

## Brainstorming recherche d'activités autour du genre « le burlesque »

Groupe de travail : Sophie Castincaud, Clemence Herbillon, Fabienne Letertre, Elvira Martinez, Matthieu Haag, Eric Martin

niveau envisagé : classe de seconde

3 « bonnes idées » :

- souvent, au travers du genre burlesque, le drame n'a pas de conséquence dramatique
- les recettes universelles du rire : les gestes (importance du corps) / comique de répétition
- des techniques maîtrisées qui utilisent les plans fixes et révèlent l'importance du hors champ

3 « points de vigilance »

- différencier comédie et burlesque
- nos élèves sont-ils à l'aise pour se prêter au jeu du burlesque ?
- question de la sécurité et de la vraisemblance des scènes à tourner

**La séquence envisagée se déroulerait autour de 3 parties :**

1ère partie « le geste »

- intervenant pro comédien.ne ou enseignant EPS sur la maîtrise de son corps.
- création d'une production (1 min max / plans fixes / muet / « tourné-monté ») autour d'un geste du quotidien / associé à un verbe
- synthèse

2ème partie « le hors champ »

- travail d'écriture : à partir de photogrammes imaginer une situation burlesque
- synthèse

3ème partie « la répétition »

- création d'une production qui met en scène de façon cyclique un événement + montage.

Ex d'événement : qqn vous demande : « T'aurais pas un chewing-gum ? »

- synthèse

**Compétences abordées** (BO n°4 du 29 avril 2010) à adapter suivant EE (Enseignement d'Exploration ou EF Enseignement Facultatif)

<b>EE arts visuels</b>
<b>- compétences relatives à la culture personnelle :</b>
développer sa culture en s'ouvrant à des œuvres patrimoniales ou à des créations dans le domaine des arts visuels
situer sa pratique, ses intérêts et ses goûts personnels
<b>- compétences relatives à la pratique artistique :</b>
développer, concevoir et réaliser un travail personnel lié à la production des images
<b>- compétences transversales :</b>
apprendre à mieux travailler en équipe et à s'ouvrir à autrui ainsi qu'au monde professionnel
<b>EF cinéma – audiovisuel</b>
<b>- production</b>
concevoir et fabriquer un plan
<b>- langage cinématographique et audiovisuel</b>
repérer quelques grands moments de l'histoire du cinéma et de l'audiovisuel