

# *Domaine des arts*

## *Art dramatique visuel*

*Savoirs essentiels et échelle des niveaux de compétence  
adaptés pour les élèves sourds gestuels*



COMMISSION SCOLAIRE DE MONTRÉAL - UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
INSTITUT RAYMOND-DEWAR - MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION, DU LOISIR ET DU SPORT

*Document à annexer au programme de formation de l'école québécoise et aux échelles des niveaux de compétence, enseignement primaire*

## Avant-propos

**Les disciplines du « *Domaine des arts* » permettent à l'élève d'exprimer sa réalité et sa vision du monde et elles lui servent à communiquer ses images intérieures par la création et l'interprétation de productions artistiques.<sup>1</sup>**

Les élèves de l'école Gadbois s'expriment en LSQ, langue gestuelle, différente du français par sa structure, mais surtout par sa modalité.

Le paragraphe d'introduction au « *Domaine des arts* » nous incite à donner aux élèves sourds tous les moyens et l'encadrement nécessaire pour leur permettre d'exprimer, à leur façon, leur réalité et leur vision du monde. Comme les arts constituent également un phénomène social et s'inspirent des valeurs culturelles et sociales véhiculées dans la vie quotidienne<sup>2</sup>, il nous semblait capital de considérer l'art dramatique du point de vue des Sourds.

La langue des signes influence considérablement la perception visuelle, car c'est une langue spatiale. De plus, c'est le corps qui sent les choses et la communication est gestuelle, corporelle, voire « physique ». L'adaptation des savoirs essentiels du programme d'art dramatique tient compte de ces particularités de la clientèle sourde tout en conservant les règles, les principes et les outils propres à la discipline.

Ont travaillé à ce document :  
Julie Jodoin  
Johanne Lemieux  
Astrid Vercaingne

---

<sup>1</sup> Paragraphe d'introduction au « *Domaine des arts* »  
p. 190

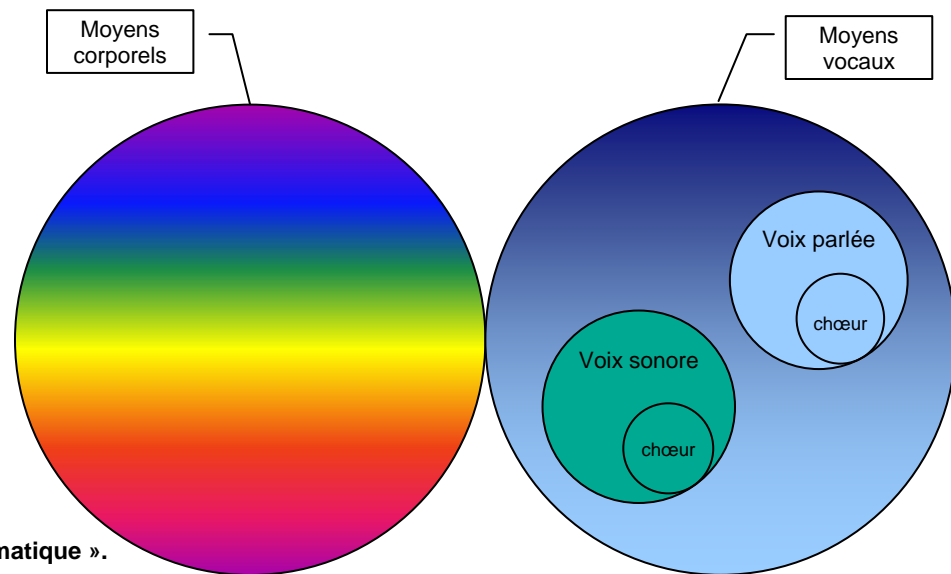
---

<sup>2</sup> p. 190

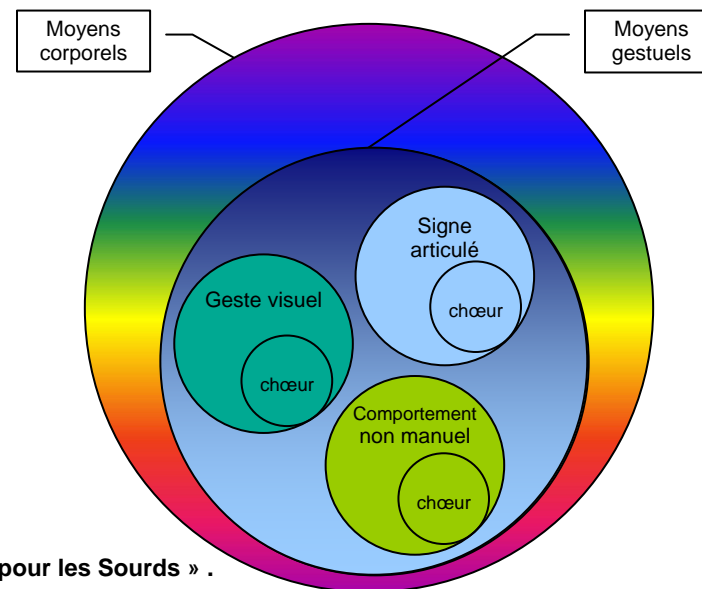
## Quelques définitions

Le fait que la LSQ et le français soient de modalités différentes peut induire la confusion dans les termes utilisés. C'est qu'en LSQ, tout passe par le corps, que ce soit de l'ordre de la langue ou non.

Voici donc deux schémas qui, nous l'espérons, apporteront un peu de lumière.



Langage dramatique du « Programme d'art dramatique ».



Langage dramatique du « Programme d'art dramatique visuel adapté pour les Sourds » .

## *Quelques définitions (suite)*

Il est parfois difficile de saisir la nuance entre *signe* et *geste*. C'est qu'ils ont beaucoup en commun. Tous deux utilisent l'espace et s'exécutent avec les mains, les bras, le corps, la tête, le visage, etc. Ils ont une valeur communicationnelle et sont liés à la culture. Nous connaissons tous la signification de « faire du pouce », « ça va bien », « au revoir », « viens ici » et « une minute ». Certains signes, mieux organisés, peuvent même n'être compris que par un nombre restreint d'initiés tels les sémaphores, les signes du baseball ou la langue des signes.

Gestes et signes présentent toutefois une différence majeure. Les signes ont une fonction beaucoup plus définie que les gestes. Ils sont organisés en système et respectent des règles de formation.

Dans l'adaptation des savoirs essentiels du programme d'art dramatique, il nous a fallu adapter les termes utilisés pour rendre compte de la réalité corporelle de la communication des Sourds. Voici le sens que nous prêtons aux termes suivants.

### **Signes :**

Les signes sont des éléments constitutifs d'une langue signée. Ils sont organisés en système et présentent des contraintes articulatoires, phonologiques, morphologiques et syntaxiques. Comme la parole, le signe sert à communiquer la pensée. Dans le présent document, la notion de « signe » remplace la notion de « parole » et de « verbal ».

### **Comportement non manuel (CNM) :**

Le CNM est un geste produit par d'autres articulateurs que les mains. Il ajoute une signification linguistique au signe ou à la phrase qu'il accompagne et porte parfois une valeur linguistique à lui seul. Il est largement décrit dans la grammaire de la LSQ<sup>3</sup>.

### **Moyens gestuels :**

Ce qui, dans le programme d'art dramatique, est rendu par les « moyens vocaux » doit l'être autrement. Nous avons choisi de les nommer « moyens gestuels », voici pourquoi.

Sons et bruits réfèrent à la notion de vibration, de fréquence et doivent être représentés visuellement. Une sonnerie, par exemple, peut être transposée dans le geste d'une main qui vibre. De même, un

bruit fort et soudain peut être représenté par un mouvement sec et brutal du corps entier. « Voix sonore » a donc été remplacé par « **geste visuel** »

« Voix parlée » fait référence aux caractéristiques de la voix lors de la parole. Les langues signées sont très riches. Il existe des moyens prosodiques pour exprimer ce que les entendants nomment l'intonation, l'accentuation, le ton et le rythme. Ces nuances passent par le mouvement : l'ampleur, la vitesse d'exécution, l'énergie, l'attitude et aussi par le comportement non manuel (CNM). En grammaire de la LSQ, ces éléments sont regroupés sous la rubrique « articulation des signes ». Nous avons donc remplacé « voix parlée » par « **signe articulé** » et « techniques vocales » par « **techniques gestuelles** »

### **Gestes à l'unisson :**

Les gestes à l'unisson sont l'équivalent des chœurs. La LSQ se prête bien au chœur de CNM, au chœur de signes et au chœur de gestes, qu'ils représentent un élément sonore ou pas.

---

<sup>3</sup> Dubuisson, Lelièvre, Miller (1999) *Grammaire descriptive de la LSQ 1 : Le comportement manuel et le comportement non manuel*, Université du Québec à Montréal.

## Savoirs essentiels

Outre les savoirs essentiels énumérés ci-après, il faut considérer les savoirs essentiels communs aux quatre disciplines artistiques présentés dans la section consacrée au domaine des arts. Les éléments qui suivent constituent ceux que l'élève utilise de façon autonome à la fin du cycle, et ce, dans des situations d'apprentissage complètes et complexes.

## CONNAISSANCES

### LANGAGE DRAMATIQUE<sup>4</sup>

#### • Moyens corporels

– Attitude	1	2	3
– Geste	1	2	3
– Mimique		2	3
– Mouvement		2	3
– Rythme			3

#### • Moyens gestuels

##### – Gestes visuels

– Bruits transposés dans le geste	1		
– Bruits transposés dans le corps	1	2	3
– Gestes liés à des actions	1	2	
– Corps action	1	2	3
– Gestes liés à des émotions	1	2	3
– Corps émotions		2	3

##### – Signes articulés

– Énergie	1	2	3
– Ampleur		2	3
– Vitesse d'exécution		2	3
– Attitude		2	3

##### – Gestes à l'unisson

– Choeur de gestes	1		
--------------------	---	--	--

<sup>4</sup> Le langage dramatique se manifeste par l'action d'un ou de plusieurs personnages dans une fable.

– Choeur de signes		2	3
– Choeur de CNM <sup>5</sup>			3

## TECHNIQUES DE JEU

#### • Conditions de jeu

– Attention	1		
– Écoute		2	
– Concentration			3
– Mémorisation	1	2	3
– Direction du regard <sup>6</sup>	1	2	3

#### • Règles relatives au jeu d'ensemble

– Réponse aux indications de jeu retenues	1	2	3
---	---	---	---

#### • Techniques gestuelles

– Posture	1	2	3
– Production	1	2	
– Ampleur		2	3
– Clarté		2	3
– Débit	1	2	
– Rythme			3
– CNM			3

#### • Techniques corporelles

– Détente	1	2	3
– Assouplissement	1	2	
– Amplitude			3
– Équilibre / déséquilibre			3

<sup>5</sup> CNM : Comportement non manuel

<sup>6</sup> En plus du regard du comédien, il faut considérer le regard du spectateur. Si deux actions sont jouées en parallèle sur scène, s'assurer que les deux aires de jeu ne sont pas actives en même temps. Le comédien devra, pour diriger le regard du public, attirer son attention lors des transitions d'une aire à l'autre.

## TECHNIQUES DE JEU (SUITE)

– Rythme		2	3
– Niveaux	1	2	
– Tonus		2	3

### • Éléments expressifs

– Caractère du personnage	1	2	3
– Caractéristiques de la fable		2	3

## TECHNIQUES THÉÂTRALES

### • Marionnette (marionnettes géantes)

– Personnification de la marionnette (respiration, direction du regard, démarche, gestes, actions)	1	2	3
– Positions de base	1	2	3
– Manipulation cachée ou à vue	1	2	3

### • Jeu clownesque (clown blanc, clown rouge dit l'auguste)

– Effets comiques (jeux physiques, jeux de signes, répétitions, exagérations)	1	2	3
– Comédie clownesque (imitation, retournement de situation, parodie des jeux du cirque, résolution d'un problème)		2	3

### • Théâtre d'ombres

– Distance (écran, joueur, lumière)		2	
– Position du corps (frontale ou de profil)		2	
– Ombres (statiques, dynamiques)		2	
– Effets spéciaux (objets, couleurs, transparence, projections, variations des sources lumineuses)		2	

### • Jeu masqué (masque neutre, demi-masque et masque de caractère)

– Direction du regard (nez)			3
– Naissance du geste (émotion)			3
– Qualité du geste (exagération et précision)			3
– Rythme			3
– Position dans l'espace			3

## MODES DE THÉÂTRALISATION

### • Espace

– Trajets simples	1		
– Trajets mémorisés		2	3
– Niveaux			3
– Orientation selon des repères		2	3
– Occupation de l'espace	1	2	
– Transposition de l'aire de jeu à celle de la représentation		2	3

### • Objet

– Fonction ludique	1	2	3
– Fonction utilitaire	1	2	3

### • Scénographie<sup>7</sup>

– Aménagement d'une aire de jeu (espace)	1		
– Aménagement d'une aire de jeu (objets et espace)		2	3
– Transformation de l'aire de jeu (en cours de jeu)			3

<sup>7</sup> L'aménagement d'une aire de jeu (espace et objets) ne doit pas attirer l'attention au détriment du jeu. Évitez les couleurs contrastantes et la surcharge visuelle.

**MODES DE THÉÂTRALISATION (SUITE)**

<b>• Costume<sup>8</sup></b>			
– Éléments de costume (personnage)	1		
– Éléments de costume (personnage et fable)		2	
– Costume (personnage et fable)			3
<b>• Environnement visuel</b>			
– Effets gestuels		2	
– Effets corporels			3
<b>• Éclairage<sup>9</sup></b>			
– Position du personnage dans la lumière	1	2	3
– Intensité		2	
– Couleur		2	
– Effets d'éclairages simples			3

**STRUCTURES**

<b>• Développement de la fable</b>			
– Continu (début et fin)	1	2	3
– Continu (développement, retournement de situation et dénouement)		2	3
– Discontinu (tableaux)			3
<b>• Forme de discours</b>			
– Dialogue	1	2	3
– Narration	1	2	

<sup>8</sup> Le costume et ses éléments ne doivent pas attirer l'attention au détriment du jeu. Évitez les couleurs contrastantes et la surcharge visuelle afin de laisser la prépondérance aux gestes.

<sup>9</sup> L'éclairage ne doit jamais interférer avec le jeu (aveuglement, action non visible, surcharge, distraction).

<b>• Improvisation</b> (spontanée ou préparée)			
– Visuelle	1	2	
– Gestuelle	1	2	3
– Signée		2	3
<b>• Création</b> (individuelle ou collective)			
– Canevas	1	2	3

**RÉPERTOIRE POUR L'APPRÉCIATION**

Les extraits d'oeuvres proviendront de périodes artistiques et de styles variés. Ces extraits seront issus de la production théâtrale québécoise mais aussi d'autres cultures, dont la culture sourde et, si possible, celles des Premières Nations pour le deuxième cycle. Les élèves pourront aussi se référer à des représentations théâtrales auxquelles ils auront assisté. Certaines séquences pourront également provenir de médias de masse.

<b>• Types d'extraits</b> (en rapport avec les éléments disciplinaires abordés)			
– Réalisations des élèves	1	2	3
– Un minimum de 8 extraits d'oeuvres d'ici et d'ailleurs, d'hier et d'aujourd'hui, pour chaque cycle	1	2	3



COMMISSION SCOLAIRE DE MONTRÉAL - UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
INSTITUT RAYMOND-DEWAR - MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION, DU LOISIR ET DU SPORT

*Échelle des niveaux de*

*compétence en art dramatique visuel*

*pour les enfants sourds gestuels*

*Enseignement primaire*

*Adaptation des échelons de la compétence 2 : Interpréter des séquences dramatiques*



**Échelon 1**

L'interprétation de l'élève est corporelle, gestuelle ou signée. Elle démontre parfois une certaine précision par rapport au canevas choisi. L'élève tient compte de quelques attributs de son personnage et il utilise avec un minimum de contrôle un nombre restreint d'éléments du langage dramatique, de techniques théâtrales, de modes de théâtralisation ou de structures. Le caractère expressif de son interprétation est étroitement lié à ses intérêts d'ordre affectif. L'élève parle de son expérience d'interprétation.

**Échelon 2**

L'interprétation de l'élève est corporelle, gestuelle ou signée. Elle démontre généralement une précision relative par rapport au canevas choisi. L'élève respecte quelques attributs de son personnage et il utilise avec un minimum de contrôle certains éléments du langage dramatique, de techniques théâtrales, de modes de théâtralisation ou de structures. Le caractère expressif de son interprétation est généralement lié à ses intérêts d'ordre affectif. L'élève mentionne des éléments signifiants pour lui, en rapport avec son expérience d'interprétation.

**Échelon 3**

L'interprétation de l'élève est corporelle, gestuelle et signée. Elle démontre une précision relative par rapport au canevas choisi. L'élève respecte quelques attributs de son personnage et il utilise avec un minimum de contrôle les éléments du langage dramatique, de techniques de jeu, de techniques théâtrales, de modes de théâtralisation et de structures appropriés. Le caractère expressif de son interprétation est souvent lié à ses intérêts d'ordre affectif. Il est capable de relater des faits concernant son expérience d'interprétation qui sont signifiants pour lui.

*Compétence 2 : Interpréter des séquences dramatiques**2<sup>e</sup> cycle***Échelon 4**

L'interprétation de l'élève est corporelle, gestuelle ou signée. Elle est parfois en accord avec le contenu de l'extrait choisi. L'élève respecte parfois l'enchaînement des actions en tenant compte des attributs du personnage et de quelques règles relatives au jeu d'ensemble. Dans son interprétation, il allie à l'occasion ses intérêts d'ordre affectif à des éléments expressifs de l'extrait qu'il interprète. Il décrit sommairement son expérience d'interprétation et en dégage parfois ce qu'il a appris.

**Échelon 5**

L'interprétation de l'élève est corporelle, gestuelle ou signée. Elle est la plupart du temps en accord avec le contenu de l'extrait choisi. L'élève respecte souvent l'enchaînement des actions en tenant compte du personnage et parfois de quelques règles relatives au jeu d'ensemble. Dans son interprétation, il allie ses intérêts d'ordre affectif à des éléments expressifs de l'extrait qu'il interprète. Il décrit sommairement son expérience d'interprétation et en dégage ce qu'il a appris.

**Échelon 6**

L'interprétation de l'élève est corporelle, gestuelle et signée. Elle est en accord avec le contenu de l'extrait choisi, lequel est généralement plus développé. L'élève respecte l'enchaînement des actions en tenant compte du personnage et de quelques règles relatives au jeu d'ensemble. Dans son interprétation, il allie ses intérêts d'ordre affectif aux principaux éléments expressifs de l'extrait qu'il interprète. Il décrit son expérience d'interprétation et en dégage ce qu'il a appris.

**Échelon 7**

L'interprétation de l'élève est corporelle, gestuelle et signée. Elle contient certaines intentions expressives et elle est souvent en accord avec l'extrait choisi. L'élève personnalise parfois les actions de son personnage et tient généralement compte des règles relatives au jeu d'ensemble. Dans son interprétation, il allie souvent ses intérêts d'ordre affectif et cognitif aux indications de l'extrait pour mettre en évidence son caractère expressif. Il décrit son expérience d'interprétation et en dégage ce qu'il a appris.

**Échelon 8**

L'interprétation de l'élève est corporelle, gestuelle et signée. Elle contient certaines intentions expressives claires et elle est généralement en accord avec l'extrait choisi ou la courte pièce. L'élève personnalise souvent les actions de son personnage et tient compte des règles relatives au jeu d'ensemble. Dans son interprétation, il allie généralement ses intérêts d'ordre affectif et cognitif aux indications de l'extrait ou de la courte pièce pour mettre en évidence leur caractère expressif. Il décrit ce qu'il a appris et, à l'occasion, les moyens qu'il a utilisés.

**Échelon 9**

L'interprétation de l'élève est corporelle, gestuelle et signée. Elle est plus expressive et en accord avec l'extrait ou la courte pièce. L'élève personnalise les actions de son personnage et tient compte des règles relatives au jeu d'ensemble. Dans son interprétation, il allie ses intérêts d'ordre affectif et cognitif aux indications de l'extrait ou de la courte pièce pour mettre en évidence leur caractère expressif. Il décrit ce qu'il a appris et les moyens qu'il a utilisés.