

VOLUME 3 • NUMÉRO 1

# RéPLIQUE

RÉFLEXIONS DE LA COMMUNAUTÉ DU THÉÂTRE IMPROVISÉ  
SUR L'IMPROVISATION AU QUÉBEC

QU'EST-CE QUI FONCTIONNE  
BIEN POUR TOI EN IMPRO?





**Contributions –  
Réplique –  
Revue sur  
l'improvisation  
théâtrale et les  
spectacles spontanés –  
Vol. 3 No. 1**

[recherche.impro](#)  
 [coalition.riss@gmail.com](mailto:coalition.riss@gmail.com)

**3 UNE IMAGE VAUT MILLE MOTS**

**9 ENTRE DEUX PAUSES**

**11 « COMMENT ÇA FONCTIONNE ? »**

**16 STORY STEPS (ANGLAIS)**

**20 STORY STEPS (FRANÇAIS)**

**25 ESSAYS ON IMPROV**

**30 ESSAIS SUR L'IMPRO**

**35 21 ANS DE GALÉJADES ET DE PLAISIR**

**40 ENSEIGNER LA LIBERTÉ**

---

**Rédacteur en chef**

Jocelyn Garneau

---

**Auteurs**

Gabriel Arreau, Frédéric Barbusci, Odile Cantero, Vinny François, Éric Gagnon, Rahel Otsa

---

**Révision linguistique**

Peggy Pexy Green, Rafael Poggetti

---

**Traduction**

Peggy Pexy Green, Valérie Gauthier

---

**Design graphique et montage**

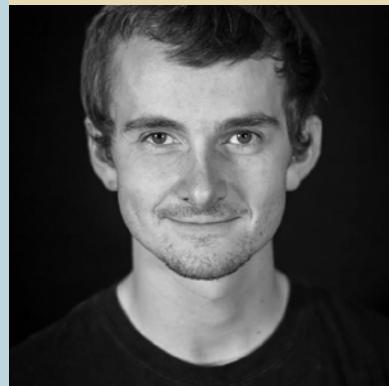
François Angers

---

**Note de la rédaction**

Réplique se veut une revue numérique qui vise à discuter par une voie plus formelle des enjeux du monde du spectacle d'improvisation théâtrale au Québec. L'un des objectifs est d'apporter une contribution à l'improvisation à chaque numéro par des textes variés sur la même thématique. L'autre objectif est de laisser des traces des discussions qui émergent de la communauté de l'improvisation-spectacle au Québec, qui souvent sont délébiles. La revue s'inscrit en parallèle des travaux de la Coalition de recherche sur l'improvisation et les spectacles spontanés (CRISS) constituée d'improviseurs passionnés qui évoluent également dans le milieu de la recherche universitaire. Ni la revue, ni la Coalition de recherche n'a des visées pécuniaires.

# **Une image vaut mille mots**



**JOCELYN GARNEAU**

Professionnel de recherche et président de la CRISS

## Une image vaut mille mots

**S**alut tout le monde! Et puis, comment vous aimez ça, l'impro en ligne ? Lâchez pas, les activités vont reprendre bientôt !

En attendant, on vous propose ce numéro de notre revue. Avec celui-ci, j'avais comme objectif de produire un document qui donne quelques pistes de ce qui fonctionne sur scène pour quelques improvisateur.trice.s qui ont fait leur marque, à leur manière, dans ce beau monde du spectacle improvisé. Je les ai donc invité à vous partager quelques trucs qui fonctionnent pour eux.elles.

Je dis souvent qu'on manque de documentation québécoise sur l'improvisation, autant sur la technique de jeu que sur le milieu qui soutient nos activités. Il y a aussi très peu de représentations visuelles ou imagées sur l'improvisation, ce qui serait pratique pour les personnes visuelles comme moi.

Avec cette idée en tête, j'ai lancé le thème « Qu'est-ce qui fonctionne bien pour toi sur scène ? » à six personnes formidables, en les invitant également à inclure une représentation visuelle imagée de

leurs propos pour accompagner leurs mots. Comme à l'habitude dans notre revue, chaque auteur.rice c'est approprié la consigne à sa manière.

En ouverture, Frédéric Barbusci a carrément compris la consigne comme une licence pour dessiner ce qui est probablement la première bande-dessinée dans le monde au sujet de l'improvisation théâtrale. Dans celle-ci, il défait quelques mythes qui, à ses yeux, ne sont pas vrais au sujet de sa discipline. Il explique également quelques bases de la philosophie de jeu qui l'anime dans sa pratique.

Ce numéro de Réplique est le premier à bénéficier d'une contribution internationale. Dans son texte, Odile Cantero nous raconte comment elle construit le schéma narratif de ses improvisations. Forte de sa longue expérience en impro, elle réussit à résumer son texte en entier en une seule figure qu'elle nous propose.

Ce numéro intègre également pour la première fois des contributions en anglais, traduites par des collaborateurs bénévoles formidables et dévoués. Ainsi, Vinny François nous décrit en

anglais (ou en français grâce à l'excellente Peggy Pexy Green) comment il aborde l'écriture d'improvisations long format. Comme représentation visuelle, il synthétise à l'extrême sa méthode par une chaîne de pictogrammes évocateurs, qui ressemblent drôlement à un ouvrage rupestre, rappelant que l'art de raconter fait depuis toujours partie de l'activité humaine.

Le texte suivant croise la contribution internationale et anglophone. De celui-ci, Rahel Otsa nous livre trois courts essais à saveur poétique et romanesque qui raconte son expérience estonienne en improvisation (traduit en français grâce à l'aide inestimable de Valérie Gauthier). La représentation visuelle de Rahel se fait à même les mots qu'elle utilise, écrivant de façon très évocatrice et imagée.

Les deux derniers textes ne parlent pas d'interprétation, mais plutôt de « coaching ». Fort de 20 ans d'expérience en la matière, Éric Gagnon partagent ses trucs qui ont permis de créer une palpable culture en improvisation au collège où il opère. On découvre dans son texte comment il s'y prend pour créer, année

après année, des équipes qui rivalisent avec les meilleures équipes au niveau des écoles secondaires dans la province.

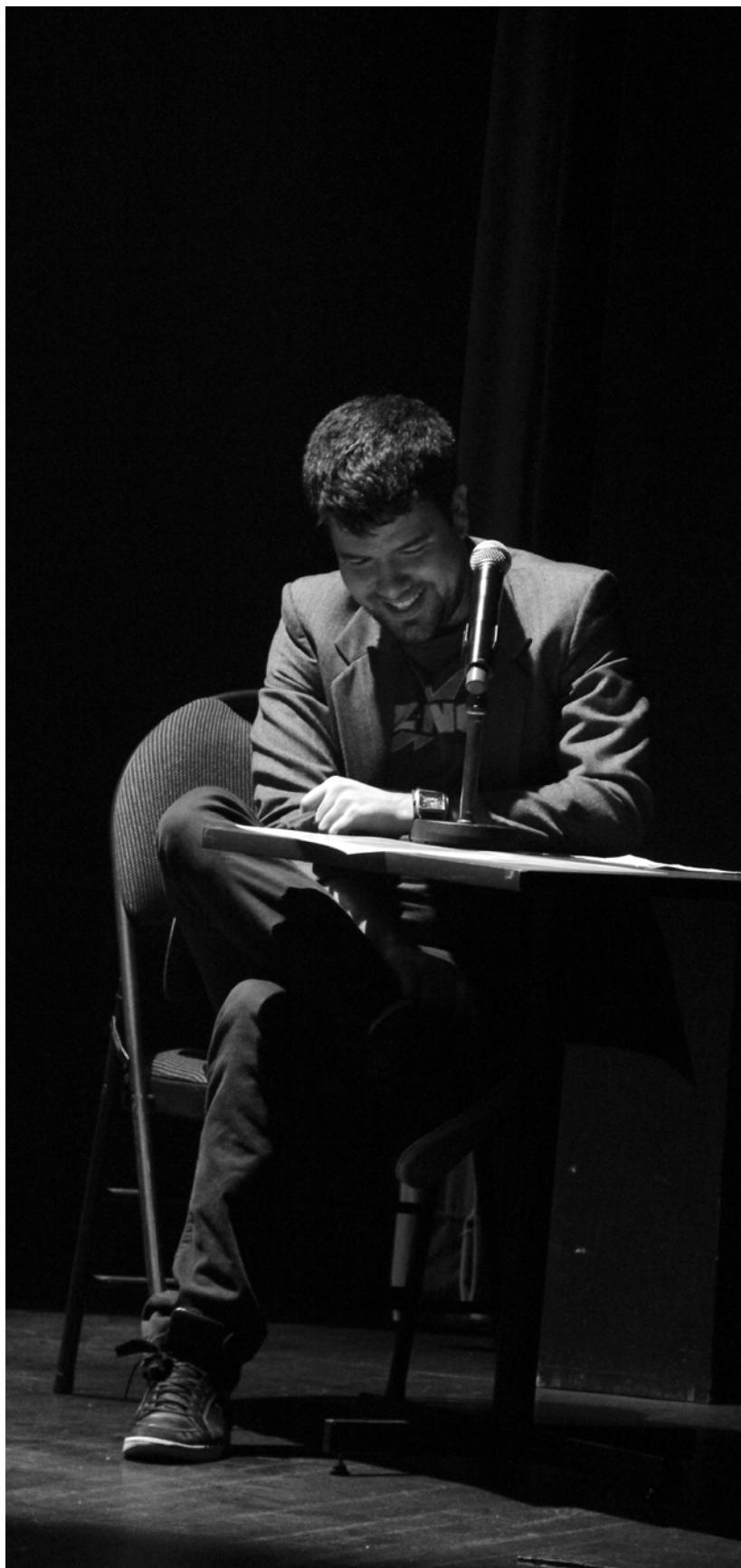
En guise de conclusion, Gabriel Arteau nous explique ce qui fonctionne bien pour lui en tant que formateur en impro théâtrale. Dans un angle très humain au sujet, il explique comment « enseigner la liberté » est au cœur de ses ateliers, particulièrement lorsqu'il intervient auprès des jeunes dans les écoles secondaires.

J'espère sincèrement que ce numéro pourra devenir un des documents de référence en matière d'improvisation au Québec en ce qui a trait à la technique de jeu et à l'enseignement de la discipline, en attendant que quelqu'un écrive Impro 3.

J'espère également que l'apport de nos contributeurs anglophones et internationaux permettront de créer de nouveaux liens entre la communauté de l'improvisation québécoise et celles ailleurs dans le monde.

Bonne lecture en attendant le retour!

*Jocelyn*



# Entre deux pauses



Photo: Anne Éthier

## FRÉDÉRIC BARBUSCI

Comédien, formateur, directeur et improvisateur

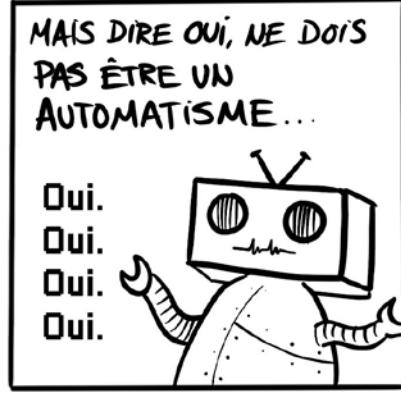
# ENTRE DEUX PAUSES.

FRÉDÉRIC BARBUSCI



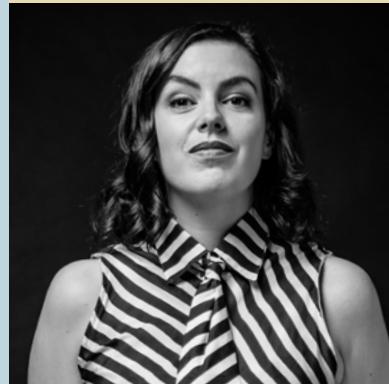


\* NOTION CENTRALE DE CETTE BD.





# **« Comment ça fonctionne ? »**



**ODILE CANTERO**

Comédienne à Lausanne et à Paris, Directrice artistique de la Comédie Musicale Improvisée - [www.odilecantero.com](http://www.odilecantero.com)

## « Comment ça fonctionne ? »

Dans le message qui m'invitait à collaborer à ce numéro, on m'a demandé de dessiner ce qui marche pour moi en impro. Ce qui fonctionne pour moi en jeu. Bon. Alors je me suis mise à y réfléchir (j'y avais déjà pensé par le passé, calmez-vous), mettre des mots dessus (ça aussi j'avais déjà expérimenté hein), mais surtout le dessiner. Ça, alors que je suis fille d'artiste peintre, je ne l'avais jamais fait (dessiné oui, mais pas ça j'entends, des chats par exemple, beaucoup).

J'ai tout de suite complexé en me souvenant d'une participante d'un de mes stages, qui, à la fin de la journée, m'avait montré son carnet de notes, rempli de magnifiques dessins qui illustraient tout ce que j'avais dit. C'était fou. En y repensant, je me suis mis la pression toute seule, elle était dessinatrice et illustratrice (@ emilie.serralta), je suis comédienne (« oui mais fille de peintre ! » Stop), donc allons-y tranquillement. Et puis j'ai aimé ce défi, et je l'ai fait. J'ai dessiné et redessiné ce qui, selon mes expériences, fonctionne quand j'improvise. Ça donne ça.

## Le champ des possibles

Au début d'une scène, tout est possible, on peut être n'importe qui, n'importe où, avec n'importe quoi. C'est donc très flou. Chaque prise de décision va délimiter l'espace, définir les personnages et la relation. C'est un moment que je trouve jouissif. Le public, ton partenaire, toi, tout le monde découvre la scène en même temps. Chaque « move » est une brique en plus, les réactions du public nous poussent à en poser d'autres. Ces moments m'amusent et me fascinent : on prend soin de l'autre (oui j'estime que prendre des décisions au sujet de l'autre, c'est comme lui faire des petits cadeaux), qui prend soin de nous, nous prenons soin de la scène et donc du spectacle.

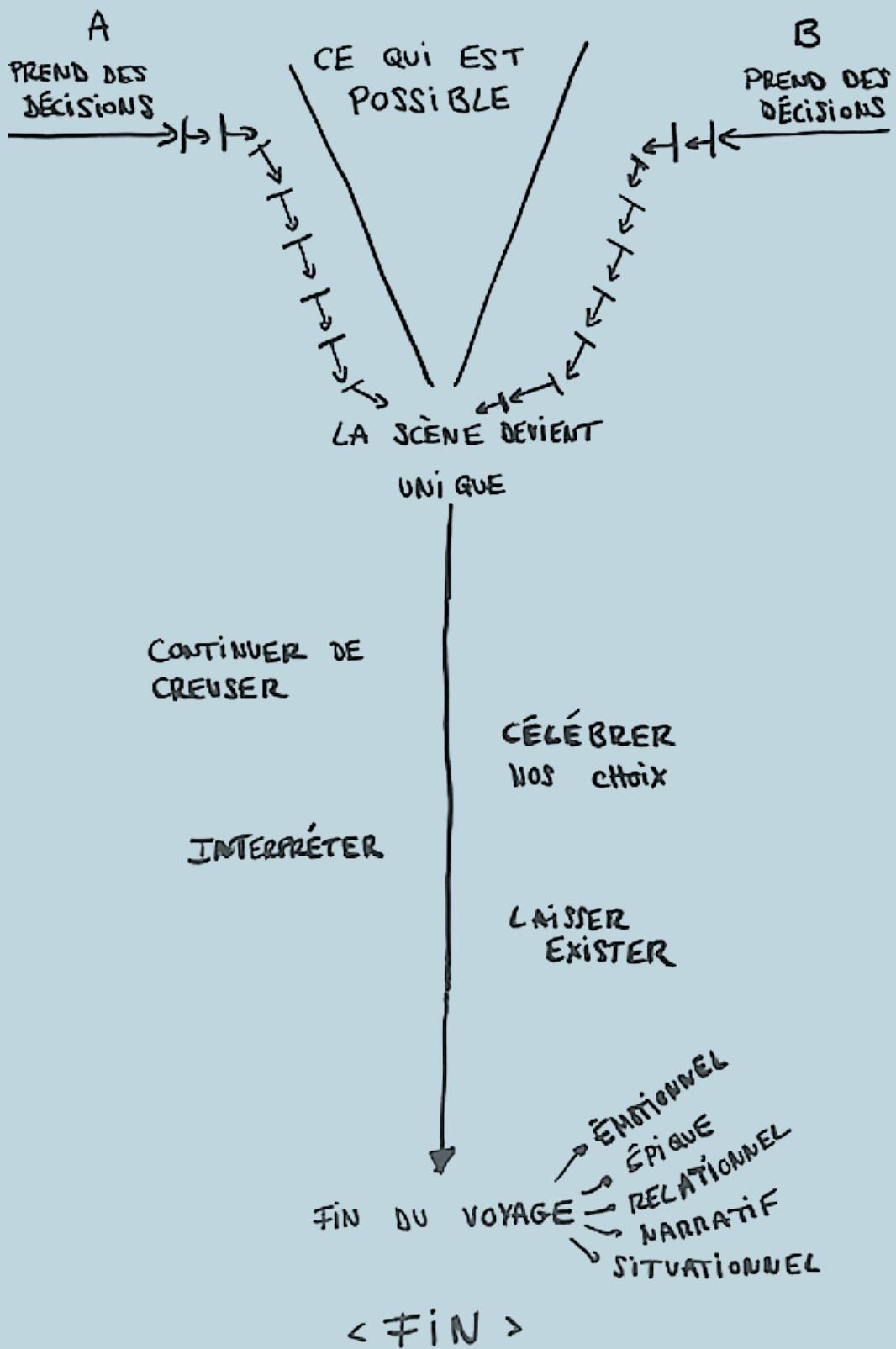
Au fil de nos décisions, la scène devient unique et spécifique. Ce n'est plus juste une scène de rupture, c'est Stevenson et Dollitson qui se séparent après 12 ans de relation libre et trois enfants - dont deux jumeaux -, en raison de leurs avis divergents au sujet du gel douche à la noix de coco, devenus insurmontables. Nos choix rendent nos scènes

mémorables. Ce n'est plus « la scène de rupture » dont parleront les gens après le spectacle, c'est la scène de la coco.

Dans cette vision de la scène et du jeu, le choix (aussi petit soit-il) devient déterminant dans la création de notre univers. Et il est compliqué de faire un choix tout·e seul·e. Si je nomme une seule fois le fait qu'on ait des jumeaux, on risque de les oublier ; si mon·ma partenaire le répète assez rapidement, ma brique devient alors plus importante ; si on commence à le détailler ensemble, on trouvera sûrement ce qui se cache derrière et qui nous en dit encore plus sur qui nous sommes (un long processus de fécondation in vitro, des ancêtres tous·tes jumeaux·elles, une tante qui l'avait prédit, etc.). Je précise que tout ce que je défends dans cet article repose également sur la connexion entre les comédien·nes (se regarder, acquiescer à ce que dit l'autre, répéter ses mots), nécessaire lorsqu'on prend des décisions au sujet du personnage de l'autre.

- Nommer pour installer, répéter pour célébrer et creuser pour jouer -

> DÉBUT <



## Continuer de creuser

Nous sommes donc passés du moment de découverte à celui où l'on joue, où l'on interprète des personnages, une relation, une situation, toujours plus spécifiques. Plus l'installation est précise, plus il sera facile de creuser. Comme pour des travaux dans la « vraie » vie : si le trou dans le sol est bien délimité, il est beaucoup plus facile de l'approfondir ; si son diamètre est énorme, ça va demander beaucoup plus d'énergie. Préciser au départ permet d'être libre plus tard, on n'a plus qu'à jouer avec ce qu'on a installé : laisser vivre ces personnages sans se soucier d'autre chose, les laisser traverser la scène ou le spectacle.

Dans cette partie de la scène ou du spectacle, le public peut avoir une longueur d'avance sur nos personnages. Les spectateur·ice·xs les connaissent et savent comment ils vont réagir, iels peuvent donc anticiper certains éléments et être ainsi mis·es en tension. Si on suit Caroline et Philomène depuis un moment, qu'on sait que les deux ont hérité de la timidité maladive de leur grand-mère, qu'on a déjà assisté à des preuves de celle-ci et qu'on fait entrer une contrôleur·euse de bus très impressionnante juste après que Caroline a dit avoir oublié de prendre un billet, le public peut deviner quel calvaire communicationnel ça va être, et rire ou se crisper d'avance.

Quand j'utilise l'expression « laisser vivre les personnages », j'entends par là explorer avec elles-eux d'autres situations et d'autres réflexions. Ne pas se cramponner au sujet de départ, aller voir ce qui se cache derrière et autour. Soudainement, le personnage va plus vite que nous, on ne le commande plus et il·elle réagit tout·e seul·e avant que ça passe par notre cerveau. Comprendre certaines réactions de son personnage après un spectacle ? Un kiff absolu. J'ai le sentiment que pour vivre cela, il faut être particulièrement détendu·e. Et pour se détendre, il vaut mieux ne pas trop s'embarrasser de nouveaux choix ou d'écriture simultanée, et simplement le-la « laisser vivre ».

## Le voyage ou la traversée

Il y a quelques années, j'ai travaillé autour du « voyage du héros » (inspiré des travaux de Joseph Campbell<sup>1</sup> - repris ensuite pour l'écriture de scénario par Christopher Vogler<sup>2</sup>) dans le cadre de la création d'un spectacle tout public. J'ai aimé faire cela, à fond, pour ensuite l'oublier un peu dans le jeu et voir que ces étapes sont inscrites si profondément dans notre « cerveau culturel », qu'elles sont presque instinctives quand on raconte une histoire.

Parallèlement à tout cela, je joue plusieurs spectacles improvisés, en particulier des duos, dans lesquels il n'y a pas d'histoire, tout du moins pas comme on l'entend dans cette théorie. Pourtant j'ai la même sensation de « traversée » et de « retour à la normale » à la fin du spectacle. C'est pour cette raison que j'ai écrit « fin du voyage émotionnel / relationnel / situationnel / narratif » en bas de mon dessin.

Ayant grandi dans le monde européen et francophone de l'improvisation, j'ai été programmée à raconter des histoires, à « avancer » à tout prix, à prendre des fautes de retard de jeu dès que deux personnages s'arrêtent dans leur quête pour discuter un peu. Peu de place donc pour s'amuser simplement avec nos personnages ou la situation. C'est pour cela que j'ai longtemps confondu faire avancer l'histoire et faire évoluer la scène. En allant étudier à Chicago (iO), les profs ont mis des mots – tout aussi radicaux, mais dans une vision opposée à celle qu'on m'enseignait depuis mes 12 ans – sur ce qui me fatiguait, sur cette nécessité d'avancer en résolvant les problèmes, en dépassant les obstacles afin de s'emparer de l'élixir ou du trésor caché sur la montagne : « We don't care about the plot ! » [On s'en fout de l'intrigue !].

<sup>1</sup> Le héros aux mille et un visages, 1949

<sup>2</sup> Le guide du scénariste, 1992

J'ai ainsi déconstruit cette pression de l'histoire, j'ai trouvé de nouveaux espaces de jeu, des enjeux de personnages qui me plaisaient plus, et surtout, j'ai entendu de la théorie à ce sujet, vieille de 50 ans, précise et étayée. Cela m'a fait du bien parce qu'elle validait et précisait ce que j'essayais de faire un peu sauvagement en impro depuis quelques années.

En prenant conscience de la multiplicité des voyages possibles, j'ai co-créé « Nouveau Spectacle », un duo avec Alain Borek, qui commence systématiquement par une longue discussion entre deux personnages. Cette discussion dure au minimum une dizaine de minutes et nous permet à chacun·e de détailler le personnage de l'autre. Ensuite, on les laisse exister et croiser la route d'autres personnages. Le public doit avoir l'impression d'assister à une tranche de vie, il n'y aura pas de quête, pas de gros obstacles, pas de trésor, juste deux personnages qui ont des choses à dire sur le monde. À la fin du spectacle, ces protagonistes ont été activé·es par des pensées, par des réflexions, par les apparitions de personnages secondaires. Ils-elles ont vécu quelque chose, de simple, mais de très spécifique. L'audience peut souvent thématiser ce qu'elle a vu - « ça parlait de la peur de vieillir ». Pourquoi je parle de ce spectacle ? Parce qu'il me donne la sensation que les deux protagonistes ont

aussi effectué tout un voyage sans pour autant quitter leur monde ordinaire.

Bien entendu, je parle là d'un spectacle à deux, de 60 minutes, ce qui laisse l'espace et le temps pour jouer de cette façon. Néanmoins, je défends aussi l'idée que ces traversées (que j'opposerai donc à voyages), moins épiques, ont toute leur place en match ou dans d'autres spectacles reposant sur des formats courts. Ils reposent simplement sur ce temps de découverte, de précision, et le fait de creuser ensuite dans la même direction.

### **T'as la flemme ? Tu peux lire juste ce paragraphe**

Ça y est. Je crois que j'ai formulé ce qui fonctionne pour moi en impro. Si vous commencez par ce paragraphe et que vous n'êtes pas chaud·es à lire tout l'article, je vous résume ma pensée en deux phrases : la précision de nos choix de départ est directement liée à la liberté que l'on aura plus tard dans la scène. Les traversées – en complément au voyage du héros – sont multiples, mais elles sont particulièrement excitantes à regarder et à jouer, lorsqu'elles sont vécues par des personnages si bien définis qu'on s'en souvient longtemps.

# **Story Steps**

## **(version originale anglaise)**



Photo: Alec Torn

**VINNY FRANÇOIS**

Director of Improv College / Directeur d'Impro Campus

## Story Steps (version originale anglaise)

We love to tell stories. We love to be told stories. We love to watch stories on our screens and read them in our books. We even impose stories on things that do not have stories, like sports. There are heroes, underdogs, and villains. The crowd boos and cheers. In sports, the audience creates a narrative out of the actions of the players, moment by moment. In improv, it falls to the players to create a narrative for the audience, moment by moment. Instead of a single scene, an improvised narrative (for this piece) is like a play, a single story taking place across many scenes with a cast of characters.

But how? How can we create a satisfying story, as a group, from scratch?

Good stories have a structure. The story starts, builds and pays off at the end. And as they walk out of the show, we hope the audience feels satisfied to have been taken on that journey. Learning a simple story structure allows improvisers to build something out of nothing, together. There are many stories and many structures but, having spent some time studying, performing and teaching narrative improv, these are the story steps I teach.

I want to be clear that I haven't discovered anything new here. Joseph Campbell's "*Hero's Journey*", Kurt Vonnegut's "*Shapes of Stories*", Kenn Adams' "*How to Improvise a Full-Length Play*" (among others) have all explored how stories work. This is just my take on the work I've absorbed and learned, with a visual guide to help along the way.

We can break improvised narrative down to eight simple story steps. Some of these can be a single scene, some of them can be multiple scenes, some of them can be merged together. You'll find it's all quite flexible but this is the general shape of the arc and it can tell an infinite number of stories.

- Once There Was A
- I Want
- Until One Day
- Helps and Hinders
- Darkest Hour
- True Self
- Final Confrontation
- And Ever Since Then

### Once There Was A

Every story needs a beginning. Before we cook, we want to do



a "mise en place", setting up the ingredients before we fire up the stove. Perhaps you are familiar with setting up the "who, what, where" of a scene, when you are telling a longer story across multiple scenes the same principle applies.

There is a temptation to bring our shorter scene instincts into play here. And if you've done a lot of shorter scene work, this first step may be a bit of a challenge as it asks us to not advance the story. We only want to set up the characters, the world and the setting. We want to meet the people this story is about. We want to know what is happening in this world. And we want to know the places this story can take place in.

My advice for performers just starting out with narrative improv is to avoid conflict. Try not to express any major wants (that's the next step!). If there are any problems, they are trivial and accepted as the way of the world. Nothing new is happening today. We want the routine before we break it, the platform before we tilt it. We want to see the status quo before we upset the apple cart. Our main character, our protagonist is often introduced

here. Sometimes this section is one scene, sometimes more, though this is more a function of how long your show can run.

The pitfall when starting our story is to set the house on fire here. Don't. Let's meet the people in the house first. Let's watch them sit down to eat. Try to feed their baby. Talk about their day. And THEN we set the house on fire. But now we care about the people inside. And that's the number one concern: get the audience to care about the person or people this story is about.

## I Want

In musicals, the first song that the protagonist sings is generally called the "I Want" song. In it, the protagonist sings deeply and sincerely about what they want. Think about any Broadway or animated Disney musical, you'll find this pattern holds pretty well.

This is part of the story is key. We need to know what the protagonist wants so we can challenge them, help them and find out where the story is ultimately headed. Stories where the hero expresses a Want and doesn't get it have a name: tragedies. Unless you're doing a tragedy (and you absolutely can improvise those), we expect our protagonist to get their Want.

Now the protagonist's Want at the end of the story may not appear in the form they initially expected but this is the promise we make to our

audience up front. Failing to deliver on it may leave the audience walking out feeling as though something is not-quite-right.

A note about Wants: they need to be personal and meaningful. Wanting to be rich is fine but it's neither personal nor meaningful. Wanting to make a lot of money to pay for Grandma's operation or to save the orphanage is personal and meaningful. The hero can want just about anything, but for the audience to care, it has to have some emotional weight to it. What will it personally mean to the hero to get their Want?

## Until One Day

Suddenly, everything changes. Our hero is knocked out of their status quo. This can be good: they get hired for a new job, a new love enters their life, a new opportunity crosses their path. This can be bad: they are fired, they go through a break-up, a sudden loss. But what changes is the hero's situation. This new world is a challenge.

The story is launched into the middle. Everything up to this point has been set up. Now it's time for the story to move. The first two parts (Once There Was A and I Want) should be 20-25% of your total run time. The middle (Until One Day, Helps and Hinders, Darkest Hour) is roughly 50-60% and the end (True Self, Final Confrontation and And Ever Since Then) is again 20-25% of your run time.

## Helps and Hinders

This is the majority of your show. The journey your characters go on. Maybe you have a villain. Maybe your hero has a sidekick. Maybe it's hero vs nature. It kind of doesn't matter. What does matter is that there's a series of Helps and Hinders.

Some scenes Help your hero. The protagonist is aided along the way to their goal, their Want. Some scenes Hinder your hero. Our hero is knocked down or away from their goal. Generally, it can alternate but it doesn't have to. But there does need to be a mix. If there's nothing but Help, then there's no tension. It's too easy. If there's nothing but Hinder, then the hero will never get their Want. So we oscillate, we vary it up with Helps and Hinders along the way.

As we get closer to the end, the swings can and should get bigger. Whenever we build tension, we start slow and gradually increase the highs and lows until...

## Darkest Hour

The Darkest Hour is the lowest low point. Our hero is in prison. All friends have abandoned the hero. The dragon is going to eat the hero in the morning. There is no hope.

This is the biggest Hinder. Everything is stripped away from the hero and it seems unlikely, no, impossible that our hero can

emerge victorious. The Millenium Falcon arrives and the Death Star shield is still up. Han and Leia have been captured. Luke is having no success turning Darth Vader away from the Dark Side. And now, oh no, Vader finds out that Leia is Luke's sister...

## True Self

Our Hero is faced with a choice. Before they can overcome the Darkest Hour, they need to change. If they are afraid of the water, this is where they dive in to save the drowning dog. If they want to be a rock star, this is where they sing their greatest song ever. The prophecy is revealed and they are a prince!

This moment can happen before Final Confrontation. It's often how the hero exits their Darkest Hour. This moment can happen during the Final Confrontation. The hero is about to lose to the villain when they suddenly become their True Self and win the day.

Audiences want to see transformation. We want them to be flawed like us, but also to represent our ideals. To become their best selves and overcome adversity. To see heroes learn to embody the best in us. That's where stories get their power. The full arc of the story should be leading to this moment. The seeds of this are planted in the I Want scene. Ideally, all the Helps and Hinders are related to and building up to this moment to make it as powerful as possible.

## Final Confrontation

It's time for the hero to overcome the final obstacle between them and their dreams.

Now the hero is in full command of their powers and/or talents. Their True Self is revealed and this is where they defeat the villain or win the contest or save the day. This is where they get their Want. The promise made at the start of the show is fulfilled. Triumph!

If there's a place to slow the story right down and give it space and focus, this is it. The Darkest Hour can occur during this part. Same for the True Self moment. This is the culmination of the story we've been telling so it needs to be given importance and weight.

If the hero doesn't get their Want, this story becomes a tragedy. This is a wonderful type of story to explore, but it doesn't lend itself well to comedy. And if you don't set the audience's expectation beforehand, they may leave unsatisfied. So for comedies, I advise letting people get their Want at the end.

## And Ever Since Then

We need one final scene: what does the world look like for our protagonist after this journey is over? It's nice to have a denouement that explores the new status quo. Since we spent a good bit of time up front setting

up the status quo, it's nice to see what has changed. There's not much point to a story that simply leaves our protagonist back where they started. We need to see the change. Neo doesn't end up back in his office crunching numbers, he flies into the air like Superman.

The conclusion is a nice place to revisit the start of our story. Our ending can often be found in the beginning. Symmetry is nice and simple. Improvising narratives is complicated enough so look for simplicity wherever you can.

This is the skeleton I would use for players starting to work with improvised narrative. To keep things even simpler, I would start by omitting Darkest Hour and True Self, they are optional and can be introduced later. The other six steps form a solid base to build from.

This framework can be dressed up in many ways with genres: romance, superhero, sci fi, western and so on. It can hold many heroes and many villains. It can tell an infinite number of stories. From there it can evolve: the order can change, we can skip steps or add new ones. The truth is, if it works, there's no wrong way to tell a story. But when it comes to weaving a compelling tale out of thin air as a group, you want to collectively know where you are and take it one step at a time.

# Story Steps



Photo: Alec Torn

## VINNY FRANÇOIS

Director of Improv College / Directeur d'Impro Campus

## Story Steps



### Texte original de Vinny François / Traduction de Peggy Pexy Green

Nous aimons raconter des histoires. Nous aimons qu'on nous raconte des histoires. Nous aimons regarder des histoires sur nos écrans, et en lire dans nos livres. Nous voyons même des histoires là où il n'y en a pas, comme dans le sport. Il y a les héroïne-s, les perdant-e-s, et les méchant-e-s. La foule hue et acclame. Dans le monde du sport, le public crée un récit basé sur les actions des joueurs-euses, à chaque seconde. En impro, c'est aux joueurs-euses qu'il revient de créer le récit pour le public, à chaque seconde. Ce n'est pas d'une scène dont il s'agit, mais bien d'une pièce entière. Une improvisation « narrative », racontant une seule histoire construite en direct à travers un enchaînement de scènes et de personnages.

Comment est-ce possible ? Comment peut-on, en tant que groupe, créer une histoire qui tienne debout, en partant de rien ?

Les bonnes histoires ont une structure. L'histoire commence, elle se construit et puis on en récolte les fruits. Lorsque le public

quitte la salle de spectacle, nous espérons qu'il est content du voyage que nous lui avons fait vivre. Apprendre la structure de base d'une histoire permet aux improvisateurs-rices de créer quelque chose, ensemble, à partir de rien. Il y a beaucoup d'histoires et de structures possibles. Depuis des années j'étudie, je joue et je donne des cours d'improvisation narrative, et voici les étapes du récit que j'enseigne :

Je précise que je n'ai rien inventé de nouveau. « *Hero's Journey* » de Joseph Campbell, « *Shapes of Stories* » de Kurt Vonnegut, « *How to Improvise a Full-Length Play* » de Kenn Adams, entre autres, ont exploré les arcanes du récit. Je présente juste ma vision de ce que j'ai appris et intégré, avec un guide visuel pour vous aider dans ce chemin.

L'improvisation narrative peut se décliner en huit étapes. Certaines de ces étapes font l'objet d'une scène, d'autre d'un ensemble de scènes, et parfois elles fusionnent. Tout cela est souple, et il s'agit d'une structure générale, d'un arc narratif, qui peut raconter un nombre infini d'histoires.

- Il était une fois
- Le Désir
- Jusqu'au jour où
- Aides et obstacles
- Le Pire
- Révélation de soi
- Le face-à-face final
- Et depuis ce temps-là

### Il était une fois

Toutes les histoires commencent par le début. Avant de cuisiner, on met en place des ingrédients. Ensuite, on allume le four. Vous savez peut-être comment fonctionne le « qui, quoi, où » dans une scène. C'est le même principe lorsque vous racontez une histoire, plus longue, à travers plusieurs scènes.

Nos instincts de format court sont tentés de revenir ici. Et si vous avez beaucoup travaillé sur des scènes courtes, cette première étape peut être un challenge pour vous, car elle implique de ne pas faire avancer l'histoire. Nous voulons uniquement installer les personnages, leur monde et le cadre. Nous voulons rencontrer les personnages dont nous allons suivre l'histoire. Nous voulons savoir ce qui se passe dans ce

monde. Et nous voulons connaître les lieux dans lesquels cette histoire va se dérouler.

Mon conseil aux joueurs et joueuses qui débutent en improvisation narrative est d'éviter le conflit. Essayez de ne pas exprimer de désirs profonds (c'est la prochaine étape !). S'il y a des problèmes, ils sont sans importance et font partie du quotidien. Rien de nouveau ne se produit aujourd'hui. Nous voulons de la routine, qu'on va pouvoir casser, une plateforme qu'on va faire basculer. Nous voulons le statu quo, pour bouleverser l'ordre établi. Notre personnage principal, notre protagoniste, apparaît souvent à ce moment-là. Parfois cette partie se fait en une scène, parfois en plusieurs, cela dépend aussi de la durée prévue du spectacle.

Le piège lorsqu'on démarre notre histoire est de mettre le feu à la maison tout de suite. Ne le faites pas. Rencontrons plutôt les gens qui sont dans la maison d'abord. Regardons-les à table, en train de manger. Essayant de nourrir leur bébé. Parlant de leur journée. Et LÀ, mettons le feu à la maison. Parce que maintenant nous sommes attaché·e·s aux gens qui sont à l'intérieur. C'est l'enjeu principal : que le public ait envie de suivre le ou les personnage(s) dont nous racontons l'histoire.

## Le Désir

Dans une comédie musicale, la première chanson du/de la protagoniste est généralement celle exprimant son « Désir ». Il/Elle chante intensément et sincèrement ce qu'il/elle veut. Regardez du côté de Broadway ou des comédies musicales d'animation de Disney, vous verrez que ce canevas est toujours de mise.

C'est un moment-clé de l'histoire. On doit savoir ce que le/la protagoniste veut, pour pouvoir le/la confronter à des obstacles, l'aider et comprendre vers quoi se dirige l'histoire au final. Une histoire dans laquelle l'héroïne/le héros exprime ce qu'elle/il veut et ne l'obtient pas a un nom : c'est une tragédie. Et on s'attend, sauf dans la tragédie (que vous êtes tout à fait libres d'improviser), à ce que l'héroïne/le héros obtienne ce qu'elle/il désire.

Le désir du/de la protagoniste se concrétisera à la fin de l'histoire, mais peut-être pas comme il/elle l'imaginait. Cependant, c'est une promesse qu'on fait au public dès le départ. Ne pas la tenir pourrait laisser le public partir avec l'impression qu'il y a quelque chose qui cloche.

Une remarque sur les Désirs : ils doivent être personnels et avoir du sens. Vouloir être riche c'est bien mais ce n'est ni personnel, ni porteur de sens. Vouloir trouver beaucoup d'argent pour

payer l'opération de Mamie ou pour sauver un orphelinat, ça c'est personnel et porteur de sens. Le héros/L'héroïne peut avoir n'importe quel Désir, mais pour que le public s'y intéresse, cela doit impliquer une charge émotionnelle. Qu'est-ce que cela signifie personnellement pour lui/elle d'obtenir ce qu'il/elle Désire ?

## Jusqu'au jour où

Tout d'un coup, tout change. Notre héroïne/héros voit son status quo bouleversé. Cela peut être positif : elle/il trouve un nouveau job, tombe amoureux·se, a une nouvelle opportunité dans sa vie. Cela peut être négatif : elle/il est viré·e, vit une rupture amoureuse, ou perd brutalement quelqu'un. Ce qui change, c'est la situation de l'héroïne/du héros. Ce nouveau monde est un défi à relever.

L'histoire, en tant que telle, démarre dans ce que j'appelle « le milieu ». Tout a été installé. Il est temps que l'histoire avance. Les deux premières parties (Il était une fois et Le Désir) doivent représenter 20-25% de la durée totale. Le milieu (Jusqu'au jour où, Aides et Obstacles, et Le Pire) environ 50-60% et la fin (la Révélation de soi, le Face-à-face final et Et depuis ce temps-là) encore 20-25%.

## Aides et Obstacles

C'est la plus grosse partie du spectacle. Le voyage de vos personnages continue. Peut-être qu'un·e méchant·e apparaît. Ou un·e acolyte. Ou bien le héros/l'héroïne se retrouve face à la Nature. Cela n'a pas vraiment d'importance. Ce qui compte c'est qu'il y ait une série d'épreuves, des Aides et des Obstacles.

Certaines scènes permettent au héros/héroïne d'avancer dans sa quête. Le/la protagoniste est soutenu·e dans son parcours vers son objectif, ce qu'il/elle Désire. Certaines scènes empêchent le héros/l'héroïne. Il/elle rate ou s'éloigne de son objectif. Souvent, ces scènes vont s'alterner mais ce n'est pas une règle. Mais il doit y avoir les deux. S'il n'y a que des Aides, il n'y a pas de tension. C'est trop facile. S'il n'y a que des Obstacles, le héros/l'héroïne ne pourra jamais avoir ce qu'il/elle Désire. Donc nous varions, entre les avancées et les freins, tout au long de l'aventure.

Lorsqu'on approche de la fin, les revirements peuvent et doivent être plus importants. Lorsqu'on construit de la tension, on commence doucement et on augmente progressivement les hauts et les bas jusqu'à arriver à...

## Le Pire

Le Pire est le moment où notre héroïne/héros est au plus bas. En prison. Ses ami.e.s l'ont abandonné.e. Le dragon va la/le manger au petit-déjeuner. Il n'y a plus d'espoir.

Il s'agit du plus grand obstacle possible. Le héros/L'héroïne n'a plus rien et semble avoir peu, non, plus aucune, chance de sortir gagnant.e. Le Faucon Millenium arrive et le bouclier de L'Étoile de la mort est toujours dressé. Han et Leia ont été capturés, Luke ne parvient pas à détourner Dark Vador du Côté Obscur. Et c'est là que, oh non, Vador apprend que Leia est la sœur de Luke...

## Révélation de soi

Le héros/L'héroïne est face à un choix. Pour pouvoir dépasser Le Pire, il/elle doit changer. S'il/elle a peur de l'eau, c'est le moment où il/elle va plonger au secours d'un chien en train de se noyer. S'il/elle veut devenir une rock star, c'est le moment où il/elle va chanter la meilleure chanson de tous les temps. La prophétie se réalise et il/elle est un·e prince·sse !

Ce moment peut arriver avant le Face-à-face final. C'est souvent comme ça que le héros/l'héroïne échappe au Pire. Ou bien ce moment peut avoir lieu pendant le Face-à-face final. Le héros/L'héroïne est en train de perdre contre le/la méchant·e quand il/elle a une révélation

sur lui/elle-même et gagne alors le Face-à-face.

Le public veut voir une transformation. Nous voulons que les héros/héroïnes soient imparfait·e·s, comme nous, mais aussi qu'ils/elles représentent un idéal. Pour devenir la meilleure version d'eux/elles-mêmes et vaincre l'adversité. Voir nos héros/héroïnes incarner la meilleure partie de nous-mêmes. C'est de là que nos histoires tirent leur force. Tout l'arc narratif doit nous amener à ce moment. Les graines sont plantées dans la scène du « Désir ». Idéalement, tous les Obstacles et Aides sont toutes liés à cela, et ont construit peu à peu ce moment afin de le rendre le plus fort possible.

## Face-à-face final

Il est temps pour le héros/l'héroïne de dépasser l'obstacle final qui le/la sépare de leur rêve. À présent, le héros/l'héroïne est en pleine possession de ses moyens et/ou pouvoirs. Il/elle sait qui il/elle est vraiment, et c'est à ce moment-là qu'il/elle gagne contre le/la méchant·e, ou remporte le concours, ou sauve le monde. C'est là qu'il/elle obtient ce qu'il/elle Désire.

La promesse faite au public en début de spectacle est tenue. Victoire !

S'il y a bien un endroit où l'on peut ralentir la cadence, et donner de la place et de l'attention à

l'histoire, c'est ici. Le Pire peut avoir lieu pendant cette partie. De même que la Révélation de soi. C'est le point culminant de l'histoire que nous sommes en train de raconter, il faut donc lui accorder du poids et de l'importance.

Si l'héroïne/le héros n'obtient pas ce qu'elle/il veut, cette histoire devient une tragédie. Il est passionnant d'explorer ce genre d'histoire, mais il ne se prête pas à la comédie. Si vous ne définissez pas l'attente qu'a le public a priori, il peut partir insatisfait. Donc si c'est une comédie, je vous conseille de donner ce qu'il/elle Désire au héros/à l'héroïne à la fin.

## **Et depuis ce temps-là**

Nous avons besoin d'une scène finale : à quoi ressemble le monde de notre protagoniste à la fin de son voyage ? Il est agréable d'avoir un dénouement qui explore le nouveau status quo. Comme nous avons passé un certain temps à mettre en place le statu quo de départ, il est agréable de voir ce qui a changé. Une histoire qui laisserait simplement le/la protagoniste là où il/elle en était au début n'a pas beaucoup d'intérêt. Nous devons voir le changement. Neo ne termine pas dans son bureau à faire des équations, il vole dans les airs tel Superman.

La conclusion est le bon endroit pour revisiter les prémisses de l'histoire. On peut souvent trouver la fin dans le début. La symétrie est simple et agréable. Improviser une histoire narrative est suffisamment compliqué, cherchez donc la simplicité là où vous le pouvez.

Voilà le canevas que j'utiliserais pour des joueurs/joueuses qui se lancent dans l'impro narrative. Pour simplifier encore plus, j'enlèverais même Le Pire et la Révélation de soi. Ils sont facultatifs et peuvent être intégrés plus tard. Les six autres étapes forment une base solide de construction.

Ce cadre peut être adapté aux genres : la comédie romantique, les super-héros/héroïnes, la science-fiction, le western, etc. Il peut impliquer beaucoup d'héroïnes/de héros et beaucoup de méchant.e.s. Il peut raconter un nombre infini d'histoires. Et on peut le faire évoluer. L'ordre peut changer, certaines étapes peuvent disparaître, et d'autres s'ajouter. En vérité, il n'y a pas de mauvaise façon de raconter une histoire, si elle marche. Mais pour construire une histoire captivante, en groupe, à partir de rien, vous aurez besoin de savoir où vous en êtes et de procéder étape par étape.

# Essays on improv



## RAHEL OTSA

Improvisatrice, enseignante d'improvisation et productrice de festival de Tallinn, Estonie.

## Essays on improv

### Time.

Time motivates me.

Sometimes it's pushing me to do stupid jokes to fill it, worrying that the audience gets bored otherwise.

Sometimes it's also the time I spend in my head either thinking of things about to happen after the performance or secretly eyeing the audience to see the play mirroring back from their faces.

But most of all - when instead of letting the time play with me, I manage to take the lead and play with it.

To make time work with you, you need to give time time. You need to honour it. If you force it to run at a fast pace throwing jokes and tilts to your left and right you drain it quickly. It goes into a rhythm that's hard to get out of and when you do, it feels like no other pace suits anymore. and you can't get back to the old one either. But when you learn to dance with time, it starts to dance with you.

You step on the stage and it's already there. It's already projected in the eyes of the

audience that patiently waits for the start of the adventure you've promised to take them on. When you get on the stage, the relationship gets a bit more complicated. Now time stops lingering in the thoughts of the audience and instead its sole focus is on you. Like a predator that has caught the glimpse of a new prey. You have to show that you're not afraid of it and you know what you're up to.

You first take time to acknowledge it and the room and others around you. Then, you make your first dance move. And then, you listen. With your whole body. You listen to the energy around you. If the move you made was too rush or if it's a good pace to start from. If you are in sync with the rest. And then you slowly start making more moves. Listening to your partners and the audience of course but through it all being present and listening if the tempo is right. And when it is, you start picking it up slowly.

Dancing with the time is sort of a trance-like experience. All your senses are heightened, you listen and respond quickly, and it feels like you've lost yourself in the play. There's nothing else, just it. Just like in a hot tango, moves and turns follow each other making the audience later question just how improvised it all really was. You juggle with memorable character traits, call-backs, bold offers and daring yes-anding

creating the illusion that on this stage everything is possible. And then it comes. The big tilt. Maybe it's something that makes the characters you created question their motives and the audience question their previous judgment on them. Maybe it's the laughter that doesn't stop after a short-form game that hit all the right spots. The pause you take after it is critical. You now give time back to the audience. Instead of showing them the journey you now make them acknowledge that they were always actually on it with you. And then you bring them to a soft landing.

You'll probably drop dead tired after a show like this. In the best case, you'll be able to take one celebratory beer with people who want to tell you all about the great show they just saw. Like you hadn't been there. Like you hadn't been it.

You go home and fall to the bed.

Dreaming and hoping to get still another dance like this.

## Truth on stage

What's something in improv that you keep coming back to? For me, it's character building. I find myself doing character walk exercises when I go for groceries or walk on the treadmill. I sometimes rewatch videos of performances (or for that matter also TV-series or movies) just because I enjoy spying on the smallest of details that make up the characters I either root for or despise. I feel empowered when I manage to impersonate someone on the stage who finds out something about themselves or goes through some sort of transition. When we all forget it's fiction and allow ourselves to truly believe in the world that's been created on the stage.

For me, three things make some performances stand out from the others - honesty, vulnerability and trust between fellow players. In my opinion, it's easier to create "big" stereotypical characters. The thinner the veil gets the more skill it takes to preserve it and these three elements become the key components in creating a versatile character. Here's how I see them.

Sometimes when we put on "the mask" of the character on the stage, we may become more honest than we would be off stage. We get a chance to connect with different truths in ourselves that may not be true to us personally now, but that swim

in the vast sea of parallel worlds where we could have turned out to be different people. More strict or more flirty or more biased or more caring - whoever the story needs us to be. Those moments when we tie the fictional character we've created with some sort of truth from ourselves feel like a clear ray of sunshine and as we feel it ourselves, so does the audience. Whatever we did, this thing becomes a personal truth for this character and as such, it becomes important to both them and the audience.

I get shivers from watching relatable characters making life-changing decisions on stage. When something that really matters to them happens and changes the course of the story. For this to happen the actor has to make the character vulnerable. Show us what's important to them and put them out there - in a situation where they can win big but also lose big. We might be afraid of these situations personally but we must make our characters brave enough to take those extra steps because we all want to see stories of people bolder than us. We want to see someone confessing their love to their sweetheart because we're too afraid to admit our own feelings or someone leaving their job and travelling the world because we're too afraid to do it ourselves. We want to see stories that inspire us and those kinds of stories only reveal themselves when we allow

vulnerability on stage.

To open oneself up like this means to have a very strong trust. You know, how you watch the circus artists tiptoeing on a rope high from the ground or throwing knives that almost impinge their partner. The only reason we're able to enjoy those acts is that the artists show us that they trust each other and the situation they've put themselves in. They've trained their craft for years and they know each other well enough to trust each other with a possibly life-threatening situation. Similarly, it makes such a difference to see stage partners in improv who besides knowing their craft trust each other enough to go wherever the story takes them. Who are not only ready to make the audience laugh but also to weep, be afraid, be hopeful and breathe together with them. Who really yes-and.

None of these three is easy to achieve. Also - depending on the format you may not want to see any of them on the stage. It's all a matter of taste in the end. Nevertheless for me, when one or maybe even all three happen it feels like I've had a chance to experience the true theatre magic. And these are the sort of performances I never forget.

## A fairy-tale

Liza was standing next to the small “stage” they had created in their rehearsal room and she was as focused on what her castmates were doing as excited that they were doing it so well. The premiere of their next format “You only live once!” was set to be in two weeks. She loved the idea of the format that explored the biggest dreams of the audience but moreover, she loved how playing it made the group really do bold offers, support each other, and surprise each other with countless twists each time they did the run-through. It felt as if they were all elevated by the format. She stepped on the stage playing the elderly grandfather whos dream was to do a parachute jump and was taken by a fellow player giving him a lottery ticket for his 77th birthday. She felt the joy bubbling in herself as the character but also as the group member, feeling that this was going to be another successful run.

“And scene!” someone yelled and the play was over. They decided to take a five-minute break before going over the comments about the rehearsal and talking about the rest of the things they needed to do. Mario and Helen went outside for a cigarette, Daniel started the kettle to make some instant coffee and Sean dived in his phone. The five of them had started the group about half a

year ago and this was about to be their second long-form format in addition to the short-form nights they did once a month at a local pub. They all had their day-jobs that had nothing to do with any sort of arts but you could see that doing improv really brought the sparkle in their eyes. It was becoming more and more of who they were.

They ended up discussing the run-through for a long time. Everyone wanted to share their thoughts and ideas and retell the jokes and tilts they’d enjoyed on the stage. When they were finally done with that, Helen had to leave because she had to go home to take care of her children. It felt that the rest of the group was also tired and anxious to leave as it was already getting late. But they still had to talk about the admin. Though the venue where they performed wasn’t too big they still needed to work a bit to get the seats sold. So to get the discussion started, Liza laid out the plan she’d made. They needed to make a Facebook event, post a few pictures on the groups Instagram page in the following weeks, design a poster and spread it around, and send out a bunch of personal invitations. She’d done most of it by herself before but after the last set of shows, they had agreed to share the responsibilities more equally. When she finished telling them about her marketing thoughts and asked who could help with what the room became suddenly more

silent than it had at any moment during the two hours before. The high energy level descended to the ground. Then Sean muttered that he could make the Instagram posts if someone sent him the pictures and told him what to write. Glad that one thing could be crossed off the list Liza said she’d be happy to help him with it. Then Daniel stated that as he was changing jobs he was very busy for the next few weeks and couldn’t take any additional tasks and he felt very bad about it but that’s the way it was. Liza looked at Mario. He moved on the chair a bit being visibly uncomfortable before saying that he was also very busy but could make the Facebook event if needed. With that being said the guys started to leave. They’d all taken as many tasks as they could and so the topic was closed.

Liza was the last to leave. She put the chairs back next to the wall, turned off the lights and locked the door. She decided to walk home to clear her head of what had happened. The excitement she had felt had been substituted with a set of questions she didn’t have an answer to.

When Liza got home she noticed a missed call from Helen. She was slightly worried if it was maybe too late to call her back but decided to try it anyway. When Helen picked up she could hear cartoons and some shouting in the background but

Helen insisted that they kept talking anyway. "It's always like this", she said. "If I was waiting for the quiet hour, I'd never get anything done." she joked. "Listen, the reason I called was I wanted to apologize for running off before we were finished and ask if there's anything I can help you with with the admin. I know it's a bore but someone has to do it and I'd hate to see you doing everything by yourself again." Liza smiled by herself. This was a tilt she really hadn't expected. She made herself more comfortable on the sofa and started telling Helen about how the meeting had ended. Then they discussed how to share the remaining workload. She was happy to have found someone who really wanted to help. And she was happy to feel as supported, as she had felt on the stage before. Talking to Helen suddenly felt as if she'd really won with the lottery. And she started bubbling with joy again.

The sort of people who find a way and time to stand up and support each other also off-stage are the ones that motivate me.

This is a work of fiction.  
Any resemblance to actual persons or actual events is purely coincidental.



# Essais sur l'impro



**RAHEL OTSA**

Improvisatrice, enseignante d'improvisation et productrice de festival de Tallinn, Estonie.

## Essais sur l'impro

**Essais originaux de Rahel Otsa / Traduction de Valérie Gauthier**

### Le temps.

Le temps me motive.

Parfois, afin de le remplir, je me sens obligée de faire des blagues idiotes, inquiète que sans cela, le public s'ennuie.

Parfois, il s'agit aussi du temps passé à m'interroger sur ce qui s'en vient après ma performance ou à lorgner secrètement du côté du public pour y lire la réflexion de mon jeu dans leurs visages.

Mais surtout quand, au lieu de laisser le temps se jouer de moi, je réussis à prendre le contrôle et à jouer avec lui.

Pour que le temps joue en ta faveur, tu dois laisser du temps au temps. Tu dois lui faire honneur. Si tu le forces à s'écouler à un rythme effréné, lançant des blagues de gauche à droite, tu l'épuises rapidement. S'installe alors un rythme dont il est difficile de s'échapper et, quand tu y arrives, le sentiment de ne plus jamais se satisfaire d'autres allures. Et impossible non plus de retourner à l'ancien. Mais lorsque

tu apprends à danser avec le temps, il se met à danser avec toi.

Tu sautes sur la scène et c'est déjà là. C'est déjà allumé dans le regard du public qui attend patiemment le début de l'aventure promise. Une fois sur scène, la relation devient un peu plus complexe. C'est alors que le temps cesse d'exister dans la tête du public et à la place, son attention exclusive est sur toi. Comme un prédateur qui aperçoit une nouvelle proie. Tu dois lui montrer que tu n'en as pas peur et que tu sais ce que tu as à faire.

Tu prends d'abord le temps de prendre conscience de l'espace, des gens qui t'entourent. Ensuite, tu esquisses ton premier pas de danse. Et puis, tu écoutes. Avec tout ton corps. Tu es attentif à l'énergie autour de toi. Si ce que tu as fait était trop précipité ou si c'était le rythme juste pour débuter. Si tu es sur la même longueur d'onde que les autres. Et puis, doucement, tu t'avances dans le jeu. À l'écoute de tes partenaires et du public, évidemment, mais malgré tout en étant présent et en écoutant si le rythme est le bon. Et lorsqu'il l'est, tu commences à progresser graduellement.

Danser avec le temps c'est comme expérimenter un genre de transe. Tous tes sens sont décuplés, tu entends et réponds rapidement, tu as l'impression de te perdre dans le jeu. Il n'y a plus rien d'autre, il ne reste que ça. Exactement

comme dans un suave tango, les pas et les déplacements qui se suivent porteront le public à se questionner à quel point c'était improvisé! Tu jongles avec des traits de caractère inoubliables, des rappels, des offres audacieuses et ensemble, on ose plonger en créant l'illusion que sur cette scène, tout est possible. Et c'est là que ça arrive. Le point de bascule. Peut-être que c'est quelque chose qui fait se questionner ton personnage sur ses motivations et qui change la perception de l'assistance à son sujet. Peut-être que c'est un rire qui perdure après un petit jeu qui a su viser juste. La pause que tu prends ensuite est cruciale. Tu redonnes alors du temps à la salle. Au lieu de leur montrer la route, tu leur permets de prendre conscience qu'ils y étaient déjà, avec toi. Ensuite, tu les diriges vers un atterrissage en douceur.

Tu vas sûrement t'écrouler de fatigue après un spectacle de ce genre. Dans le meilleur des cas, tu seras en mesure de savourer une bière avec tous ceux qui voudront te dire à quel point ils ont apprécié assister à ce spectacle grandiose. Comme si tu n'y étais pas! Comme si tu ne l'étais pas!

Tu rentres à la maison et te laisses choir dans ton lit.

Rêvant et espérant avoir encore la chance d'une telle danse.

## La vérité sur scène

Sur quoi revenons-nous sans cesse en improvisation? Pour moi, c'est la construction des personnages. Je me surprends à faire des exercices de démarche de différents personnages, que ce soit à l'épicerie ou sur mon tapis roulant. Parfois, je réécoute certains enregistrements de performances (ou au même titre de séries télévisées ou de films) simplement parce que j'adore épier les plus petits détails qui font qu'on encourage ou qu'on méprise un personnage. Je me sens habile quand, sur scène, je réussis à personnifier quelqu'un qui découvre une facette de lui-même ou qui est en pleine transformation. Lorsqu'on oublie que ce n'est que de la fiction et qu'on se permet de vraiment croire à l'univers qui vient d'être créé sur scène.

Pour moi, trois choses font que certaines performances se démarquent d'entre toutes - la sincérité, la vulnérabilité et la confiance entre les compagnons de jeu. À mon avis, c'est beaucoup plus facile de créer des personnages totalement stéréotypés. Voilà pourquoi, plus mince est le voile, plus le talent est nécessaire afin de le préserver. Ces trois éléments en sont la clef de voute qui assure la création de personnages polyvalents. Voici comment je les vois.

Parfois, lorsqu'on enfile le « masque » du personnage sur scène, on peut devenir plus sincère que nous le serions hors des projecteurs. Nous avons la chance de nous rapprocher de différentes vérités à l'intérieur de nous, qui ne sont pas nécessairement individuellement vraies à cet instant précis, mais qui nagent dans le vaste océan des mondes parallèles où nous aurions pu devenir différentes versions de nous-mêmes. Plus sévère ou plus charmeur, plus tendancieux ou plus bienveillant - quiconque selon les besoins de l'histoire. Ces moments, où l'on rattache le personnage fictif créé à une espèce de vérité propre à nous-mêmes, nous font sentir comme un rafraîchissant rayon de soleil et par le fait même, le public le ressent. Peu importe ce qu'on a fait, cela devient une vérité individuelle propre à ce personnage et donc, cela devient important pour eux deux, ainsi que pour le public.

Je frissonne lorsqu'un personnage auquel je peux m'identifier entreprend, sur scène, un changement de cap majeur. Lorsqu'un évènement vraiment important se produit et qu'il change le cours de l'histoire. Pour cela, le comédien doit rendre le personnage vulnérable, nous montrer ce qui importe pour lui et se mettre en quatre dans une situation où il peut gagner ou perdre beaucoup. D'un point de vue personnel,

nous pouvons être craintif de ces situations, par contre, il faut que notre personnage soit suffisamment brave pour sauter le pas puisque ce que l'on veut tous en fin de compte, c'est être témoin d'histoire plus grande que nature avec des personnages plus courageux que nous. On veut voir quelqu'un avouer son amour parce que nous avons trop peur d'avouer nos propres sentiments ou encore quelqu'un quitter son emploi pour silloner la planète parce que nous sommes trop peureux pour faire de même. On veut voir des histoires inspirantes et ce genre d'histoires se dévoilent uniquement lorsqu'on autorise la vulnérabilité sur scène.

S'abandonner de cette façon nécessite une très grande confiance. Vous savez, lorsqu'on regarde un artiste de cirque s'aventurer en hauteur sur la pointe des pieds sur une corde ou lancer des couteaux qui vont presque transpercer leur partenaire. La seule raison pour laquelle nous sommes capables d'apprécier ces situations, c'est que les artistes nous montrent qu'ils se font confiance dans la situation dans laquelle ils se retrouvent. Ils s'entraînent à parfaire leur art des années durant et ils se connaissent suffisamment pour se faire confiance dans une situation où leur propre vie est possiblement à risque. De la même façon, cela fait une immense différence de voir des partenaires de scène qui, en plus de connaître leurs rôles

d'improvisateurs, se laisser porter par l'histoire avec assurance, peu importe la direction qu'elle prendra. Qui sont, non seulement prêt à faire rire la foule, mais aussi à lui faire verser une larme, avoir peur, espérer et respirer ensemble d'un même souffle. Qui sont des « oui-et »....

Aucun des trois n'est facile à atteindre. Aussi, dépendant du format, il est possible de ne vouloir voir aucun des trois sur scène. Finalement, tout est une question de goût. Néanmoins, pour moi, lorsqu'un, ou peut-être même les trois se produisent, j'ai l'impression d'avoir vécu la vraie magie du théâtre. Et ça, c'est le genre de performance que je n'oublie jamais.

## Un conte de fées

Liza se tenait à côté de la petite scène de fortune montée dans leur pièce de répétition et elle était autant concentrée sur ce que faisaient ses partenaires de jeu, qu'excitée par la qualité de ce qu'ils faisaient. La première de leur prochain spectacle « Nous ne vivons qu'une fois! » était prévue dans deux semaines. Elle aimait l'idée de cette mise en scène qui explorait les plus grands rêves du public, mais, elle aimait encore plus leur façon de jouer qui poussait la troupe à faire des offres audacieuses, à se supporter les uns les autres, et à se surprendre avec d'innombrables tournures inattendues, et ce, à chaque

répétition. Il semblait qu'ils étaient tous soulevés par le jeu. Elle mit le pied sur scène, jouant le grand-père âgé dont le rêve ultime était de faire un saut en parachute et était emmené par un autre joueur, lui donnant un billet de loterie pour son 77e anniversaire. Elle sentit la joie bouillonner en elle en tant que personnage, mais aussi en tant que membre du groupe, sentant que cela allait être une autre réussite.

« ... Et scène! » quelqu'un cria et la séquence prit fin. Ils décidèrent de prendre une pause de cinq minutes avant de passer aux commentaires sur la répétition et de discuter des choses qui leur restait à faire. Mario et Hélène sortirent pour fumer, Daniel alluma la bouilloire pour préparer un café instantané et Sean plongea dans son téléphone. Il y avait environ 6 mois, ils avaient démarré ce groupe et étaient sur le point de jouer leur deuxième format de longue durée, en plus des soirées avec des formats brefs qu'ils faisaient une fois par mois dans un pub local. Ils avaient tous un emploi qui n'avait aucun lien avec les arts, mais c'était évident qu'improviser allumait une étincelle dans leurs yeux. Cela devenait de plus en plus ce qu'ils étaient.

La discussion au sujet de la répétition dura un long moment. Tous voulaient partager leurs réflexions, leurs idées et raconter de nouveau les blagues et les

moments qu'ils avaient aimés sur scène. Lorsqu'ils eurent épuisé le sujet, Hélène dut quitter, car elle devait aller s'occuper de ses enfants. Il semblait que le reste du groupe était aussi épuisé et pressé de partir puisqu'il se faisait tard. Pourtant, il fallait encore parler d'administration. Bien que la salle où ils se produisaient n'était pas très vaste, il fallait quand même travailler un peu à la vente des billets. Alors pour amorcer la discussion, Liza présenta le plan qu'elle avait préparé. Ils devaient organiser un évènement Facebook, publier quelques photos du groupe sur leur page Instagram dans les semaines à venir, concevoir une affiche et la distribuer, en plus d'envoyer un tas d'invitations personnelles. Lors des précédents spectacles, elle avait assumé la grande part de ce travail, mais ils avaient convenu de partager les responsabilités plus équitablement. Lorsqu'elle termina de présenter son plan publicitaire et qu'elle demanda qui pouvait prendre quoi en charge, la pièce devint soudainement plus silencieuse qu'à n'importe quel moment lors des deux heures précédentes. L'énergie survoltée venait de s'écraser au niveau du sol. Puis, Sean murmura qu'il pouvait s'occuper de publier sur Instagram si quelqu'un lui envoyait les photos et lui disait quoi écrire. Heureuse de pouvoir barrer un item de sur sa liste, Liza s'exclama qu'elle serait heureuse de l'aider avec ça. Ensuite, Daniel

annonça que, puisqu'il changeait de travail, il serait très occupé dans les semaines à venir, qu'il ne pouvait vraiment pas prendre de tâches additionnelles et qu'il se sentait très mal, mais que c'était comme ça. Liza fixa Mario. Il s'agita légèrement sur sa chaise, visiblement inconfortable, avant de dire qu'il était lui aussi très occupé, mais que si c'était vraiment nécessaire, il pourrait s'occuper de l'évènement Facebook. Cela étant dit, les gars commencèrent à partir. Ils avaient tous pris autant de tâches que possible et le sujet était donc clos.

Liza fut la dernière à quitter. Elle replaça les chaises le long du mur, éteignit les lumières et ferma à clef. Elle décida de marcher jusqu'à la maison pour s'aérer l'esprit. L'excitation ressentie précédemment avait laissé place à une tonne de questions auxquelles elle n'avait pas les réponses.

Lorsque Liza arriva à la maison, elle remarqua qu'elle avait manqué un appel d'Hélène. Elle s'inquiéta un peu de l'heure tardive, mais décida de la rappeler quand même. Lorsque Hélène décrocha, elle entendit, en arrière-plan, une émission pour enfant et quelques cris, mais Hélène insista pour poursuivre l'appel. « C'est toujours comme ça », dit-elle. « Si j'attendais que ça se calme, je ne ferais jamais rien. » lança-t-elle à la blague. « Écoute, la raison pourquoi je t'ai appelée c'est que je tenais à m'excuser de m'être

sauvée avant que nous ayons terminé et pour te demander s'il y a quoi que ce soit que je peux faire pour t'aider avec l'administration. Je sais que c'est ennuyant, mais ça doit être fait et je détesterais te voir tout faire toute seule encore une fois. » Liza sourit. C'était vraiment une tournure inattendue. Elle s'installa confortablement sur son divan et raconta à Hélène comment la réunion s'était terminée. Ensuite, elles discutèrent de la division des tâches restantes. Elle était heureuse d'avoir trouvé quelqu'un qui voulait réellement l'aider. Et elle était contente de se sentir supportée, de la même façon qu'elle s'était sentie supportée sur scène, un peu plus tôt. Parler avec Hélène était comme avoir réellement gagné à la loterie. Puis, elle se mit à pétiller de joie à nouveau.

Le genre de personnes qui trouvent le temps et la façon de se lever et de se soutenir mutuellement, autant sur qu'en dehors de la scène, sont celles qui me motivent.

Ceci est une œuvre de fiction. Toute ressemblance avec des personnes réelles ou des évènements réels est purement fortuite.

# **21 ans de Galéjades et de plaisir**



**ÉRIC GAGNON**

Responsable des sports au Collège Saint-Charles-Garnier et entraîneur d'improvisation

## 21 ans de Galéjades et de plaisir

### Premier contact

Je me rappellerai toujours le jour où, en 1996, je suis entré dans le local des étudiants en théâtre (« L'Obscène »), au pavillon De Koninck de l'Université Laval, et que j'ai aperçu une nouvelle annonce au babillard : « Une nouvelle ligue d'improvisation vous intéresse? Tous les étudiants en théâtre sont les bienvenus, au Bar Le Sacrilège, tous les lundis soirs! N'ayez crainte, des ateliers d'impro vous seront offerts avant le début des activités. » On ne se cachera pas que cette dernière phrase en a convaincu plusieurs d'embarquer car, bien que nous avions une passion commune pour le théâtre, nos connaissances en improvisation étaient très limitées. La semaine suivante, après un premier atelier donné par le responsable de cette ligue, un certain Fernand Boudreau, ce dernier nous annonça que, le bar désirant que les matchs commencent le plus rapidement possible, nous allions jouer la semaine suivante. Pas besoin de vous dire que ce ne fut pas un grand match, mais quel plaisir nous avons eu! C'est ainsi que, pendant les 3 premiers mois, le plaisir d'être ensemble, de

créer toutes sortes d'univers sur l'improvisoire et de se challenger prit toute la place.

Ensuite, l'idée est venue de créer une équipe étoile qui participerait à plusieurs tournois à travers la province. J'ai eu la chance d'être choisi comme capitaine de cette équipe et c'est ainsi que les Saltimbanques de Québec furent créés. Ça m'a permis de faire de nombreuses belles rencontres, autant humaines qu'artistiques.

C'est véritablement la combinaison « art spontané, être humain » qui m'a attiré vers l'improvisation et qui a fait de moi un réel mordu, un passionné.

### L'Aventure des Galéjades

Au mois de mars de l'an 2000, une de mes amies de théâtre, Julie Tardif, me demanda de la remplacer comme entraîneur d'improvisation au Collège Saint-Charles-Garnier, afin de terminer l'année avec ses jeunes. C'est elle qui avait donné à l'équipe le nom des Galéjades (qui signifie « une grosse blague exagérée »). Julie devait quitter le collège et, comme je lui avais donné ses premiers ateliers d'impro, elle

avait tout de suite pensé à moi comme remplaçant. Terminer une année avec un groupe qu'on apprend à connaître, ce n'est pas toujours facile ; d'un côté on souhaite que les jeunes nous aiment et, de l'autre, de faire un peu de discipline et d'intégrer sa façon de faire au sein du groupe. Pendant cette courte période, j'ai pris des notes sur ce que j'aimerais apporter comme changement dans la gestion de l'équipe si mon expérience se prolongeait l'année d'après, et c'est avec plaisir que j'acceptai le poste pour la saison suivante.

J'étais donc un nouvel entraîneur d'improvisation, mais qui avait déjà cinq ans d'expérience comme entraîneur de football au niveau secondaire et collégial du Petit Séminaire de Québec. Le lien entre l'improvisation et le football est primordial pour moi. En effet, j'ai également eu l'honneur et le plaisir de mettre sur pied le programme de football au Collège Saint-Charles-Garnier un an après mon arrivée comme entraîneur d'improvisation, et j'ai également été entraîneur-chef d'une des équipes pendant 15 ans. Je peux vous affirmer que c'est le plus beau sport d'équipe qui existe !

Autant comme joueur que comme entraîneur, j'ai appris durant 24 années dédiées au football que le respect entre tous les membres d'une équipe (joueurs, joueuses et entraîneurs) est extrêmement important afin de demeurer un groupe uni, dans les bons et les mauvais moments. Pour que l'équipe réussisse un jeu, à l'offensive ou à la défensive, chacun doit effectuer son travail, sinon c'est l'objectif de tous qui ne pourra être atteint. Un dernier point essentiel pour garder le respect et le contrôle de son équipe est de traiter tout le monde sur un pied d'égalité, peu importe son rôle et son talent. Privilégier certains joueurs, avoir des favoris et gérer son groupe en conséquence peut nuire considérablement à l'esprit d'équipe. Voilà les valeurs que le football m'a enseignées. Je me suis toujours fait un point d'honneur d'aussi les transmettre à mes équipes d'improvisation à travers les années.

Pour en revenir à l'improvisation, on me demande souvent pourquoi je prends autant de personnes dans mon équipe. Contrairement à certains, qui privilégient une équipe de six à huit joueurs ou joueuses, j'ai toujours choisi 12 personnes pour faire partie de la mienne. Aussi, on me demande souvent comment je réussis, année après année, à garder l'intérêt et la motivation de tout un chacun pendant toute la saison. Voici mes raisons et mes secrets à ces sujets.

En ce qui a trait au nombre de personnes dans mon équipe, ce sont les règlements de la ligue de la région de Québec qui m'ont inspiré à en prendre autant. Dans un tournoi d'une journée, chaque équipe est assurée de jouer deux matchs et le nombre maximum de participants sur un banc est de 6. Chacun des membres de mon équipe joue donc au moins un match.

Comme c'est souvent le cas dans les écoles secondaires, on remarque que les élèves impliqués dans l'improvisation sont très souvent impliqués comme comédiens et comédiennes dans les pièces de théâtre, dans l'animation des spectacles de variétés, des galas de fin d'année, etc. Sans oublier que certains ont un travail dans lequel ils s'investissent la fin de semaine. Pour toutes ces raisons et pour m'assurer que mon équipe présente assez de participants dans les tournois auxquels nous nous inscrivons, j'ai opté pour le nombre de 12. Et pas besoin de vous dire qu'en ayant un tel nombre de joueurs et joueuses dans mon équipe, je dois chaque année tenir un registre des matchs joués par chaque jeune, que je leur présente à l'occasion, question de leur montrer que ma gestion est juste, équitable et respectueuse de tous.

Mon expérience m'a montré, avec les années, que c'est drôlement enrichissant d'avoir un bon

mélange de recrues et de vétérans dans une équipe. En plus de m'assurer que le flambeau de l'impro se passe bien d'une année à l'autre, ceux qui deviennent les vétérans m'aident également à transmettre les valeurs et les traditions de l'équipe.

Je dis les traditions, car c'est avec elles que je réponds à la deuxième partie de la question préalablement posée (comment est-ce que je réussis, année après année, à garder l'intérêt et la motivation des participants pendant une saison complète?). Effectivement, on doit y mettre du temps pour avoir une équipe qui se tient en improvisation, mais aussi en amitié. C'est pourquoi, au moment des auditions de début d'année, je m'empresse de souligner à ceux et à celles qui se présentent que ce n'est pas une activité parascolaire comme les autres : l'équipe d'impro du Collège, c'est un engagement qui demande du temps, en dehors des tournois prévus. C'est ainsi que nous avons :

- Un « Souper des Capitaines », une semaine avant le premier tournoi ;
- Le vendredi suivant, nous allons souper en équipe et ensuite assister, tous les Galéjades (les cadets et les juvéniles), à un match de la Ligue universitaire d'improvisation à l'Université Laval ;
- Mes joueurs, joueuses

et moi animons la Fête d'Halloween du Collège et y invitons tous les gens du Quartier Montcalm ;

- Pendant les Fêtes, nous organisons la Soirée de Noël des Galéjades. Nous commençons par un bon match de hockey bottine, suivi d'une fondue chinoise, pendant laquelle je pose des questions aux joueurs et joueuses, qui ont été écrites par leurs pairs, pour qu'on apprenne à se connaître davantage. Ensuite, nous parlons ensemble jusqu'à tard dans la nuit, nous dormons quelques heures et nous brunchons ensemble avant de se quitter ;
- Au mois de mai a lieu notre dernier souper d'équipe.

Dans une forme d'art où on se lance très souvent dans le vide, dans l'inconnu, et où la nervosité et le manque de confiance en soi peuvent facilement prendre le dessus sur le plaisir possible, j'ai compris très tôt qu'il fallait que chaque membre de l'équipe se sente bien intégré et développe une confiance mutuelle certaine. C'est incroyable ce qu'une équipe unie en dehors de la patinoire peut réaliser comme merveilles sur le jeu.

Voilà pour la portion « être humain » de la combinaison « art spontané, être humain » nommée plus haut.

## Des principes de base et mon imagination au service de l'improvisation

Pour ce qui est du côté artistique, lorsque j'ai commencé à m'intéresser à l'improvisation, j'ai été un peu déçu de constater que les livres concernant le sujet étaient rares et qu'il semblait n'y avoir que les ouvrages de référence Impro 1 et Impro 2 des auteurs Robert Gravel et Jan-Marc Lavergne. De ces ouvrages, j'ai retenu et transmis des principes de base que je répète souvent à mes joueurs et joueuses :

- À partir du moment qu'il y a un spectateur ou une spectatrice dans la salle, il en va de votre responsabilité de rendre l'improvisation qui se joue intéressante ; vous n'avez aucunement le droit d'être plate ;
- Une improvisation mixte ne peut se jouer seul.e, mais elle peut très bien se jouer uniquement à deux joueurs ou joueuses. Elle doit être construite par l'apport de ces deux personnes, qui doivent être constamment à l'écoute de ce qu'apporte l'une et l'autre ;
- À chacune de vos apparitions, vous devez chercher à incarner un personnage, et non pas arriver comme joueur ou joueuse ;

■ Dans une improvisation mixte, si vous entrez pour faire une « troisième entrée », il en va de votre devoir d'apporter quelque chose à l'histoire et de quitter ensuite ; par contre, si l'histoire s'y prête, vous pouvez y revenir, dans la peau du même personnage ou dans la peau d'un autre personnage, au besoin ; vous devez donc constamment rester à l'écoute de l'histoire ;

■ À partir du moment que vous entrez sur la patinoire, il en va de votre responsabilité d'être vus, d'être entendus et de faire en sorte de privilégier une exploitation équilibrée de l'espace. Si, au moment de votre entrée, trois personnages parlent ensemble dans le coin avant gauche, ce serait bien que le personnage qui entre arrive à l'opposé de la scène.

Faute d'ouvrages supplémentaires et de sites Web à consulter au début de mes années de « coaching », j'ai très vite réalisé que mon bagage théâtral et mon imagination me seraient très utiles.

À chaque début d'année, je me fais un devoir que les règles de base de l'improvisation soient comprises par tous avant les Fêtes, en alternant les exercices et les situations de matchs. Après les Fêtes, je donne un atelier sur la Commedia dell'arte, composé d'un 15 à 20 minutes

de théorie, de 10 minutes de jeu avec masques et de 20 minutes d'improvisation à partir des personnages traditionnels. La semaine suivante, ils choisissent un sujet parmi une liste que je détermine à l'avance (théâtre grec, Molière, Shakespeare, Michel Tremblay, Ionesco, Quentin Tarantino, Woody Allen, Western spaghetti, etc.) et ils ont un mois pour préparer un atelier de 25 minutes (15 minutes de théorie, de lectures et/ou de visionnements d'extraits connus, et 10 minutes d'improvisation en lien avec ce sujet) qu'ils devront donner à l'équipe lors de la semaine de relâche de mars. En plus d'enrichir considérablement leur culture générale, il arrive souvent que, durant les derniers matchs de la saison, lorsqu'une improvisation comparée de catégorie libre nous est donnée, les joueurs s'imposent eux-mêmes un style qu'ils et elles ont connu par les ateliers.

Il est certain qu'avec 25 ans de jeu et 21 ans de coaching derrière la cravate, l'improvisation est devenue pour moi plus qu'une passion, elle est devenue une seconde nature. Je ne pourrai d'ailleurs jamais assez remercier Monsieur Fernand Boudreau qui m'a mis en contact avec cet art magique et qui, à travers nos discussions et nos échanges, a poussé davantage mon intérêt, ma curiosité et, surtout, ma réflexion. Durant toutes ces années, les bons moments et les belles rencontres se sont évidemment multipliés et je suis vraiment heureux de dire que j'ai réussi, malgré tout, à rester en contact avec la grande majorité de mes anciens joueurs et de mes anciennes joueuses que j'ai eu l'énorme plaisir de connaître.

En terminant, un merci particulier à Réplique qui, par sa demande, a fait en sorte que je plonge dans mon passé et que je revive ainsi un tas d'émotions.

Longue vie à l'improvisation !

# Enseigner la liberté



Photo: François Angers

## GABRIEL ARTEAU

Sociologue, formateur et cofondateur de la troupe Vox Populi

## Enseigner la liberté

J'ai eu trois parcours d'enseignement en improvisation. Trois parcours qui se sont entrecroisés, mais qui se distinguent par les élèves à qui j'ai eu la chance de partager mes connaissances et visions : du coaching au secondaire, des cours d'improvisation pour adulte débutant de l'école du Club d'impro et finalement de la formation pour des ligues, équipes ou troupes d'improviseurs et improvisatrices expérimenté.e.s.

Ces trois contextes demandent différentes compétences et pédagogies, ils demandent aussi d'incarner différents rôles. L'on devient pour nos étudiants du secondaire un genre de grand frère ou un mentor dont le support dépasse souvent les limites de la scène (que ce soit l'effet escompté ou non). Pour les adultes, l'on devient parfois ami, parfois source de validation externe. Et tant d'autres.

Dans le présent texte, j'aborderai par contre ce qui dans mon expérience ne diffère pas, peu importe à qui je l'enseigne : apprendre à être libre. Un grand mot que celui de la liberté, qui peut nous sembler intense à première vue ou même presque

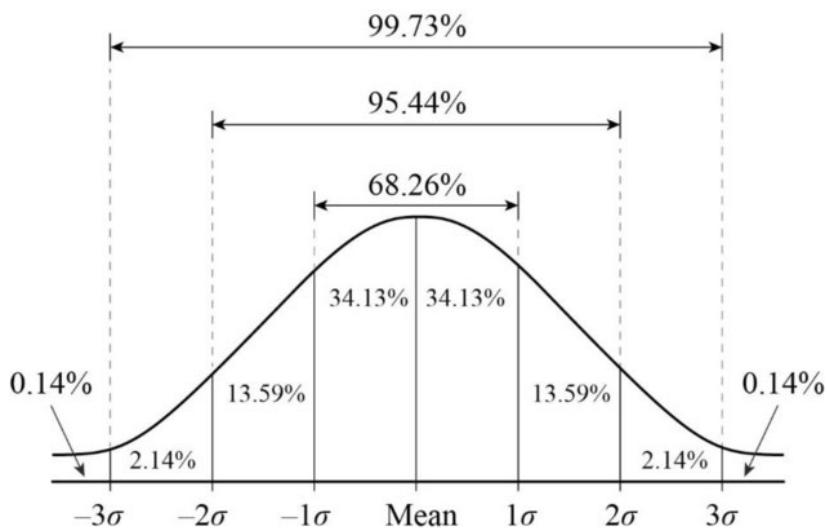
cliché. Après tout, on est libres de faire ce que l'on veut en impro, n'est-ce pas? Pas de limite de budget dans le mime, pas de texte contraignant ou de metteur en scène qui nous mène à dénaturer notre jeu. On fait ce que l'on veut.

Mon postulat ici est que la pire forme de contrainte est l'autocensure. Et c'est en opposition à cela que je définirai la liberté dans ce texte. Sur ce qu'on s'empêche de faire, de partager, de montrer, par peur d'être vus dans cette zone. Par peur de sortir de la normalité trop souvent insidieuse et réellement accéder à sa vulnérabilité.

Parce que sur scène elle est là, la liberté : dans la capacité d'être pleinement soi, sans peur. Vulnérable.

## « Tout est sur une courbe normale »

Certains auront déjà entendu la formulation. Elle signifie qu'en général, toute caractéristique de l'individu se présente dans un groupe selon les probabilités visibles ci-haut. C'est une répartition normale dans la population. Je vous évite le préambule statistique complet, mais on dira donc que, normalement, 68% de la population se trouvent assez proche de la moyenne, 27% s'en éloignent significativement (au-dessus ou en dessous), environ 4% s'en éloignent fortement et les autres appartiennent aux extrêmes. Cette répartition s'applique à presque tout : aux capacités physiques et intellectuelles, aux tempéraments, aux aptitudes scolaires, aux attitudes sociales, etc.



Mais en quoi est-ce que cela nous importe? Regardons ce noyau, ce 68%, non pas en termes de talent des joueurs et joueuses, mais plutôt en termes d'acceptabilité sociale. Si dans certains cas appartenir à l'extrême est vu comme une chose presque universellement bonne; on en veut rarement aux athlètes olympiques d'être à l'apogée de la forme physique, dans le cas des traits humains, de nos caractéristiques, qualités et défauts, appartenir à l'extrême peut être un désavantage. Être « trop » intelligent peut rendre les relations sociales difficiles, être trop honnête ou au contraire ne jamais l'être, travailler trop fort ou pas assez, avoir des valeurs poussées à l'extrême... toutes ces choses qui peuvent nous démarquer de la norme peuvent en fait nous être prises à défaut. On a qu'à traîner dans une cour de récré pendant quelques minutes pour se rappeler que, bien souvent, la différence entraîne le rejet. Je dis cour de récré mais, dans les faits, tout regroupement social fonctionne de cette manière. Les adultes ont juste tendance à être meilleurs pour le cacher.

Lorsque des ados ou des adultes entrent dans notre salle de classe, ils entrent en ayant intégré cette leçon : parfois, mieux vaut masquer dans la normalité qu'exprimer ce qui sort du lot. La normativité, la pression qui tend à nous faire agir selon la moyenne ou selon la majorité est

probablement un des plus grands ennemis de la créativité. Et le travail à faire comme pédagogue pour permettre à nos élèves de dépasser ces limitations en est un de longue haleine.

## Les multiples paliers de la normativité

Il y a bien évidemment plusieurs « points de pression » normatifs, dont plusieurs ont déjà été traités dans les pages de ce magazine : le genre, l'ethnicité, les traits physiques. Je ne m'y attarderai pas spécifiquement, bien que l'on puisse les intégrer dans l'argumentaire général que le texte tente de présenter. Nous présenterons ici deux principales sources : une normativité externe à la discipline (la société au sens large) et la normativité interne à la discipline (la normativité présente chez les membres de la communauté).

La situation que je vais vous décrire nous la connaissons presque tous. Parfois plus intimement que certains. Je coach une équipe secondaire et il est l'heure des auditions. Je vois défiler devant moi une vingtaine de joueurs et joueuses potentiel.le.s. Il y a des talents clairs, des vanités qui manquent d'introspection, mais un joueur attire mon attention. On ressent chez lui un effort constant pour paraître à l'aise dans ses interactions. Il observe les autres

alors qu'ils se présentent, comme pour mieux les imiter. Pas une once de son corps exprime une aisance à être au milieu d'autant de gens. Puis, il pose les pieds sur scène et se met à jouer. Sa première réplique, qui fait ressortir un rire du public, lui plaque un sourire au visage qui n'a rien à voir avec son personnage. Il continue, alors que les rires le nourrissent. C'est comme de le voir renaître sur scène. C'en est presque touchant. Je le prends dans mon équipe sans hésiter. Quelques mois plus tard, nous avons un temps juste nous deux dans un tournoi, il me parle du fait qu'il a dû changer d'école parce qu'il avait subi trop d'intimidation à la précédente. Il n'est définitivement pas « normal », pas dans le 68% sur plusieurs aspects de sa personne. Mais il me dit que sur scène c'est comme si c'était un avantage, parce que ce qui est normal pour lui est drôle pour les gens. C'est comme si sa « faiblesse » était un superpouvoir.

Il est arrivé dans le monde de l'improvisation avec un vécu beaucoup plus cruel de cette normativité externe que la plupart des gens. Et en ce sens ce fut presque plus simple pour lui de s'en libérer une fois sur scène, parce qu'il n'avait plus rien à perdre. Donc pour moi, en tant qu'enseignant, mon travail était davantage de le valider que de le pousser vers une zone d'inconfort. Mais pour des joueurs et joueuses qui, eux, sont profondément

intégré.e.s dans l'école, avec des cercles d'ami.e.s établis depuis des années, tout est à perdre. Ils ont tendance à survivre dans leur environnement social en laissant moins paraître ce qui dépasserait, ce qui ne « fitte pas dans le moule ». Alors pour eux, la scène peut devenir un lieu où ils ne font que jouer sur ce qu'ils montrent déjà aux autres. Ils jouent très bien, ils sont talentueux, éclatants, mais ils jouent dans une cage. Ils s'imposent des limites, souvent inconsciemment, et ne se permettent pas d'explorer l'étendue de leur talent.

C'est une pression externe au milieu qui modifie leur comportement. Ce n'est pas à cause de leurs pairs mais plutôt de ce qu'ils importent de leur vie quotidienne.

Dans le cas des pressions internes, celles-ci ont tendance à grandir au fur et à mesure que l'on intègre la communauté. Ce qui est tout à fait classique pour un sous-groupe social. Le milieu a sa propre normalité, il est clair qu'il attire un type de personne particulier et donc la norme sera différente de ce qu'on retrouve dans la population générale. Ce qui a pour effet qu'on pourra souvent voir que la pression interne est beaucoup plus présente chez les joueurs et joueuses avec un certain niveau d'ancienneté. Au secondaire et au cégep les tournois sont souvent joués devant nos compères et

une fois arrivés dans les ligues universitaires et adultes on se retrouve dans un système de ligues qui n'ont plus de décideurs extérieurs qui déterminent la formation des équipes (ce sont souvent des noyaux et non pas des coachs). Les pressions internes sont omniprésentes dans son parcours et même si l'on cherche une validation du public (sur laquelle nous reviendrons) l'on cherche aussi à être validés par nos confrères et consœurs. Dans certains cas, on peut même voir un effet normatif quand vient le temps d'interagir avec des membres qui sont plus influents. Ils jouent dans des ligues plus réputées ou ont un pouvoir décisionnel pour la formation des équipes. Il n'est pas rare de voir certain.e.s joueur.se.s changer drastiquement de style de jeu ou encore flancher sous le stress selon qui se trouve dans la salle.

Lorsque j'offre des ateliers à des ligues plus expérimentées, il m'arrive de rencontrer certaines personnes qui refusent de se prêter au jeu, par peur d'échouer devant leurs camarades. Tenter ce qui ne nous est pas familier peut mener à l'échec et beaucoup tentent de l'éviter à tout prix. Dans un autre texte l'on pourra aussi traiter du fait que l'on peut échouer parce que l'on joue sans prendre de risques, mais ce n'est pas là l'essence du sujet actuel.

Dans tous les cas, ce qui revient est l'idée que tenter ce qui peut échouer, c'est d'être vulnérable. Et être vulnérable, ça fait peur. C'est d'être sujet à la critique, aux railleries ou, ultimement, au rejet. S'écartez de la normalité c'est prendre un risque. Parce qu'il y a une impro « normale ». Partout où l'on va, l'improvisation est vue comme une expérience comique. On parle de gags, de sketchs, on fait rire. Ce qui n'a rien de mauvais, c'est une forme d'art tout à fait valide et je serais prêt à dire que la quasi-totalité d'entre nous s'y adonne avec grande joie. Mais c'est la norme, c'est le point initial à travers lequel tout est comparé. On m'a demandé à plusieurs reprises dans ma carrière de formateur si « c'était correct de ne pas être drôle ». Jamais on ne m'a demandé s'il était « correct d'être drôle ». Cette notion est souvent invisible. La tradition crée la tradition et à force de se répéter on finit par oublier que c'est un choix. L'impro est avant tout humoristique parce que l'impro a été enseignée comme telle. Cette vision est omniprésente et devient un filtre normatif qui permet le jugement des improvisateurs et improvisatrices qui dévient de cette norme, soit dans leur jeu, soit dans une manière de mettre en scène les spectacles offerts.

Bref, que ce soit pour respecter les normes sociales internes ou externes au milieu, beaucoup se joue dans la question de l'autocensure par souci de

normalité. Mais un autre argument tend à se présenter pour encourager cette normalité : « Mais on est là pour faire plaisir au public. »

## Le public ou l'argument de la majorité silencieuse

Le public a souvent le dos large quand vient le temps de discuter des choix à faire, autant dans la mise en scène que dans le jeu. « Le public aime rire », « le public aime voter » ou « le public veut pouvoir choisir son étoile ». Le fait de faire parler le public sans lui poser ces questions sera toujours pour moi une prémissse un brin maladroite, même si l'on peut reconnaître le fait qu'après plusieurs années sur scène, on finit par comprendre ce qui « marche » ou ce qui ne « marche pas ». Donc, sans évacuer l'idée que l'on puisse avoir un sens général du public sans leur parler directement, je vois deux raisons majeures pour lesquelles il faut rapidement rejeter l'idée de « faire ce que le public veut », surtout lorsque l'on a l'opportunité d'aborder le sujet avec des joueurs et des joueuses qui n'ont pas encore eu la chance de jouer devant un public.

Premièrement la simple utilisation du terme « le public » est erronée. Une salle n'est pas une masse homogène de gens ayant les mêmes goûts. Elle est composée d'une multitude de personnes

qui apprécient un ensemble de propositions artistiques différentes, à divers degrés. Un humour niché ne rejoindra pas tout le monde, mais peut être apprécié par certains, tout comme un humour plus vulgaire peut être répudié par l'un et être hilarant pour l'autre. Certains apprécieront tout ce qui leur est présenté, tant qu'ils y retrouvent une qualité. Il y a des publics, pas un public. Et souvent l'argument dira : « oui, mais la majorité des gens aiment ça ». Notre fameux 68%, la majorité qui dicte la normalité. Mais n'est-il pas correct de faire quelque chose qui plait à moins de gens mais qui leur plait davantage? N'ont-ils pas droit, eux aussi, à une offre pleinement assumée qui tombe dans leurs goûts? Dans le contexte compétitif on peut vite dire que, par exemple, la dramatique perd souvent face à l'impro drôle, mais ce n'est là qu'un vote à majorité simple. Quelle était l'expérience des gens qui ont reçu cette improvisation? Peut-être les a-t-elle marqués profondément et il y a là une valeur en soi? Un vote ne peut exprimer l'intensité de l'appréciation, il n'est que comparaison. Il y a un gagnant même après deux mauvaises impros.

Ce qui me mène au second point, déjà abordé plus haut. La tradition crée la tradition. Oui, d'une part on accorde une importance au vote parce que parfois l'on presume que tous les votes sont égaux (dans l'expression de leur

appréciation individuelle), mais surtout parce que si l'on fait ce que le public veut et que pour savoir ce qu'il veut on se fie à ce que l'on fait... il se crée un cercle vicieux. Le public aime ce que l'on fait, donc on fait ce que le public aime, donc on fait ce que l'on fait. C'est tautologique. Prendre des risques permet parfois de nous découvrir des sensibilités qu'on ne connaissait pas. La notion de faire ce que le public aime peut être une prémissse louable, mais il faut comprendre que « ce que le public aime » est sujet à changer selon ce qu'on lui propose.

## Le vrai risque

« Faire pour plaisir » est voué à mener à une stagnation, alors qu'« espérer plaisir en faisant » est un exercice à la fois libérateur et expressif de son unicité comme artiste. Et de toutes les leçons que j'ai pu enseigner c'est elle qui en est leur fondement. Jouer en partant de ce que l'on aime, de ce qui nous fait rire, pleurer, réfléchir, de ce que l'on trouve beau ou touchant, et ensuite espérer que cela connecte avec le public.

Puis, en dehors du fait que le public a tendance à suivre le talent, peu importe où ce dernier les amène, la raison principale pour laquelle cette affirmation est au cœur de ma pédagogie est que, de mon expérience, c'est ce qui permet aux improvisateurs et aux improvisatrices de profiter pleinement de notre forme



d'art. La joie de connecter avec l'humain, de partager un moment unique sur scène et surtout de se départir de la peur d'être vu réellement.

Pour en revenir à l'exemple mentionné plus haut, de la dramatique qui fonctionne rarement bien, je suis relativement d'accord. Parce que la majorité des dramatiques sont des morceaux de dialogues typiques et recyclés sur un fond mélodramatique, tout simplement parce qu'on performe le drame de manière presque spectaculaire plutôt qu'intime. Une joueuse de mon équipe secondaire, à son dernier tournoi, entre faire une solo sur scène. Elle passe après une improvisation efficace et bien rodée. Mais je la

regarde pendant l'impro de l'autre équipe et elle ne l'écoute pas, elle est dans sa tête, concentrée. Après le sifflement, elle laisse un silence planer, elle s'assoit près de ce que l'on comprend être le cercueil de son père. Puis, elle ouvre la bouche et nous offre un monologue rempli d'amour, de tendresse, de nostalgie, de colère. Ses émotions sont présentées par un texte qu'elle seule aurait pu écrire. Aucune phrase ne ressemblait à un pastiche. Tout simplement parce qu'elle s'est réellement ouverte. Elle a été vulnérable devant son public. Elle a offert ses réflexions sur la famille, la mort et le deuil, ses vraies réflexions, intimes, sans peur d'être jugée. En fait, peut-être avec peur, ce qui commande

le courage de l'avoir surpassée. L'impro se termine. Rugissement d'applaudissements du public. Mais peu importe le public. Elle a pris un risque, elle a été vulnérable. Pour moi, comme coach, la fierté ressentie ne dépendait en rien de comment serait reçu ce qu'elle nous a offert.

Ce n'est qu'un exemple. La vulnérabilité ne se limite pas à faire pleurer. Elle est aussi au cœur de l'humour. Elle est avant tout une libération de la peur de l'échec et du rejet. Pas en ne la ressentant plus, nous n'avons malheureusement pas ce choix, mais en ne lui laissant aucun pouvoir sur notre créativité.



COALITION DE RECHERCHE  
SUR L'IMPROVISATION ET LES  
SPECTACLES SPONTANÉS

[recherche.impro](#)

[coalition.riss@gmail.com](mailto:coalition.riss@gmail.com)