un personnage et des émotions. Interpréter une gestuelle et un langage de type grammelot en le traduisant dans une langue simple (actions, désirs du personnage). Comprendre une affiche de spectacle et savoir en composer une.
- Outils linguistiques : lexique des sentiments, lexique de l'annonce d'un événement (affiche). Verbes d'opinion au présent et au subjonctif.

Activité 6

À partir du **Document 4** sur le site de la radio italienne :

<http://www.scrittoriperunanno.rai.it/video.asp?currentId=34>

Compréhension orale d'une interview et analyse d'une scène de Commedia (personnage de *Mistero Buffo* inspiré des Zanni et des Arlequins) en grammelot (langage théâtral universel, mélange de dialectes et d'onomatopées, inventé par les *comici* dell'arte et repris par Dario Fo : **Fiche élève 3.**

Puis on complétera la présentation de Dario Fo à travers la définition du « *giullare* », comique d'origine médiévale qui puise dans la culture populaire les thèmes et le langage d'une satire des puissants et d'une narration de la vie des humbles, à l'origine du théâtre comique italien et qui va donc influencer

comme on l'a vu le théâtre européen et français en particulier.

Fiche élève 3 : corrigé

Activité 7

Document 5 sur le site <http://www.italialibri.net/opere/misterobuffo.html>

On va faire rechercher aux élèves, en compréhension de l'écrit et interaction orale, la raison invoquée par le jury du Nobel pour lui attribuer ce prix en 1997, puis on repérera la définition du terme « *giullare* ».

Activité 8

Enfin, cette séance sur Dario Fo se terminera par un travail sur l'affiche, à partir du **Document 6** sur le site : <http://www.dariofo.it/>, en choisissant une affiche.

Compréhension écrite du lexique propre à l'affiche de spectacle et analyse de la composition d'une affiche.

Fiche élève 4

Activité 9

Micro-tâche 3

Sul modello dei manifesti di Dario Fo, crea una locandina per annunciare lo spettacolo di satira che realizzerai alla fine della sequenza con i tuoi compagni di lavoro (progetto finale).

A gruppi di 3 (gli stessi del progetto finale), scegliete il migliore manifesto fra i 3 per il vostro spettacolo, giustificando la vostra scelta.

Séance 5

Réalisation de la tâche finale ou projet :

Una scena satirica contemporanea ispirandosi a Molière e ai Comici dell'Arte.

Le travail se fera en salle polyvalente ou en salle de classe en module.

- **Activités de communication langagière** : production écrite, production orale en continu.
- **Capacités mises en œuvre** : rédiger un dialogue et des didascalies pour une situation connue. Jouer ce dialogue.
- **Outils linguistiques** : verbes de mouvement à l'impératif, interjections, formules de compliments et de blâmes. Lexique gestuel.
On fournira aux élèves un tableau lexical proposant des interjections et des formules de compliment ou de blâme typiquement italiennes, afin que les élèves y puisent les structures nécessaires à l'élaboration du dialogue requis.

Dopo aver letto e analizzato con il tuo professore di Lettere L'École des Femmes, e in particolare l'atto IV°, scena 4°, in cui un padrone cerca di far capire ai suoi servi un loro sbaglio, facendogli ripetere la scena dell'errore come se fossero attori, eppure loro sbagliano lo stesso... (Molière mostra così che la mimesis teatrale non funziona sempre e che il regista-padrone sbaglia più dei suoi servi!)...

A gruppi di 3 : immaginate, scrivete e mettete in scena una situazione concreta attuale in un dialogo simile tra personaggi a voi noti o conosciuti (professori-allievi, compagni, genitori-figli, uomini politici contemporanei...), introducendo una satira del potere degli uni sugli altri

À propos

Conception : Marie-Line Périllat-Mercerot, Claude Renucci (CNDP)

Réalisation : Claude Renucci

Intégration technique : François Thibaud
Intégration éditoriale : Danielle Merrien

Auteurs :

Primaire, collège et lycée : Francine Cappelletti, professeur dans l'académie de Nice