

AVANT PROPOS

Les commentaires inclus dans ce recueil sont le reflet ponctuel, à un certain moment, d'une certaine manière de comprendre l'impro. Cette compréhension est mouvante, dynamique, tant de la part de l'élève que de celle du maître.

Les auteurs de ce recueil ont évolué depuis, et ne sont eux-mêmes plus totalement en accord avec tout ce qu'ils ont rédigé. En tout cas, ils s'exprimeraient aujourd'hui d'une autre manière, intégrant probablement de manière plus claire les différents concepts abordés.

Puissiez-vous néanmoins vous enrichir par sa lecture.

TABLE DES MATIÈRES

Table des matières	1
Approche pédagogique	4
Introduction	4
Méthodologie	4
La disponibilité de l'animateur	4
Planning annuel	4
Mercredi 3 octobre 2001	6
Les bases de l'initiation	6
Axes majeurs de l'entraînement	6
Déroulement de l'entraînement	7
Mercredi 10 octobre 2001	9
Constat	9
Les exercices	9
Déroulement de l'atelier	10
Mercredi 17 octobre 2001	11
Spontanéité, imagination et recherche du moteur	11
Les exercices présentés	11
Déroulement de l'atelier	13
Mercredi 24 octobre 2001	14
Constat	14
Exercices proposés	14
Déroulement de l'entraînement	15
Mercredi 31 octobre 2001	16
Constat	16
Exercices proposés	16
Déroulement de l'entraînement	16
Mercredi 7 novembre 2001	18
Personnages, lieux et manipulations	18
Exercices proposés	18
Déroulement de l'atelier	19
Mercredi 14 novembre 2001	20
Mercredi 21 novembre 2001	21
Les lieux	21
Exercices proposés	21
Déroulement de l'entraînement	21
Mercredi 28 novembre 2001	22
Mercredi 5 décembre 2001	23
L'interprétation	23
Les exercices proposés	23
Mercredi 9 janvier 2002	25
Approche de la construction	25
Mécanisme de l'écriture spontanée	25
Déroulement de l'entraînement	26
Mercredi 16 janvier 2002	28

Constat	28
Exercices proposés	28
Déroulement de l'entraînement	29
Mercredi 23 janvier 2002	30
Constat	30
Exercices proposés	30
Déroulement de l'entraînement	31
Mercredi 30 janvier 2002	32
Séance récapitulative	32
Rappel des exercices d'échauffement	32
Déroulement de l'entraînement	33
Mercredi 6 février 2002	34
Constat	34
L'identification des paramètres, François	34
L'incarnation du personnage, action – réaction, Delphine	35
Ce qui est dit est vrai, Robin	37
Mercredi 27 février 2002	39
Mercredi 6 mars 2002	40
Constat	40
Exercices proposés	40
Exercices non joués	41

APPROCHE PÉDAGOGIQUE

Introduction

L'improvisation est un art de la parole qui possède nombre de points communs avec le théâtre conventionnel : le spectacle se déroule sur scène devant un public, chacun y incarne un personnage et raconte des histoires. Les comédiens doivent donc développer leur aptitude à incarner un personnage, à investir des états psychologiques, à délier leur corps, leur voix, leur articulation, etc.

Mais des critères fondamentaux éloignent l'impro théâtrale du théâtre proprement dit. L'absence de texte confère aux participants un triple statut : acteur, auteur et metteur en scène. Le comédien improvise son texte, son état et ses réactions sur le vif, et se doit de conserver un regard extérieur sur l'écriture globale qui s'opère spontanément devant les yeux du public. Il doit pouvoir gérer ses déplacements, ses émotions, sa relation au partenaire, tout en restant "maître" de la situation, et ce en bonne entente avec tous les intervenants de la scène. Et surtout, il doit rester crédible et sincère pour le public. En cela, l'improvisation est sans doute plus périlleuse que le théâtre.

Enfin, nous pratiquons un genre encore plus spécifique, à savoir le match d'improvisation. Les comédiens doivent donc en plus intégrer la faculté de gérer une certaine compétition, et l'accent est placé particulièrement sur les valeurs d'écoute, de curiosité et de respect, mais également de rythme et d'énergie.

Pour permettre aux participants des ateliers d'évoluer dans ce domaine, la meilleure approche reste bien entendu l'expérimentation, guidée par un animateur qui peut mettre en lumière les innombrables facettes de cet art, ainsi que ses pièges.

Méthodologie

Bien que nous parlions d'un domaine artistique et irrationnel, il est possible de compartimenter l'improvisation en plusieurs axes majeurs d'apprentissages : l'écoute, l'acceptation, la construction, etc. De l'étude de ces axes on peut décliner à l'infini une série d'exercices spécifiques mettant l'accent sur telle ou telle valeur. Ces exercices se présentent sous plusieurs formes : exercices de groupe, à deux, seul, etc. Ils se déroulent tantôt en contexte de scène (comédiens - public), tantôt en travail collectif sans dimension de spectacle. Mais leur point commun demeure le plaisir et le jeu, au sens premier du terme, omniprésents dans les ateliers d'impro.

Le groupe

La première phase d'une série d'ateliers travaille essentiellement sur l'humain. Plus encore que le théâtre, l'improvisation exige qu'une confiance s'installe entre les partenaires. Cette confiance sera indispensable sur scène, mais leur permet avant tout de simplement oser faire les choses, de se tromper. Les individus qui composent un groupe appelé à travailler ensemble pendant plusieurs semaines doivent se découvrir, apprendre à rire, à se soutenir. L'accent est mis sur le contact physique, savoir toucher, savoir être touché et, par là, accepter l'autre avec ses différences.

Le contenu

Dès que le groupe commence à montrer une atmosphère adéquate, on peut entrer dans le vif du sujet.

L'animateur prend soin de faire évoluer les participants dans les trois directions fondamentales de l'improvisation :

Comédien - acteur

Développement des facultés d'interprétation, de sincérité dans les états, de justesse dans le mécanisme d'action - réaction, etc.

Comédien - auteur

Développement des facultés de créativité, de spontanéité et de maîtrise de l'écriture.

Comédien - metteur en scène

Développement des facultés d'écoute globale, de sens du spectacle, de rythme et de mise en place.

La disponibilité de l'animateur

Au-delà de la méthodologie, l'animateur porte un intérêt particulier à l'évolution des participants. Comme dans tout art, les périodes de doute succèdent aux périodes de bien-être, voire parfois d'exaltation. Par son attitude d'écoute et de disponibilité, il incite les participants à exprimer leur état, leur évolution et leur senti par rapport à celle-ci. Il peut ainsi, dans une certaine mesure, devenir un élément rassurant et améliorer l'apprentissage.

Planning annuel

Voici une esquisse de ce que pourrait être le planning de l'initiation à l'impro pendant un an :

- 19 et 26 septembre, 3 et 10 octobre : proposition - acceptation
- 17, 24 et 31 octobre : spontanéité, recherche du moteur
- 7, 14, 21 et 28 novembre : personnages, lieux et manipulations
- 5, 12 et 19 décembre : sincérité et justesse, la relation sur scène, action - réaction
- 26/12, 2/1 : relâche
- 9, 16, 23 et 30 janvier : approche de la construction, services
- 6, 13, 20 et 27 février : impros de groupe et de chœur
- 6, 13, 20 et 27 mars : impros mixtes, impros comparées, catégories
- 3, 10, 17 et 24 avril : exercices de synthèse et travail sur lacunes
- 1, 8, 15, 22 et 29 mai : exercices de synthèse et travail sur lacunes

MERCREDI 3 OCTOBRE 2001

Les bases de l'initiation

En ce début de saison, notre volonté est de souligner l'importance fondamentale de quelques facteurs, indispensables au bon déroulement d'une impro :

- **la cohérence et la densité du propos** (il faut sans cesse chercher à intéresser le public) ;
- l'improvisateur peut être tenté par la facilité, à savoir aligner une succession de gags. Mais **raconter des histoires passionnantes** doit demeurer son objectif, pour le plaisir du public et le sien ;
- **l'écoute et l'acceptation**, qu'on peut aussi appeler "respect du partenaire".

Les deux premiers entraînements d'initiation de cette saison ont porté sur :

1. un impro est une succession de propositions. On peut ainsi raconter une histoire seul, à deux ou à dix sans problème.
2. dès qu'on joue à plusieurs, il est capital d'écouter et d'accepter les propositions de l'autre (c'est en tout cas un réflexe que l'on souhaite donner aux nouveaux joueurs. Plus tard, ils auront tout le temps de nuancer cette notion).

Plusieurs exercices portant sur la narration (on ne joue pas encore, on narre) ont été présentés, afin d'attirer l'attention des recrues sur l'importance de l'histoire et sur ses mécanismes (sans entrer dans leur détail). Quant à l'acceptation, un exercice de synthèse a déjà été proposé à la fin du deuxième entraînement (les 30 secondes).

Histoire en cercle

En cercle, chacun à son tour propose une phrase simple qui vient enrichir ou fait rebondir l'histoire improvisée collectivement. L'attention des participants est portée sur le fait de ne pas gaspiller les propositions énoncées par les autres, tout en faisant avancer l'histoire pour qu'elle conserve un intérêt.

Histoire à deux

Même objectif que dans l'histoire en cercle, mais en contexte de scène, cette fois. Les deux joueurs font face au public. L'un des deux commence une histoire par une proposition claire, pendant que l'autre le regarde (seule la tête tourne). Après quelques phrases (pas trop), celui qui a la parole tourne la tête vers l'autre qui regarde alors le public et prolonge l'histoire. Celui qui n'a pas commencé détermine la fin de l'histoire, après quelques minutes.

Histoire en file

Cette fois, deux files de nombre équivalent se font face, de façon assez proche. Celui qui est en tête de la file A, par exemple, lance une histoire, tandis que l'autre est prêt à tout moment à la continuer. C'est l'animateur qui, par un claquement de mains, détermine le passage de l'histoire à l'autre file. Celui qui a été interrompu va se placer alors au bout de sa propre file. Le joueur qui arrive en tête doit être prêt à prolonger l'histoire à son tour, etc. Insister sur l'écoute soutenue que doivent fournir tous les joueurs, afin de nouveau d'éviter le gaspillage d'informations et les incohérences. L'animateur peut, au début, faire la transition à des moments simples (dans les respirations), mais peut augmenter peu à peu la difficulté en coupant à travers les mots.

Un des objectifs de cet exercice est également la spontanéité. Il faut donc bannir absolument les reprises de fin de phrases du joueur précédent. Chacun doit être prêt à reprendre l'histoire avec conviction, même au milieu d'un mot.

Les 30 secondes

Exercice de synthèse qui se joue à deux, en contexte de scène. On commence l'impro par 30 secondes de silence au cours desquelles chacun fait vivre un personnage tout en manipulant un objet imaginaire. Après ce délai, on peut commencer à parler (on n'est pas obligé). Les propositions doivent se mêler, ou l'un des deux peut plus simplement suivre la proposition de l'autre. En tout cas, il est important de faire remarquer les refus et manques d'écoute. Si l'impro fonctionne bien, on peut laisser aller, mais le but est de réussir le début de cette impro.

La qualité des personnages et des manipulations passe au second plan, même si l'animateur peut insister sur l'importance d'y penser. Ce sont pour l'instant des réflexes importants à acquérir, la qualité d'interprétation viendra plus tard.

Axes majeurs de l'entraînement

1. Mécanisme "proposition - écoute"

Prolongation de l'exercice de synthèse, les 30 secondes. Cette fois, on peut obliger les joueurs à donner leur première réplique en fonction de la manipulation et de l'attitude de l'autre. L'animateur invite chaque joueur à susciter une réelle envie au fond de lui de s'intéresser à l'autre. La curiosité est ici le maître mot. Il n'hésitera pas à bannir tout cabotinage ou manque de respect.

Nouvelle notion, un piège très courant

Attention : il ne faut pas commenter ce qui se passe. La proposition doit avoir un rapport avec les causes ou les conséquences de l'état de l'autre ou de ce qu'il fait, pas directement avec ce qui se passe (exemple : "oh, comme tu tonds bien la pelouse" n'a pas d'intérêt. Par contre, "c'est bien de le faire avant la fête de ce soir" apporte plus à l'impro).

2. Nouveauté : la qualité des propositions, les trois "règles"

A la faveur d'un "**gardien de but**" (ou "goaler"), l'animateur introduit trois notions fondamentales. Il précise qu'il ne s'agit pas de règles qui risquent d'être pénalisées par l'arbitre si elles sont bafouées. Elles permettent simplement de densifier le propos et, par là, de maintenir l'intérêt du public.

- pas de non : prenons le réflexe d'accepter ce qui vient de l'autre. Il sera largement temps plus tard de jouer avec cela ;
- pas de "bonjour" : au début d'une impro, il vaut mieux commencer le dialogue ou l'action comme si les personnages étaient en présence depuis un certain temps. Commencer par une rencontre peut sans doute s'avérer intéressant, mais sombre généralement dans un manque d'intérêt ;
- pas de question : les questions retardent le propos et l'avancement de l'écriture dans l'impro. Certes, elles ne sont pas interdites, mais nous allons jouer à cela dans cet exercice. De plus, il faut prendre conscience qu'une question posée laisse au partenaire toute opportunité d'écrire seul l'histoire. Or, de nouveau, l'impro sera brillante si les deux protagonistes sont sur pied d'égalité. En bref, il faut oser affirmer des choses (tout en tenant bien sûr compte de ce qui a été dit).

L'animateur introduit ces notions une à une, en veillant à ne pas aller trop vite, ce qui aurait pour effet de créer un sentiment d'échec chez les participants de façon individuelle, ou pire, à tout l'exercice. On peut d'ailleurs, au début, laisser tourner l'exercice sans aucune contrainte, en focalisant l'attention des participants sur la spontanéité (en poussant à aller toujours plus vite).

3. Quelques notions théâtrales

Au travers du travail fourni par les joueurs, l'animateur introduit quelques notions basiques de théâtre (sans y consacrer réellement un module) :

- le regard ;
- la stabilité du corps ;
- l'équilibre de plateau.

Attention : ce n'est pas l'essentiel de cet entraînement. Simplement, il est intéressant de faire remarquer telle ou telle attitude inadéquate si elle apparaît clairement, tout au long de l'entraînement.

Déroulement de l'entraînement

Pour ce troisième entraînement, l'échauffement peut être plus court, en tout cas déjà intégrer les notions qui seront expliquées par après. Il est intéressant que l'animateur, avant toute chose, rappelle les notions découvertes précédemment (narration d'histoire, proposition, acceptation) et qu'il annonce les nouvelles notions que l'on va travailler (les 3 "règles", notions théâtrales).

Echauffement, de 20h à 20h30

Tigre - vache - extraterrestre

Pour détendre l'atmosphère et mettre les participants à l'abri d'un sentiment de ridicule.

Vampire

Premier exercice visant à détendre les participants par rapport au contact physique.

Séquence déambulatoire

Quelques notions de théâtre :

- Tous marchent dans l'espace de jeu. L'animateur propose à chacun de délier ses articulations pendant quelques secondes. Ensuite, chacun adopte une marche décidée, mais détendue. Chacun porte son regard à l'horizontale, au lointain.
- L'animateur explique alors la notion d'équilibre de plateau. Lorsqu'il frappe dans les mains, tous s'arrêtent et se figent, pour constater les déséquilibres éventuels de leur position globale. Après quelques tentatives (qui vont idéalement en s'améliorant), l'animateur introduit la notion de "degrés", de 1 à 10. L'exercice reprend en jouant avec ces degrés, tout en conservant l'attention sur l'équilibre de plateau.
- Tout en laissant les joueurs reprendre leur souffle (ils continuent à marcher), l'animateur introduit une nouvelle notion : le regard (on peut oublier l'équilibre de plateau pour la suite). Lorsqu'il claquera dans les mains, chacun cherchera le regard d'un partenaire et le conservera coûte que coûte. Les joueurs continuent à déambuler, de plus en plus vite, sans que rien ne puisse leur faire quitter le regard de l'autre, et tout en évitant de se heurter. On change ensuite deux ou trois fois de partenaire.

Travail technique, de 20h40 à 21h20

Le mot lancé, suivi de l'histoire mot à mot (rappel)

L'histoire en cercle (rappel)

L'histoire en file (rappel)

Le gardien de but (nouveau, expliqué plus haut)

Improvisations, de 21h30 à 23h

Les 30 secondes

Comme la semaine dernière (expliqué plus haut).

Le regard

Idem, mais on oblige les partenaires à se fixer dans les yeux pendant toute l'improvisation.

Les trois règles

Idem que les 30 secondes, mais il est en plus interdit de poser des questions, de dire non ou de dire bonjour.

MERCREDI 10 OCTOBRE 2001

Constat

A la lueur du débriefing en fin d'atelier, un sentiment de flottement est apparu suite à la complexité de l'exercice de synthèse (les 30 secondes), ainsi que par rapport à l'influence du regard, qui peut représenter une gêne lorsque les participants ne se connaissent pas suffisamment, ce qui est le cas. Pour rectifier le tir, nous pouvons partir sur deux bases :

1. Revenir à des exercices plus basiques, qui reprennent séparément les notions cumulées par l'exercice de synthèse. Nous pourrions ainsi, dans quelques semaines, refaire ce même exercice et faire constater leur évolution aux groupes de travail.
2. Reprogrammer une série d'exercices de contact et de confiance pendant quelques semaines.

Attention néanmoins à ne pas négliger notre axe de départ, qui veut que nous continuions à insister sur :

- l'apport d'informations (affirmations, pas de questions, pas de "bonjour") ;
- l'acceptation (pas de "non" dans un premier temps) ;
- ne pas parler de ce que l'on fait.

Nous éviterons donc cette semaine d'apporter une nouvelle technique à l'enseignement.

Les exercices

Par rapport à l'impro

Histoire en cercle

Les participants se tiennent en cercle et ferment les yeux (on peut s'asseoir). Chacun énonce une ou plusieurs phrases qui apportent un/des élément à l'histoire commune. C'est le coach qui, par une pression sur l'épaule, détermine qui sera le suivant. Il faut donc que chacun ménage des espaces entre ses phrases pour permettre au suivant de prendre la parole.

Histoire en file

Décrit plus haut.

Gardien de but

Modification : pour accélérer le rythme et pour faciliter la tâche aux joueurs, le GdB se déroulera en deux répliques, et plus trois. De plus, nous commencerons par un gardien de buts de mots : - auto ? - chtone ! par exemple. Il faut bien veiller à ce que le gardien ne reprenne pas la syllabe, mais qu'il la complète par un acte réflexe, quitte à ne rien dire de concret. Ceci introduit plus précisément la consigne posée dans l'histoire en file.

La chaise

A deux sur scène. Le coach, secrètement, donne un caucus au premier participant, du genre "tu dois annoncer à ton frère qu'il est déshérité par votre père". L'objectif pour ce premier joueur est d'être clair tout en demeurant subtil.

L'autre est assis sur une chaise et doit y rester. Il est au service du premier et doit, tout en faisant semblant de savoir ce qu'il en est (il ne sait rien), identifier ce qu'il est et sa relation à l'autre. C'est donc pour lui un exercice d'écoute et d'acceptation.

Les impros durent environ 1 minute.

Impros libres

Pour rassurer les recrues, quelques impros libres, où ils peuvent prendre un personnage et manipuler, et même s'obliger à ne pas poser de questions. En tout cas, il faut veiller à ce qu'une complicité s'installe (ne pas hésiter à arrêter l'impro).

De plus, on introduit la notion de service : appels, services spontanés,...

Par rapport au groupe

Séquence de déambulation

- Regard à l'horizon ;
- équilibre de plateau ;
- une claque : sauter avec cri aigu, deux claques, s'abaisser avec cri grave ;
- regard fixé dans l'autre (bisou à la fin) ;
- "tu tombes" (prudemment !).

Le miroir

Par deux, d'abord en silence puis en musique. Chacun s'attache à faire les mêmes gestes que l'autre, les yeux dans les yeux. On ne doit pas sentir qu'une personne guide plus que l'autre. Lorsqu'on refait l'exercice en musique, se laisser guider par le tempo et ce que suggère la musique.

Chien d'aveugle

Par deux, l'un ferme les yeux, l'autre guide par les épaules. Lent au début, invitation à accélérer (pas obligé) plus tard. Quelques minutes puis on intervertit les rôles.

Déroulement de l'atelier

Echauffement, 20h - 20h30

1. La claque
2. Les pénalités (manque d'écoute - retard de jeu - cabotinage)
3. Séquence de déambulation
4. Le miroir
5. Chien d'aveugle

Travail technique, 20h40 - 21h20

1. Mot lancé
2. Gardien de but de mots
3. Gardien de but de répliques
4. Histoire en file
5. Histoire en cercle

Improvisations, 21h30 - 22h45

1. La chaise
2. Le débat ?
3. Impro libre, introduction des services.

MERCREDI 17 OCTOBRE 2001

Spontanéité, imagination et recherche du moteur

On pourrait dire que la spontanéité, en impro, est la faculté de dire et faire des choses sans y avoir réfléchi au préalable. Certains ont par nature une grande spontanéité, qui peut par exemple se traduire par un sens aigu de la répartie. Chez d'autres, par contre, on peut constater qu'un jugement négatif d'eux-mêmes les empêche d'exploiter une spontanéité plus grande qu'ils ne veulent le croire. Il faudra pour ceux-ci être particulièrement attentif, au cours des ateliers, à les pousser loin dans le rythme de l'exercice pour faire disparaître, au moins un moment, ce regard inhibant. Ils pourront ainsi constater qu'ils ont aussi de la spontanéité. L'animateur pourra au contraire, s'il sent cela plus adéquat, ralentir l'exercice pour les mettre à l'aise. A vous de voir. Enfin, une catégorie de joueur sont sans doute réellement plus lents. Gardons en tête les progrès qu'ils peuvent faire, et soulignons les autres valeurs d'impro (écoute, générosité, etc.), les autres paramètres (personnages, manipulations, etc.) qui font qu'un joueur peut y trouver son compte sans être extrêmement vif. Et de toute manière, même si c'est plus spectaculaire dans la vitesse, spontanéité ne veut pas dire performance, on le verra dans les exercices.

Considérons ensuite l'imagination comme un phénomène mental *brut*. De la même manière que l'on dit "j'ai perdu le fil de mes idées", l'imagination peut être perçue comme un fil sur lequel on tire, et qui alimente le joueur s'il continue à tirer dessus. Dans notre esprit, les idées jaillissent en nombre, et sont souvent associées entre elles. L'idée A amène l'idée B, qui fait surgir l'idée C, etc. Quand je souligne l'aspect "brut" de l'imagination, c'est pour éviter la confusion avec *l'organisation de la pensée*, qui est une étape supplémentaire, et qui se rapproche de l'aspect "construction". Dans un premier temps, nous nous bornerons à mettre en évidence le mécanisme de l'imagination, considéré comme un fil, dans un seul but : apporter de la confiance aux participants. En effet, s'ils conscientisent ce phénomène, ils réalisent que l'on peut partir de rien et bâtir une impro, une histoire, à condition de ne pas couper le fil de l'imagination. Si l'on se censure, on cale, on hésite et on peut ressentir un moment de doute, vite surpassé chez certains (souvent ceux qui ont confiance en eux), mais qui peut faire des dégâts chez d'autres.

Enfin, le moteur peut être défini comme suit : il s'agit de l'élément narratif qui apparaît soudain comme la pièce centrale de l'histoire. Cet élément est solide, intéresse le public et les joueurs eux-mêmes, et, dans le cas d'improvisation à plusieurs, c'est l'élément qui met tout le monde en accord : les comédiens, consciemment ou pas, se disent : "oui, fonçons dans cette direction, elle vaut la peine d'être traitée". On comprend que le moteur et sa recherche sont hautement subjectifs, et que la qualité que l'on veut bien lui conférer varie d'un individu à l'autre. Mais sur scène, il faut composer avec les autres, et être prêt à accepter une idée même si elle nous paraît moins intéressante que la nôtre. Toute la difficulté est là, toute la magie aussi. Plus clair lorsque l'on improvise seul, l'adoption d'un moteur par plusieurs improvisateurs n'en reste pas moins spectaculaire dans certains cas. Et en tout cas, bon nombre d'improvisation ne décolleront jamais, simplement parce que les joueurs n'ont pu trouver leur moteur.

Les exercices présentés

Les exercices de spontanéité

Séquence de déambulation

Outre les anciennes données (équilibre, degrés, regard), amenons quelques consignes supplémentaires :

- au top de l'animateur, tout le monde change très vite de direction, tout en évitant les contacts physiques. Rapidité et spontanéité.
- Au top de l'animateur, tous sautent bras en l'air en émettant un cri aigu. Au double top, tous s'abaissent en émettant un cri grave. La difficulté est de réagir vite sans confondre les top. On peut ajouter un troisième type de top qui enclenche une troisième attitude.

Le mot lancé

On peut y essayer la variante qui demande que l'on dise un mot coûte que coûte. Mais en tout cas, faisons-le dans un rythme élevé.

Gardien de but de mot

(Expliqué plus haut).

Un sujet, les autres en file face à lui.

On jette une syllabe au sujet qui complète pour en faire un mot. Surtout, ne pas réfléchir ! Idéalement, le mot existe, mais si ce n'est pas le cas, ce n'est pas grave. L'important est de se relâcher et de s'autoriser un réflexe. La cadence doit être élevée pour ne pas laisser de répit au sujet.

Bannir à tout prix la reprise par le gardien de la syllabe jetée.

Histoire en file

Expliqué plus haut. Idem, bannir à tout prix que quelqu'un reprenne le début du mot sectionné par le top de l'animateur.

La posture

Un joueur remue dans l'espace. Au top du coach, il s'arrête. Un autre jouer bondit et, sans réfléchir, vient se greffer sur le premier (il faut un contact physique). Le premier se retire. On continue ainsi pendant quelques joueurs jusqu'au top du coach qui détermine que les deux joueurs sur scène commencent une impro.

La posture en groupe

Tous déambulent. Au top du coach, on se fige. Le coach retire quelques joueurs pour en laisser deux, trois ou quatre. Ceux qui restent s'observent, et en fonction de leur attitude, de leur position, etc., commencent une impro. Au départ, il faut s'inspirer absolument et uniquement de ces paramètres et de ce qu'ils suggèrent, sans chercher d'autres informations.

Les exercices sur l'imagination

La visite guidée

Se joue à 3 ou 4 : un sujet, deux ou trois "suiveurs".

Le sujet s'engage à ne rien préparer. Fond scène, il ouvre une porte (n'importe laquelle) et pénètre dans un lieu dont il ignore encore tout. L'exercice consiste à faire comme si on connaissait le lieu, en le décrivant en détails aux "suiveurs", sans jamais arrêter de parler. On considère le mécanisme de l'imagination comme un fil que l'on tire. Si celui-ci vient à se rompre, il y a un "blanc" dans la prestation. La présentation des différents meubles, objets et ouvertures du lieu doit glisser de façon fluide.

Une fois que le groupe est ressorti, un des suiveurs ouvre directement une autre porte et commence sa visite, suivi des autres, ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé.

Le congrès

Seul sur scène, position neutre. L'animateur donne un thème (médecine, gardiens de prison, fabrication de confiture, etc...) qui détermine que le joueur est l'orateur d'un congrès sur ce thème. Immédiatement, il claque dans les mains et le joueur part dans une logorrhée de quelques minutes, sur le sujet donné. Même consigne que pour la visite guidée (pas d'arrêt, se laisser guider par son imagination).

Remarque

Notons bien que dans ces exercices, on ne recherche pas spécialement la cohérence ou la densité. On cherche juste à ne pas se censurer. Par contre, dans les exercices sur le moteur, on va déjà plus rechercher une certaine qualité.

Les exercices sur le moteur

La recherche du moteur, seul

Seul sur scène, position neutre. Le sujet n'a rien préparé et va devoir commencer son impro (jeu ou narration, au choix) immédiatement au top de l'animateur. Celui-ci n'hésitera pas à recommencer s'il voit que le sujet réfléchit. Et s'il suspecte, parce que c'est trop joli ou trop cohérent, que le joueur a reproduit quelque chose qu'il connaissait, il le laisse faire. Mais dès que c'est terminé, il demande immédiatement au joueur de recommencer une impro.

Le principe est le suivant : la première idée est la bonne. Le joueur doit s'accrocher à la première chose qui lui traverse l'esprit. Cette pensée, fugitive au départ, peut provenir d'un état interne (joie, tristesse), de la mémoire (le joueur a mal garé sa voiture en arrivant à l'atelier) ou de son environnement, par l'intermédiaire de ses sens (odeur, visage d'un membre du public, bruit dans l'atelier d'à côté). Faisons comprendre que l'on peut partir de presque rien, mais qu'il faut s'y accrocher pendant un certain temps.

Le joueur a commencé son impro. Il n'a pas pour consigne de chercher quoique ce soit, mais il va naturellement chercher à intéresser son auditoire. Ce faisant, il cherche inconsciemment une idée solide, qui pourra lui faire tenir plusieurs minutes. C'est le moteur. En général, on le voit apparaître lorsque le joueur lui-même commence à croire en ce qu'il raconte. Ceci se manifeste par des comportements extérieurs : stabilité sur ses pieds, regard plus net, etc. On le sent également à l'intérêt que lui porte le public.

Une fois que le moteur est présent, c'est au choix : soit on laisse continuer, soit on arrête l'impro, en faisant bien remarquer ce qui vient de se produire. Attention, plus que jamais ici, l'animateur doit maintenir une haute attention à ce qui se passe sur scène.

La recherche du moteur, à deux

A deux sur scène. Même mécanisme que seul. Les joueurs vont devoir chercher un terrain d'entente. Il est probable qu'en l'absence de contrainte ou de caucus, l'union va se faire rapidement et que le moteur apparaîtra assez vite. Tant mieux, cela devrait donner des impros qui fonctionnent. Si rien ne démarre, c'est probablement parce que les joueurs sont trop avares en informations. On peut ici faire un bref rappel au sujet de l'apport d'information et de l'absence de questions.

En tout cas, il faut faire le lien avec le chapitre précédent, à savoir l'acceptation. En effet, si trop de propositions sont négligées, on s'interdit alors de trouver un moteur. Ce mécanisme apparaît souvent lorsque chacun veut trop rester dans sa propre idée. Mais ceci devrait plus apparaître dans la variante qui suit.

Variante, avec contrainte

En général, si les partenaires partent sans rien, tout va bien. Les choses se compliquent lorsque chacun a une idée prédéfinie : personnage, état émotionnel, manipulation.

Le coach impose par exemple à chacun de commencer avec un personnage. Si le moteur apparaît toujours aussi rapidement, on peut donner un but à ce personnage. Exemple : A : "tu es un évadé qui cherche un abri" ; B : "tu es un savant fou qui veut devenir

maître du monde". Ces idées sont parfaitement conciliables. Mais le fait d'avoir reçu un caucus va probablement engendrer un stress qui diminuera l'écoute et l'acceptation des joueurs. Insister sur la curiosité à avoir, et sur le fait qu'il faut parfois lâcher du lest.

En tout cas, le moteur apparaîtra lorsque les joueurs voudront bien le considérer comme tel. Exemple :

- A : Au secours, aidez-moi !
- B : Entrez donc chez moi ! (air sournois)
- A : Je viens de m'évader, il faut que vous me cachiez !
- B : D'accord, asseyez-vous sur cette chaise, je vais vous faire une piqûre, vous allez devenir invisible !
- A : *S'assied, reçoit la piqûre et contemple, satisfait, ses membres invisibles.*

On a trouvé un moteur : ils vont pouvoir s'associer, devenir maîtres du monde, etc.

Et le conflit peut aussi être un moteur :

- A : Au secours, aidez-moi !
- B : Entrez donc chez moi !
- A : Je viens de m'évader, il faut que vous me cachiez !
- B : D'accord, asseyez-vous sur cette chaise. Qu'avez-vous fait pour être emprisonné ?
- A : J'ai tué un homme, M. Dubois !
- B : Quoi ! ? ! Il s'agit de mon frère !
- A : Laissez-moi sortir !
- B : Trop tard, toutes les portes sont fermées !

Si A accepte l'emprisonnement, on aura aussi trouvé un moteur.

Déroulement de l'atelier

Cette semaine, écartons l'imagination (visite guidée) pour se concentrer sur la spontanéité et le moteur.

Echauffement, 19h30 - 20h

1. La claque
2. Les pénalités (manque d'écoute - retard de jeu - cabotinage - rudesse - nombre illégal de joueurs - obstruction)
3. Séquence de déambulation
4. Le miroir
5. Chien d'aveugle

Travail technique, 20h10 - 20h50

1. Mot lancé
2. Gardien de but de mots
3. Histoire en file
4. La posture (peut se faire en cercle)
5. La posture en groupe (si on a le temps)

Improvisations, 21h - 22h15

1. Le moteur, seul
2. Le moteur, à deux

MERCREDI 24 OCTOBRE 2001

Constat

Lors du dernier entraînement, chaque coach a modulé légèrement la trame prévue pour arriver à son objectif. Il faut donc que chacun reprenne le même groupe pendant ces trois semaines pour arriver à sa guise à l'objectif fixé de façon commune (spontanéité - imagination - recherche du moteur).

Par exemple, pour ma part, je n'ai que peu abordé la recherche du moteur à deux, m'étant longuement étendu sur la définition du moteur, seul. Si c'est le cas pour tout le monde, nous referons juste quelques exercices seuls, en prenant plus de temps pour les exercices à deux.

Cette semaine, il nous faut aborder l'imagination. Je propose de commencer par l'exercice du "Congrès" (pas encore expérimenté), dans la mesure où il n'oblige pas les joueurs à travailler dans un lieu (notion qu'ils n'ont pas encore abordée) à l'inverse de la "visite guidée", peut-être plus délicate. On insistera fortement sur le débit de parole, qui doit être continu. En outre, comme il sera proposé au cours de la partie technique, on peut envisager de le travailler sur un mode de déambulation.

Quant à la recherche du moteur, il est très important qu'après cette deuxième semaine de travail, tous les groupes aient une vision claire de ces deux notions :

- **La première idée est la bonne** : même si elle n'est pas très intéressante, il faut s'accrocher à la première chose qui vient à l'esprit. Pendant que l'on traite cette idée, d'autres idées apparaissent, qui pourront faire surgir un moteur digne de ce nom.
- **Le moteur**

Exercices proposés

Déambulation, tu tombes !

Objectif

Confiance, attention extrême, écoute et réactions rapides.

Déroulement

Attention : cet exercice est potentiellement dangereux et chacun doit y prêter une attention particulière. Sa difficulté doit être augmentée avec prudence par le coach, qui n'est nullement obligé d'aller jusqu'au stade ultime de l'exercice.

1. Chacun déambule en équilibre de plateau. Le coach cite le nom d'un des participants qui s'immobilise aussitôt. Les autres se ruent derrière lui et s'approprient à le recevoir. Au signal du coach ("tu tombes !"), la personne se laisse tomber en arrière, raide comme une planche, et ses compagnons la déposent délicatement au sol, puis le relèvent. Au tour du suivant. Attention : le coach doit éviter de citer une personne dont l'orientation provoquerait sa chute vers un mur ou vers un objet. Eventuellement, inciter les joueurs à tomber vers le centre de la pièce, quitte à faire un quart ou un demi-tour dès qu'il s'immobilise.
2. Lorsque l'attention est bonne, faire la même chose, mais en supprimant l'étape où le joueur s'immobilise : dès qu'il entend son nom, il se laisse tomber, toujours en arrière. Le coach doit veiller dans un premier temps à ne pas citer une personne isolée (mais il ne dit pas qu'il y fait attention). Lorsqu'il constate que les joueurs sont attentifs et alertes, il peut essayer de citer des joueurs plus isolés.
3. Si le groupe est assez nombreux et bien concentré, essayer avec deux personnes qui tombent simultanément. Ne pas hésiter à revenir au stade précédent si cela ne fonctionne pas.
4. Le stade suivant est plus dangereux : lorsque le groupe est bien rôdé, on peut laisser aux joueurs l'initiative de tomber : celui qui le sent bien s'arrête et crie « je tombe ». Les autres se précipitent pour le déposer, puis le relèvent. Dans cette version, il est capital que les joueurs tombent vers le centre de l'aire de jeu. Plus le groupe aura confiance en lui-même, plus la fréquence des chutes sera élevée.
5. Enfin, les joueurs tombent de leur propre fait en ayant marqué un arrêt, mais sans plus prévenir. Prudence ! Ne jamais risquer cette étape sans que le groupe n'ait réussi plusieurs fois les étapes précédentes.

Déambulation, la machine

Objectif

Spontanéité et écoute de groupe

Déroulement

Les joueurs déambulent en équilibre de plateau pendant tout l'exercice.

1. Lorsqu'un joueur le sent, il s'arrête brusquement en prenant une posture. Immédiatement, tous s'arrêtent et imitent sa posture. Proscrire les arrêts bruyants, trop simples à repérer. Continuer tant que le groupe ne s'arrête pas de façon homogène en

réponse à l'arrêt d'un joueur. Inciter progressivement les joueurs à réagir le plus vite possible. Leur faire observer que c'est l'écoute et la concentration qui permettent la rapidité et que tout commentaire nuit à cela.

2. Même fonctionnement, mais une fois que le groupe s'est arrêté et a imité un joueur (pas avant), celui-ci, spontanément, enclenche un mouvement répétitif avec son, en s'inspirant de sa position initiale. Ce mouvement ne doit rien vouloir dire, il est abstrait et ne doit pas être trop lent. Aussitôt, chacun se précipite sans réfléchir et complète la machine lancée par un mouvement, également avec son, qui s'intègre dans l'ensemble ainsi formé. Il faut impérativement un contact physique entre deux personnes. On n'est pas obligé de toucher le joueur initial : on peut se situer en deuxième ou troisième génération. Insister sur le fait de ne pas réfléchir.
3. Quand le système est bien rodé, on demande que chacun s'implique dans l'exercice avec une émotion. Les mouvements doivent continuer à ne rien signifier, ils doivent juste être colorés d'une émotion commune : rage, amour, joie, etc. L'animateur doit bien observer la machine ainsi construite et vérifier si elle respire bien dans son ensemble l'humeur proposée au départ. Souvent, les joueurs ne s'extériorisent pas suffisamment et il convient de les inciter à plus d'expressivité. On peut le faire pendant l'exercice à l'adresse d'un joueur spécifique. On peut encourager l'exagération au détriment de la sincérité car il est important que la machine ait de l'énergie pour que chacun trouve l'exercice plaisant. L'exercice est bien réussi lorsque la machine, par son homogénéité, dégage quelque chose de fort.

Déambulation, les premières répliques

Objectif

Spontanéité verbale, écoute de soi

Déroulement

Le groupe déambule. Chaque joueur adopte une marche désarticulée en allant chercher des mouvements improbables. Au top de l'animateur, tous se figent. Au hasard, l'animateur désigne un joueur qui, en fonction de sa position ou de son attitude, lance une phrase qui pourrait être un début d'impro. L'animateur peut désigner ensuite un autre, jusqu'à 3 ou 4, puis tous remarquent et on recommence.

Eventuellement, en cours d'exercice, l'animateur peut attirer l'attention des joueurs sur la qualité des répliques : s'il faut s'inspirer de sa position, il vaut mieux néanmoins ne pas commenter celle-ci, ce qui est redondant. Mais ceci s'éloigne du but de l'entraînement.

L'objet qui tourne

Objectif

Vivacité et gestion du stress.

Déroulement

En cercle. L'animateur choisit un mot au hasard et désigne une personne. Celle-ci va devoir citer le plus de mots possible ayant un rapport avec le mot dit par l'animateur, pendant qu'un objet passe de main en main, depuis le joueur situé à sa gauche, jusqu'au joueur situé à sa droite. Le jeu commence lorsque l'objet est donné par l'animateur au premier joueur, et se termine lorsqu'il le récupère des mains du dernier joueur. L'animateur compte les mots.

Déroulement de l'entraînement

Echauffement, 19h30 - 20h

1. 1-2-3-4
2. Les pénalités (manque d'écoute - retard de jeu - cabotinage - rudesse excessive - nombre illégal de joueurs - obstruction - sortie de thème - confusion - accessoire illégal)
3. Déambulation, tu tombes
4. Déambulation, la machine

Travail technique, 20h10 - 20h50

1. L'objet qui tourne
2. Déambulation, les premières répliques
3. Le congrès

Improvisations, 21h - 22h15

1. Le moteur, seul (juste deux ou trois exemples)
2. Le moteur, à deux (aussi longtemps qu'il faut pour que ce soit clair). Attirer l'attention sur le fait que c'est à deux que l'on cherche ce moteur.

MERCREDI 31 OCTOBRE 2001

Constat

Lors de l'évaluation de mercredi dernier, plusieurs voix se sont élevées pour réclamer plus d'improvisations au cours des ateliers. Tout en tenant compte du fait que nous ne pourrions pas toujours satisfaire ces personnes, vu l'ampleur du travail technique à fournir, nous pouvons tenter, à la fin de chaque module (chaque mois, donc), de programmer un échauffement suivi de deux heures d'impros pures.

L'échauffement devra donc résumer les trois notions traitées lors de ce module :

1. la spontanéité
2. l'imagination
3. la recherche du moteur

Nous pouvons même envisager cet entraînement "récapitulatif" un peu plus sous l'angle d'une "récréation", dans le but de susciter plus "d'abandon de soi" sur scène de la part des participants.

Tout en poussant les joueurs à se libérer, l'animateur veillera plus que jamais à proscrire les manques de respect entre partenaires, conscients ou inconscients.

Enfin, vu que beaucoup d'improvisations seront jouées, on peut introduire la notion de service. S'il le juge nécessaire, l'animateur expliquera les différentes sortes de service :

- appel
- service qui pousse l'impro en apportant un élément à un ou des personnages, ou encore au contexte général
- service "coup de théâtre", qui change radicalement le cap de l'impro
- service "vol de lead", qui fait qu'un serveur s'approprie le moteur de l'impro
- service "pouet pouet", qui n'apporte pas grand chose mais fait rire.

Si son groupe en est capable, l'animateur incitera les joueurs à se concentrer sur les deux premiers, sans interdire les autres.

En tout cas, je crois qu'il faut interdire tout service avant qu'un moteur n'ait été adopté par les deux premiers partenaires. Ou alors, si justement l'impro ne démarre pas, le service qui vient doit absolument apporter une piste de moteur. Cela ne fera qu'augmenter l'attention des participants et aiguïsera leur lecture d'une impro, exactement dans le sens proposé ce mois-ci.

Exercices proposés

Le mot lancé

L'animateur tentera plus que jamais de pousser les joueurs dans leurs derniers retranchements, en accélérant fortement le rythme. Il insufflera un esprit de délire pour effacer les sentiments d'échec avant même qu'ils ne surviennent.

Le congrès

Placé dans la séquence d'échauffement, celui-ci se déroulera en cercle. On laissera moins de temps à chaque orateur pour ne pas alourdir le rythme de l'exercice. Le but, de toute manière, est simplement de rappeler le mécanisme du fil de l'imagination. Il peut s'avérer intéressant de faire deux ou trois tours de claques entre chaque orateur.

Recherche du moteur, en cercle

Idem, garder un rythme dynamique dans cet exercice. Pour cela, on peut également insérer une claques entre chaque prestation. A l'inverse du congrès où le cercle ne bouge pas, on peut envisager que le cercle s'écarte légèrement du joueur, pour se reformer juste après à l'occasion de la claques. Le joueur a ainsi plus de place et les autres le voient mieux : il est quasiment en contexte de scène, tout en conservant la dynamique de cercle.

Même si c'est frustrant, on peut par exemple arrêter un joueur dès qu'il tient un moteur, ce qui augmentera la cadence de l'exercice.

Déroulement de l'entraînement

Echauffement, 19h30 - 20h10

1. 1-2-3-4
2. Le mot lancé en courant
3. Le mot lancé traditionnel

4. Le congrès
5. Recherche du moteur, en cercle

Improvisations, 20h20 - 21h10

Considérons ce set comme celui de fin d'atelier : on tente ici d'appliquer les recettes enseignées au préalables. Refaisons donc la recherche du moteur à deux, en introduisant la notion de service comme expliquée plus haut, et soyons stricts sur l'application des mécanismes de proposition - acceptation, et surtout adoption d'un moteur commun.

Improvisations, 21h20 - 22h15

Par contre, ici, plaçons les joueurs en situation de banc et, logiquement, l'atmosphère devrait se détendre (ou se tendre ?). Faisons particulièrement attention à l'écoute, qui devrait se trouver amoindrie par le contexte.

MERCREDI 7 NOVEMBRE 2001

Personnages, lieux et manipulations

Nous entamons en novembre un nouveau module consacré à trois notions fondamentales. En outre, il paraît judicieux d'insister à nouveau sur le mécanisme de proposition - acceptation, et ce, en filigrane de chaque entraînement. Voici le programme du mois :

- 7 novembre : approche de la construction de personnage
- 14 novembre : lieux & manipulations
- 21 novembre : l'apport d'informations
- 28 novembre : exercices de synthèse suivis de deux heures d'impro

Avant de détailler les trois notions en question, reparlons un peu de l'apport d'informations. Tout autant à la lueur du match de samedi qu'à celle des improvisations jouées par les recrues du mercredi, on peut constater que le réflexe d'apporter des informations fortes et claires n'est pas encore présent. Quoi de plus normal ? Aussi, en songeant en particulier à celles et ceux qui se lancent dans le huis clos de vendredi, et tout autant aux autres, nous aurons soin de faire remarquer dans les impros jouées à chaque entraînement lorsqu'un joueur est trop avare en informations. De plus, le mercredi 21 novembre, nous y consacrerons un entraînement complet.

Qu'il s'agisse de personnages, de lieux ou de manipulations, l'objectif de ce mois est de faire prendre conscience aux joueurs qu'il est important d'en user. Il s'agit plus d'une prise de conscience que d'un travail d'orfèvre sur ces trois paramètres : pas question de passer deux heures à ouvrir correctement une porte. Si les joueurs, à la fin de ce mois, ont le réflexe de prendre un personnage, d'installer un lieu et d'utiliser des manipulations, même grossièrement, nous serons parvenus à nos fins.

Exercices proposés

Il existe mille façons de prendre un personnage. Certaines partent du physique, d'autres d'un profil psychologique. On pourrait également débiter le travail par la relation qui lie deux personnages. Au théâtre, l'approche dramaturgique (lecture à table, par exemple), peut prendre plusieurs semaines. Bref, il n'y a pas de recette miracle.

Nous travaillerons à partir d'un animal, et ce faisant, nous trouverons un avantage non négligeable : le comédien mobilise, sans le savoir, une série de données qu'il serait superflu, dans un premier temps, de décortiquer (démarche, port de la tête, voix, rythme intérieur, grimace, etc.).

Toutes ces données mériteraient bien sûr d'être creusées en détails et dans la longueur. Mais il s'agirait plus alors d'un atelier théâtre. Or, nous pratiquons de l'impro. Et en impro, nous avons 20 secondes pour fixer ce personnage. Soyons dès lors conscients que ces personnages resteront, la plupart du temps, superficiels. Mais superficiel ne veut pas dire privé de sincérité, nous verrons cela en décembre. En fait, plus les joueurs seront curieux dans la vie (observation de "personnages humains"), plus ils pratiqueront, pourquoi pas, du théâtre, plus ils seront aptes à endosser un personnage rapidement, efficacement, et en profondeur. Seulement voilà, c'est un peu triste, mais ce n'est pas notre boulot : nous n'avons pas le temps. Nous resterons bien sûr attentifs aux décrochages ou aux manques de sincérité, mais gardons bien en tête l'objectif initial présenté plus haut.

Enfin, soulignons que "prendre un personnage" ne signifie pas jouer une caricature systématiquement. Parfois, adopter simplement une humeur peut suffire.

Déambulation, personnages

- Pendant quelques minutes, en cercle, on s'attache à délier les raideurs du corps : l'animateur propose une série de mouvement qui font fonctionner toutes les articulations : nuque ; épaules, coudes, poignets, doigts ; haut du dos, bassin, genoux, chevilles, orteils.
- Ensuite, chacun à son tour propose un mouvement simple et répétitif, genre aérobic. Il est aussitôt imité par les autres participants pendant +/- 30 secondes. Sans que personne ne s'arrête, le suivant propose alors un autre mouvement, on l'imité, et ainsi de suite jusqu'à ce que l'on ait fait un tour complet.
- Déambulation. Pendant quelques minutes, l'animateur chauffe les participants physiquement, jusqu'à l'essoufflement : équilibre de plateau, degrés, sauts, attire - repousse, regard, etc.
- On laisse reprendre son souffle, puis l'animateur donne le temps à chacun de penser à un animal qu'il connaît bien (pas d'oiseaux, pas d'animaux aquatiques).
- Chacun imite l'animal choisi, tout en marchant sur ses pieds.
- L'animateur pousse les joueurs à exagérer la démarche, de plus en plus.
- Lorsqu'il a atteint un certain paroxysme, il demande que chacun revienne à la neutralité. Puis on reprend la démarche exagérée de l'animal, en la poussant encore plus loin si c'est possible. Répéter quelques fois le passage neutralité - démarche. Eventuellement, donner des commentaires personnalisés (Alfred, va plus loin !).

- Dans un des moments d'exagération, l'animateur demande d'imiter le cri de l'animal pendant quelques secondes, puis on continue en silence (utiliser la voix à ce stade aidera les joueurs plus tard). Ceci marque la transition qui va nous permettre de revenir vers l'humain.
- L'animateur demande alors de raboter peu à peu l'exagération demandée au préalable. Il précise que l'on opère une métamorphose vers l'humain. Celle-ci doit se faire en douceur : pas question de laisser tomber telle ou telle attitude ! Il faut doucement faire revenir les caractéristiques de la démarche vers une quasi "normalité", sans en perdre une seule.
- A ce stade, le critère est que le personnage n'attire même plus l'attention dans la rue de quelqu'un qu'il croiserait.
- L'animateur demande alors que chacun laisse naître un trait de caractère en lui, qui soit suggéré par la démarche. Chacun fixe celui-ci.
- L'animateur demande que l'on imagine une "blessure psychologique" qui pourrait être à l'origine de la démarche et du trait de caractère. Par blessure, on entend un événement majeur survenu dans la jeunesse du personnage, positif ou négatif, mais suffisamment fort pour que son être s'en trouve changé.
- Ensuite, on imagine une profession, idéalement induite également par la "blessure" et/ou le trait de caractère. On fixe ensuite un âge, un nom et un prénom.
- Eventuellement à ce stade, alterner des états neutres aux états de personnage, comme dans la phase ultime d'exagération.

Le tribunal de questions

Cet exercice va permettre d'expérimenter et de fixer son personnage.

Tout le monde s'assied face au comédien qui pratique l'exercice. Celui-ci entre "sur scène", marche vers la chaise et s'assied. A la fin de l'exercice, il devra se lever et sortir de scène AVANT de quitter son personnage. Si le personnage l'a marqué (ce qui n'est pas exclu), l'animateur insistera sur le fait de bien s'en débarrasser.

Déroulement : il s'agit d'une sorte d'entretien au cours duquel on s'attache à découvrir (avec respect) le personnage qui se présente. Chacun peut poser des questions, à condition que tout le monde s'écoute. Le sujet de l'exercice ne peut jamais décrocher et doit faire face aux questions comme s'il connaissait tout de la vie de son personnage.

Après quelque minutes, l'animateur met fin à l'entretien. On essaie alors de découvrir les caractéristiques du personnage (animal, trait de caractère, blessure). Les commentaires de l'animateur peuvent aborder la technique (décrochage, voix,...), la sensibilité qui s'en dégageait, etc.

Le débat

Se joue assis, à quatre. L'animateur désigne le joueur qui sera l'animateur du débat. Ensuite, il annonce le sujet (les pneus crevés, l'argenterie de grand-mère, ...). Il laisse alors 30 secondes pour que chacun bâtisse un personnage et choisisse sa conviction par rapport au sujet du débat. Le débat peut durer 5 ou 6 minutes.

Déroulement de l'atelier

Echauffement, 19h30 - 20h10

- 1 - 2 - 3 - 4
- Articulations, en cercle
- Aérobic (en douceur !), en cercle
- Déambulations, personnages

Travail technique, 20h20 - 21h10

- Le tribunal de questions
- Le débat (si l'on a le temps)

Impros, 21h20 - 22h15

Rappelons que l'on sera attentifs à l'apport d'informations.

La seule consigne pour ces impros est bien entendu de prendre un personnage avant de commencer. Eventuellement, on peut scinder les groupes en deux bancs et donner un thème. Nous pouvons tenter une expérience, si on le sent dans son groupe : être exigeant quant à l'apparition d'un moteur. Ainsi, si les joueurs proposent des pistes (ouvrent des portes) sans les adopter de façon commune, on peut arrêter l'impro et faire place à deux autres joueurs. Cette technique les poussera sans doute à être plus concentrés et prêts à accepter les idées qui viennent pour les transformer en moteur...

MERCREDI 14 NOVEMBRE 2001

Fichier à insérer, actuellement dans le portable d'Etienne.

MERCREDI 21 NOVEMBRE 2001

Les lieux

Exercices proposés

Déroulement de l'entraînement

Echauffement, 19h30 – 20h10

- échauffements divers, 15'
- l'escalade de manipulations
- les portes (différentes à chaque fois !)
- le parcours du combattant

Travail technique, 20h20 – 21h

- Le couloir
- Construction de lieux à plusieurs

Improvisations, 21h15 – 22h15

- seul, installation d'un lieu et d'une ambiance – un 2^{ème} arrive, impro – services éventuels

MERCREDI 28 NOVEMBRE 2001

Voir programme établi par Fred.

MERCREDI 5 DÉCEMBRE 2001

L'interprétation

Dans les trois fonctions de l'improvisateur (comédien, auteur, metteur en scène), nous proposons pendant ce mois de décembre d'aborder plus particulièrement les techniques relatives au joueur – comédien. Le joueur d'improvisation, en pratiquant sa passion, se doit d'explorer le minimum de bases communes avec le théâtre. Sans avoir la prétention de pouvoir transmettre un cours d'interprétation dramatique, nous proposons aux recrues trois ateliers spécifiques :

- ✓ la neutralité et l'intention
- ✓ les états émotionnels et la sincérité dans le jeu
- ✓ « faire moins, c'est faire mieux »

Contrairement à l'habitude, chaque coach donnera trois fois le même atelier à trois groupes différents. En outre, François proposera un texte à chacun, qu'il présentera lors de la quatrième semaine. Ce texte sera prévu pour deux personnages et sera le même pour tout le monde. L'objectif est double : d'abord donner un léger contact aux recrues avec le travail du texte, ensuite montrer l'infinité d'interprétation qui existe au sujet du même texte.

Les exercices proposés

La neutralité et l'intention

Qu'est-ce que la neutralité ?

Courte explication sur ce qu'est la neutralité.

Séquence de salut

Le cercle des prénoms – intentions

En cercle. Chacun greffe une intention sur son prénom. On fait deux tours. Puis on s'appelle, non pas en imitant de façon extérieure, mais en allant chercher l'intention intérieure émise par celui que l'on appelle. Des variantes peuvent évidemment apparaître. Lorsque tout le monde s'est appelé quelques fois, l'animateur propose d'entamer une phase de crescendo. Attention ! De nouveau, pas d'exagération extérieure stérile. C'est l'intention première qu'il convient d'augmenter, même si les effets extérieurs ne grandissent pas beaucoup.

Le régisseur

Mimétisme d'intention

2 chaises – 3 positions

Les états émotionnels et la sincérité dans le jeu

Déambulation, émotions – situations

Les vases communicants

Les 5 chaises, transfert d'émotion

Histoire vraie – histoire fausse

L'impro « sincère »

- Le nourrisson décédé – c'est la faute de l'autre
- La faillite – c'est la faute de l'autre
- La sœur de la victime et le meurtrier
- Le bourreau et sa victime

- L'aveu des homosexuels
- Les amants et le SIDA
- La grand'mère qui souhaite être euthanasiée par son fils

« Faire moins, c'est faire mieux »

Le plus et le moins présent

Objectif : découvrir que la présence est affaire de nuances. Une très légère variation dans l'attitude peut changer ce que l'on donne au public du tout au tout. On n'est pas obligé d'en faire des caisses pour attirer l'attention !

A deux, sur scène. Chacun prend une posture de son choix. Ceci fait, l'animateur, aidé des autres joueurs, annonce qui est le plus présent. Celui qui ne l'est pas adapte sa posture ou en change complètement, l'autre ne bouge pas. On examine à nouveau le tableau proposé, et de la même manière, l'animateur annonce qui est le plus présent. Etc.

Variante inverse : on cherche à être le plus discret possible. C'est celui qui est plus présent qui doit bouger.

Dans les deux cas, répéter l'opération une petite dizaine de fois, puis changer de comédiens. Encourager la prise de risque : dans la variante, il peut être facile de se cacher physiquement derrière le partenaire. Etre devant lui tout en étant moins visible relève plus du pari, et le comédien y apprendra beaucoup plus.

Présentation neutre en cercle

Objectif : montrer ce qu'est la neutralité, important pour la suite. Eventuellement, faire remarquer que la neutralité absolue n'existe pas. A chacun sa neutralité.

En cercle. Chacun dit son nom, son âge et où il habite de la façon la plus neutre possible.

Séquence de passage sur scène

1. Passage seul, simple
2. Passage seul avec arrêt et regard
3. Croisement à deux, simple
4. Croisement à deux, bonjour

La salle d'attente

A deux, sur scène. Le lieu est une salle d'attente avec 3 ou 4 (vraies) chaises. Bien montrer les portes d'entrée et du cabinet, la table, etc. Les deux personnages entrent à intervalle assez rapproché. Ils ne se sont chargés de rien, ils sont neutres. Ils ne doivent pas « chercher à faire ». Ils réagissent en silence à ce qui se crée tout seul (les accidents visuels, sonores, les regards, etc.).

Cet exercice montre que des toutes petites choses peuvent créer une histoire, à condition que l'on y réagisse. C'est le principe d'action – réaction, mais aussi le principe d'économie. Combien d'impros ne capotent-elles pas parce que les comédiens cherchent à placer une phrase ou à poser un acte qui n'est pas dans la lignée logique de ce qui se crée spontanément ?

Eventuellement, l'animateur peut faire entrer un troisième personnage en cours de scène, pour provoquer un « accident » plus important.

Et s'il voit que cela peut-être porteur, il peut autoriser le verbe, mais de nouveau à condition qu'il s'impose de lui-même.

Le quai de la gare

A deux, sur scène. En coulisse, chacun se charge d'une histoire personnelle. Le premier personnage arrive sur le quai d'une gare (animateur : bien définir le lieu au préalable, quai, affichage, horloge, etc.). Sans chercher à montrer quoique ce soit, il doit cependant vivre son état. Tant mieux bien sûr si cela se voit. Après quelques minutes, le second entre. Il ne cherche pas spécialement le contact avec l'autre. Mais à un moment, pas toujours contrôlé, l'interaction va naître, et l'impro aussi.

Bannir les actions fabriquées ou le comédien qui cherche quoique ce soit : faire rire, attirer l'attention, etc. Eventuellement, mettre fin à l'exercice en cours de route (le partenaire peut être déstabilisé par une telle attitude !).

MERCREDI 9 JANVIER 2002

Approche de la construction

La construction en impro est sans doute la donnée la moins intuitive qui soit. Peu de joueurs possèdent au départ la faculté ou l'envie de s'attacher à la construction d'une impro. Mais d'abord, qu'entend-on par là ?

Il s'agit d'un comportement global qui vise à raconter une histoire (pas spécialement de façon narrative, d'ailleurs). Le joueur accorde sa priorité au contenu de l'impro. Il veille à ce que celle-ci avance, à ce que rien ne soit négligé ou gaspillé, à ce que chacun trouve sa place, bref, il cherche à contenter le public avec autre chose qu'un sketch drôle. Evidemment, cette définition est très subjective et contient des éléments qui ne sont pas rationnels, donc discutables.

En outre, la construction présuppose l'acquisition de réflexes tels que l'apport d'informations fortes, les services, la mise en réserve, les trappeurs, les changements de lieux, etc. Et bien entendu, pour qu'une impro se construise, il faut également respecter quelques données qui ont déjà été abordées au préalable le mercredi :

- ✓ identification des paramètres de l'impro : le lieu, qui est qui, les relations entre les personnages ;
- ✓ respect du mécanisme de « proposition – écoute – acceptation », le tout pour permettre à un moteur d'apparaître ;
- ✓ éviter les gaspillages d'informations (on aborde un sujet sans le traiter) ;
- ✓ ne pas parler de ce que l'on fait.
- ✓ Éviter de commencer par « bonjour ».

Ces paramètres ne sont pas directement liés à l'aspect « construction », mais sont cependant très importants dans le cadre de nos ateliers du mois de janvier (et d'ailleurs en général). De plus, dans ce cadre précis, nous pouvons clairement inviter les joueurs à ne pas essayer de provoquer le rire. La beauté ou l'intérêt de l'histoire doit prévaloir. Le rire viendra toujours bien assez tôt. Construction avant tout...

Mécanisme de l'écriture spontanée

Pour ce premier mercredi relatif à la construction, il s'agit de faire prendre conscience aux participants la structure d'un récit (début, milieu, fin) et son rythme (description ou action, retards de jeu). Si l'on voulait tronçonner un récit en petites parcelles, on s'apercevrait facilement que ces morceaux sont des informations claires, relatives au lieu, aux personnages, à l'ambiance, à l'action, etc. Nous allons donc attirer l'attention des participants sur cette base incontournable qu'est « l'apport d'information ». Comprenons bien que ces infos sont de plusieurs ordres, et que l'on peut y inclure toute forme d'événement ou d'action. La construction est en fait le choix et l'organisation de ces informations, du mieux que l'on peut. Ici intervient clairement « l'artistique » : tel joueur fonctionne de telle manière, préfère tel ou tel choix, et pas un autre... La seule chose qui puisse regrouper plus ou moins clairement tous les avis est l'intérêt supérieur, à savoir le plaisir donné au public.

Certains des exercices suivants ont déjà été proposés dans le cadre du mécanisme « proposition – écoute – acceptation ». A l'époque, on avait évidemment insisté sur l'écoute. Cette fois, bien qu'il soit clair que l'écoute doit toujours se travailler, c'est sur le contenu global des histoires qu'il convient d'insister. Chaque participant doit donc mémoriser et maîtriser l'ensemble de l'édifice créé. Evidemment, un autre travers apparaîtra sans doute : le syndrome du « mon idée est meilleure », qui se traduit par des « oui mais en fait... » ou par des « mais ce qu'il ignorait c'est que... ». A bannir absolument. Gérer une histoire se fait ensemble, en collaboration avec tous les créateurs présents. Pas de respect global, pas d'évolution narrative possible...

L'histoire en cercle

En cercle, chacun à son tour propose une phrase simple qui vient enrichir ou fait rebondir l'histoire improvisée collectivement. L'attention des participants est portée sur le fait de ne pas gaspiller les propositions énoncées par les autres, tout en faisant avancer l'histoire pour qu'elle conserve un intérêt.

Variante : les participants se tiennent en cercle et ferment les yeux (on peut s'asseoir). Chacun énonce une ou plusieurs phrases qui apportent un/des élément à l'histoire commune. C'est le coach qui, par une pression sur l'épaule, détermine qui sera le suivant. Il faut donc que chacun ménage des espaces entre ses phrases pour permettre au suivant de prendre la parole.

L'histoire en X mots

En cercle. Une histoire est racontée par tous les participants, qui n'ont droit qu'à un seul mot pour faire avancer le récit. La fin doit être dite par le dernier joueur. Exemple avec 6 joueurs :

- ✓ soleil
- ✓ nuage
- ✓ inondation
- ✓ cris
- ✓ hélicoptère

- ✓ sauvés.

A la fin, demander à quelqu'un de raconter l'histoire en une ou deux phrases. Pour notre exemple : « le soleil était radieux, quand des nuages bouchèrent tout le ciel. La pluie provoqua des inondations et quelques personnes prises au piège criaient à l'aide, quand un hélicoptère vint les sauver ».

L'impro en trois répliques

A trois sur scène (ou en cercle, c'est plus dynamique). Le premier donne une réplique (pas une narration !) qui se situe au début de l'impro. Le suivant ne lui répond pas mais il donne une réplique qui se situe au milieu. Le troisième apporte la conclusion par une réplique finale. On doit pouvoir imaginer l'ensemble de l'histoire grâce à ces trois phrases.

Le gardien de but

Dans le cadre qui nous occupe, le gardien de but peut se dérouler avec un rythme plus lent. L'important est que chaque réplique soit dense et claire. Pas de bonjour, pas de question, pas de non. Il vaut d'ailleurs mieux le faire en trois répliques. Rappel de l'utilité des contraintes :

- pas de non : prenons le réflexe d'accepter ce qui vient de l'autre. Il sera largement temps plus tard de jouer avec cela ;
- pas de "bonjour" : au début d'une impro, il vaut mieux commencer le dialogue ou l'action comme si les personnages étaient en présence depuis un certain temps. Commencer par une rencontre peut sans doute s'avérer intéressant, mais sombre généralement dans un manque d'intérêt ;
- pas de question : les questions retardent le propos et l'avancement de l'écriture dans l'impro. Certes, elles ne sont pas interdites, mais nous allons jouer à cela dans cet exercice. De plus, il faut prendre conscience qu'une question posée laisse au partenaire toute opportunité d'écrire seul l'histoire. Or, l'impro sera brillante si les deux protagonistes sont sur pied d'égalité. En bref, il faut oser affirmer des choses (tout en tenant bien sûr compte de ce qui a été dit).

L'animateur introduit ces notions une à une, en veillant à ne pas aller trop vite, ce qui aurait pour effet de créer un sentiment d'échec chez les participants de façon individuelle, ou pire, à tout l'exercice. On peut d'ailleurs, au début, laisser tourner l'exercice sans aucune contrainte, en focalisant l'attention des participants sur la spontanéité (en poussant à aller toujours plus vite).

Le conteur et les serveurs

Un conteur raconte le début d'une histoire qui met en scène deux personnages. Deux autres joueurs sont en réserve. Dès que le début de l'histoire est clair, ces joueurs prennent l'initiative de monter et jouent la suite de ce qu'a raconté le conteur. Dès que le conteur ressent un essoufflement, il intervient à nouveau pour prolonger le récit, et ainsi de suite. Il est hors de question d'illustrer ce qui a déjà été dit. A chaque intervention, il faut aller plus loin.

Il s'agit déjà du mécanisme du « trappeur », qu'il convient donc d'expliquer : c'est au(x) joueur(s) en réserve de prendre l'initiative de revenir sur scène. Pas question que celui qui a la parole se sauve en réserve. Et pour être clair, il vaut mieux surgir devant la personne sur scène, de façon claire et décidée (idéalement sans lui couper la parole), c'est-à-dire en lui faisant comprendre que l'on ne désire pas interagir avec lui (en lui tournant le dos, par exemple).

Déroulement de l'entraînement

19h30 – 20h10, échauffement

- ✓ 1 – 2 – 3 – 4
- ✓ Son continu, impulsion, mot lancé sous cette forme, histoire au mot à mot
- ✓ Mot lancé et histoire mot à mot en courant (tous placés aux extrémités de la pièce)
- ✓ Gardien de but (prévoir 20 minutes, soit la moitié de l'échauffement)

20h20 – 21h00, travail technique

- ✓ Mot lancé conventionnel (installer un rythme rapide)
- ✓ Histoire en cercle
- ✓ Histoire en X mots
- ✓ L'impro en trois répliques

21h10 – 22h10, impros

- ✓ Le conteur et les serveurs
- ✓ Impros libres avec services

Au travers des impros libres, l'animateur aura soin d'expliquer les différents types de service, s'ils se présentent :

- ✓ appel
- ✓ service qui pousse l'impro en apportant un élément à un ou des personnages, ou encore au contexte général

- ✓ service "coup de théâtre", qui change radicalement le cap de l'impro
- ✓ service "vol de lead", qui fait qu'un serveur s'approprie le moteur de l'impro
- ✓ service "pouet pouet", qui n'apporte pas grand chose mais fait rire.

A favoriser : les service du deuxième type (en gras).

MERCREDI 16 JANVIER 2002

Constat

Les participants ont globalement manifesté leur enthousiasme et également la difficulté rencontrée dans l'apprentissage de la construction. Ce mercredi, nous allons repartir des narrations pour arriver aux impros pures (sans conteur), tout en introduisant clairement la notion de « timing », qui est un paramètre très important dans la construction (en clair, cela revient à amener une fin aux impros au bon moment). Et bien sûr, dès que l'on rentre dans les impros, on insistera sur l'apport d'information.

Exercices proposés

Les premières répliques

Tous déambulent. Au claquement de mains de l'animateur, tous s'arrêtent et l'un des joueurs énonce la première réplique d'une impro, puis tous repartent. Faire de la sorte pendant quelques minutes, tout en faisant observer les manquements : imprécisions, cabotinages, etc. Puis, c'est le nombre de claques qui déterminera le nombre de répliques. Personne ne peut, au sein d'une série, prendre la parole deux fois. Il s'agit de répliques qui se suivent, pas d'une narration. Chaque réplique doit faire avancer l'impro. Si deux joueurs parlent en même temps, on repart et on recommence. Idem si une réplique se fait trop attendre. Encourager les participants qui ne prennent la parole que rarement. Ne pas augmenter trop vite le nombre de répliques (toujours attendre que l'exercice soit compris et plusieurs fois réussi avant de passer la vitesse supérieure).

L'impro en deux files

Deux files de nombre équivalent (à une personne près) se font face. Une impro est jouée, au cours de laquelle chaque file représente un et un seul personnage. Le joueur en tête de la file A donne la première réplique et n'attend pas la réponse du partenaire : il se retire au bout de sa propre file. Le joueur en tête de la file B répond alors par une réplique, en s'adressant à la personne qui est alors en tête de la file A, et ainsi de suite. L'animateur doit être très attentif :

- ✓ à ce que chacun au sein d'une même file incarne un et un seul personnage (chaque fois le même) ;
- ✓ aux manques d'écoute (quitte à arrêter l'impro ou à rappeler les données énoncées) ;
- ✓ à l'apport d'information ou aux retards de jeu. Attention : l'animateur ne doit pas pousser les joueurs à amener trop d'infos, de façon artificielle. Tout doit se passer comme s'il s'agissait d'une vraie impro à deux. Il peut donc y avoir des phrases moins denses, ou plus descriptives. Mais si le retard de jeu se présente, l'animateur doit encourager le joueur suivant à apporter une information.

L'histoire courte

En cercle. Chaque participant, à son tour, raconte une histoire courte (max. 15 secondes), qui doit clairement contenir une situation initiale, un développement, et une fin. Ceci peut être aussi court que cet exemple (et cela peut être un peu plus long) :

« C'est l'histoire d'un pilote qui veut gagner les 24h du Mans. Comme il n'est pas doué mais qu'il est très riche, il corrompt les autres participants et gagne la course. Malheureusement, la presse est mise au courant et le pilote finit ses jours en prison. »

L'animateur commente les histoires lorsqu'il décèle des faiblesses. Lorsqu'il sent qu'une histoire est jouable, il stoppe l'exercice et demande que tous les participants, pendant 2 minutes, mettent en scène l'histoire racontée en dernier lieu. Chacun doit trouver sa place dans l'impro (foule, objets, seconds rôles, premier rôle, etc.). L'animateur fait les signes du Maître de Cérémonie (MC) concernant le timing. La fin de l'histoire racontée doit coïncider avec la fin de l'impro. L'animateur veille aussi à ce que ce ne soient pas toujours les mêmes personnes qui mènent les impros.

En fin d'exercice, l'animateur fait remarquer que cette technique s'approche très fort d'un caucus de comparée.

Les impros « libres » (troisième partie de l'entraînement)

L'animateur divise son assistance en deux équipes. L'exercice se déroule en deux phases (bien regarder le timing de l'atelier !).

L'animateur donne un titre et une durée pour chaque impro, qui seront toutes libres et avec nombre de joueurs illimité. Les services sont donc autorisés.

Dans la première phase, les impros sont comparées, c'est à dire que les caucus que se donnent les équipes doivent prévoir une situation, un développement et une fin. Chaque équipe joue à son tour, comme en match. L'animateur fait les signes de timing pour que les joueurs puissent gérer leur impro et amener la fin au bon moment.

Dans la seconde phase, les impros sont mixtes, et donc le caucus ne prévoit qu'une situation de départ (personnage, lieu, humeur, etc.). La difficulté est donc plus grande, car les joueurs doivent gérer collectivement l'impro, pousser le moteur en bon accord, amener une fin qui n'est pas prévue dans le caucus et donc gérer le timing (l'animateur donne les signes du MC).

Déroulement de l'entraînement

19h30 – 20h10, échauffement

- ✓ 1 – 2 – 3 – 4
- ✓ Son continu, impulsion, mot lancé sous cette forme, histoire au mot à mot
- ✓ Les premières répliques
- ✓ Gardien de but

20h20 – 21h00, travail technique

- ✓ L'impro en deux files
- ✓ L'histoire courte

21h10 – 22h10, impros

Impros libres avec titres, comparées puis mixtes, gestion du timing.

MERCREDI 23 JANVIER 2002

Constat

Les joueurs se montrent toujours autant captivés par la matière découverte ce mois-ci. Il nous reste une séance pour introduire de nouvelles notions (ou pour insister sur les anciennes), vu que le 30 janvier sera une séance récapitulative proposant presque exclusivement des impros.

Exercices proposés

Premières répliques et gardien de but

Expliqués les semaines précédentes. A relire pour bien avoir en tête l'objectif.

L'histoire courte

Déjà expliquée la semaine dernière, mais petit constat :

Lorsque j'ai proposé l'exercice, j'ai commencé calmement, puis j'ai augmenté le stress en laissant courir un chronomètre. Toutes les 15 secondes, que le joueur ait fini son histoire ou pas, on passait au suivant. Ceci a été très apprécié, car le stress les a à la fois déstabilisés mais aussi beaucoup motivés. Je vous encourage à le proposer de cette manière. N'oubliez pas de leur faire prendre conscience qu'il s'agit en quelque sorte d'un caucus.

D'autre part, je ne leur ai fait jouer qu'environ une histoire sur dix racontées, estimant à ce moment que l'exercice était plus profitable de la sorte. A vous de voir.

L'histoire – poursuite

Tous dos au mur. L'animateur s'approche du premier de la ligne, qui doit énoncer une première phrase, débutant ainsi une histoire de façon claire. Puis au suivant qui prolonge l'histoire commencée, etc. Si l'animateur estime que la phrase fait avancer l'histoire (pas spécialement en action, d'ailleurs ; un descriptif de l'ambiance peut être très intéressant), il propose au joueur de faire un pas en avant. Si la réplique est « creuse », le joueur n'avance pas. Si l'animateur constate un manque d'écoute ou un décrochage, le joueur retourne au point de départ. L'animateur doit donc être extrêmement attentif pour maîtriser chaque histoire racontée. Il doit être incollable et doit être capable d'arrêter une histoire si son contenu devient ingérable.

L'animateur peut commenter les infos énoncées : coup de théâtre, commentaire, retard de jeu, etc.

La comparée poursuite (ou plutôt « le relais »)

A deux sur scène. Une impro commence. Après environ une minute, l'animateur frappe dans les mains. Les comédiens se figent et deux autres montent à leur place dans les mêmes positions (il est très important qu'ils soient désignés par l'animateur : cela force tout le groupe à être continuellement attentif et le prépare à l'exercice suivant). Un nouveau claquement de mains et l'impro repart, en respectant les personnages, leurs relations, le lieu, les manipulations, l'humeur de chacun, le ton global de l'impro, etc.

La « relève » va prolonger l'impro, en l'enrichissant. Il est interdit de balayer des informations énoncées. Au contraire, l'exercice doit pousser à l'exploitation de ce qui est dit ou fait plus tôt.

L'animateur veille à l'attitude des spectateurs (on ne se laisse pas aller sur sa chaise).

Si l'écriture fonctionne, il est idéal que tous participent à la même impro.

En fin d'exercice, montrer que l'on s'est entraîné à un type précis de services : ceux qui poussent l'impro en avant.

Énumération de services

Sur scène. Deux joueurs commencent une impro. Il est demandé aux spectateurs d'être très attentifs. Après environ une minute, l'animateur demande à chacun des spectateurs ce qu'il ferait s'il devait monter en service. Chacun énonce son idée, puis l'impro repart. Après encore environ 30 secondes, l'animateur (sans arrêter l'impro) désigne une personne qui doit **immédiatement** monter en service avec une idée différente de toutes celles qui ont été énoncées par le public, ce qui présuppose que chacun imagine continuellement ce qu'il pourrait faire pour faire avancer l'impro.

Au travers de cet exercice, l'animateur aura soin d'expliquer les différents types de service :

- appel
- service qui pousse l'impro en apportant un élément à un ou des personnages, ou encore au contexte général
- service "coup de théâtre", qui change radicalement le cap de l'impro
- service "vol de lead", qui fait qu'un serveur s'approprie le moteur de l'impro
- service "pouet pouet", qui n'apporte pas grand chose mais fait rire.

Après quelques exemples, l'animateur n'autorisera plus que les services du deuxième type, à savoir ceux qui sont le plus en rapport avec l'enseignement de ce mois (les autres ne sont évidemment pas « mauvais »).

Déroulement de l'entraînement

19h30 – 20h10, échauffement

- ✓ 1 – 2 – 3 – 4
- ✓ Son continu, impulsion, mot lancé sous cette forme, histoire au mot à mot
- ✓ Les premières répliques
- ✓ L'histoire courte

20h20 – 21h00, travail technique

- ✓ L'histoire – poursuite
- ✓ La comparée – poursuite

21h10 – 22h10, impros

- ✓ « Enumérations de services ».

MERCREDI 30 JANVIER 2002

Séance récapitulative

Comme souvent, nous proposons cette semaine une séance spéciale au cours de laquelle les participants auront l'occasion de jouer un maximum d'improvisations. Je vous invite à préparer des thèmes, mais sans catégories. L'objectif est d'**expérimenter les notions entrevues ce mois de janvier**, au cours de simulations de match. Chaque groupe reste bien entendu pareil (on ne mélange pas : ce sera pour le huis clos). Précisons-leur donc bien que, même si un « contexte » de match préconise le relâchement, celui-ci ne doit pas être total, car dans ce cas la construction risque d'être bien pauvre. Il est particulièrement difficile de veiller à la construction en match, vu qu'elle est peu intuitive et que le relâchement légitimement cherché par les joueurs les poussera à autre chose, parfois à la facilité. Pour parvenir à ce but bien difficile, il faut que les notions de construction soient digérées et deviennent une « seconde nature » sur scène.

Précisons bien aux participants que cette séance est peut-être récréative, mais qu'elle doit demeurer une application sans verser dans le défoirer. Soyez donc attentifs aux notions découvertes et faisons remarquer leur absence le cas échéant :

- ✓ apport d'information ;
- ✓ écriture (début, milieu, fin) ;
- ✓ gestion du temps (toujours faire les signes du MC) ;
- ✓ les services, les trappeurs ;
- ✓ en filigrane : l'écoute active, l'attention soutenue, la réflexion constante (que pourrais-je faire maintenant pour améliorer cette impro ?). En deux mots, « mordre la corde ».

Et bien sûr, gardons un œil sur les pré-requis de la construction :

- ✓ identification des paramètres de l'impro : le lieu, qui est qui, les relations entre les personnages ;
- ✓ respect du mécanisme de « proposition – écoute – acceptation », le tout pour permettre à un moteur d'apparaître ;
- ✓ éviter les gaspillages d'informations (on aborde un sujet sans le traiter) ;
- ✓ ne pas parler de ce que l'on fait ;
- ✓ éviter de commencer par « bonjour ».

Enfin (ouf !), n'oublions pas de leur rappeler que dans ce module, on ne cherche pas à provoquer le rire (mais s'il survient, on ne l'évite évidemment pas).

Rappel des exercices d'échauffement

Déambulation, tu tombes !

Soyez prudents !

Objectif

Confiance, attention extrême, écoute et réactions rapides.

Déroulement

Attention : cet exercice est potentiellement dangereux et chacun doit y prêter une attention particulière. Sa difficulté doit être augmentée avec prudence par le coach, qui n'est nullement obligé d'aller jusqu'au stade ultime de l'exercice. Il doit se faire dans un silence ABSOLU.

1. Chacun déambule en équilibre de plateau. Le coach cite le nom d'un des participants qui s'immobilise aussitôt. Les autres se ruent derrière lui et s'apprêtent à le recevoir. Au signal du coach ("tu tombes !"), la personne se laisse tomber en arrière, raide comme une planche, et ses compagnons la déposent délicatement au sol, puis le relèvent. Au tour du suivant. Attention : le coach doit éviter de citer une personne dont l'orientation provoquerait sa chute vers un mur ou vers un objet. Eventuellement, inciter les joueurs à tomber vers le centre de la pièce, quitte à faire un quart ou un demi-tour dès qu'ils s'immobilisent.
2. Lorsque l'attention est bonne, faire la même chose, mais en supprimant l'étape où le joueur s'immobilise : dès qu'il entend son nom, il se laisse tomber, toujours en arrière. Le coach doit veiller dans un premier temps à ne pas citer une personne isolée (mais il ne dit pas qu'il y fait attention). Lorsqu'il constate que les joueurs sont attentifs et alertes, il peut essayer de citer des joueurs plus isolés.
3. Si le groupe est assez nombreux et bien concentré, essayer avec deux personnes qui tombent simultanément. Ne pas hésiter à revenir au stade précédent si cela ne fonctionne pas.
4. Le stade suivant est plus dangereux : lorsque le groupe est bien rôdé, on peut laisser aux joueurs l'initiative de tomber : celui qui le sent bien s'arrête et crie « je tombe ». Les autres se précipitent pour le déposer, puis le relèvent. Dans cette version, il

est capital que les joueurs tombent vers le centre de l'aire de jeu. Plus le groupe aura confiance en lui-même, plus la fréquence des chutes sera élevée.

5. Enfin, les joueurs tombent de leur propre fait en ayant marqué un arrêt, mais sans plus prévenir. Prudence ! Ne jamais se lancer dans cette étape sans que le groupe n'ait réussi plusieurs fois les étapes précédentes.

Déambulation, la machine

Objectif

Spontanéité et écoute de groupe

Déroulement

Les joueurs déambulent en équilibre de plateau pendant tout l'exercice.

1. Lorsqu'un joueur le sent, il s'arrête brusquement en prenant une posture. Immédiatement, tous s'arrêtent et imitent sa posture. Proscrire les arrêts bruyants, trop simples à repérer. Continuer tant que le groupe ne s'arrête pas de façon homogène en réponse à l'arrêt d'un joueur. Inciter progressivement les joueurs à réagir le plus vite possible. Leur faire observer que c'est l'écoute et la concentration qui permettent la rapidité et que **tout commentaire nuit à cela**.
2. Même fonctionnement, mais une fois que le groupe s'est arrêté et a imité un joueur (pas avant), celui-ci, spontanément, enclenche un mouvement répétitif avec son, en s'inspirant de sa position initiale. Ce mouvement ne doit rien vouloir dire, il est abstrait. Aussitôt, chacun se précipite sans réfléchir et complète la machine lancée par un mouvement, également avec son, qui s'intègre dans l'ensemble ainsi formé. Il faut impérativement un contact physique entre deux personnes. On n'est pas obligé de toucher le joueur initial : on peut se situer en deuxième ou troisième génération. Insister sur le fait de ne pas réfléchir (spontanéité ! De toute façon, on ne cherche pas à « dire » quelque chose).
3. Quand le système est bien rodé, on demande que chacun s'implique dans l'exercice avec une émotion (citée par l'animateur au préalable). Les mouvements doivent continuer à ne rien signifier, ils doivent juste être coloré d'une émotion commune : rage, amour, joie, etc. L'animateur doit bien observer la machine ainsi construite et vérifier si elle respire bien dans son ensemble l'humeur proposée au départ. Souvent, les joueurs ne s'extériorisent pas suffisamment et il convient de les inciter à plus d'expressivité (en cours de fonctionnement de la machine). On peut le faire à l'adresse d'un joueur spécifique ou de tout le groupe. On peut encourager l'exagération au mépris de la sincérité car il est important que la machine ait de l'énergie pour que chacun trouve l'exercice plaisant. L'exercice est bien réussi lorsque la machine, par son homogénéité, dégage quelque chose de fort.

Déroulement de l'entraînement

19h30 – 20h10, échauffement

- ✓ 1 – 2 – 3 – 4 ou ce que vous voulez
- ✓ Séquence de déambulation « tu tombes »
- ✓ Séquence de déambulation « la machine »
- ✓ Son continu, impulsion, mot lancé sous cette forme, histoire au mot à mot

20h20 – 21h10, impros à thème

21h20 – 22h10, impros à thème

Au cours du débriefing, les coaches rappelleront les notions découvertes une dernière fois.

MERCREDI 6 FÉVRIER 2002

Constat

Les prochaines séances auront lieu les 6, 13, 20 et 27 février. Au début de l'année, nous avions prévu pour ce module de travailler les impros de groupe et de chœur. Mais nous reportons ce travail d'un mois, en planifiant une « digression » qui sera gérée par des coaches moins connus des stagiaires, dans un esprit de renouvellement : Delphine, François et Robin. Chacun donnera un atelier spécifique, inscrit dans un objectif global : qu'est-ce qui fait qu'une impro fonctionne ? Quels sont les gros pièges qui guettent les improvisateurs ?

1. Il existe une notion qui a peu été abordée à l'AMI, et qui est pourtant fondamentale : **l'identification des paramètres d'une impro**. Où sommes-nous ? Quels sont les personnages ? Quelle est la relation qui les lie ? Sans cette définition, il est très difficile de faire avancer l'histoire. Attention : on peut passer par des moyens non verbaux pour définir ces paramètres.
2. « **L'ouverture des portes** » (comme dit Pierre Turcotte), est un autre facteur qui peut se retourner contre le bon déroulement d'une impro. En termes de construction, on sait qu'il faut apporter des informations. Mais si celles-ci sont trop nombreuses et / ou négligées par les comédiens (parfois même par celui qui l'a apportée), l'impro sonne creux et ne démarre pas. Éviter ce gaspillage et s'accrocher à ce qui est dit comme une vérité (et donc faire apparaître le moteur) sera une troisième facette de l'enseignement de février (aussi appelée « ce qui est dit est vrai »).
3. Bon nombre d'impro ne démarrent pas uniquement parce que les comédiens investissent insuffisamment leur **personnage**. Pour éviter de survoler une impro sans vraiment y jouer un rôle, il est important d'incarner un personnage, et ainsi de « vivre » plus précisément le déroulement des choses. Investir et croire en tout ce qu'on fait sur scène peut paraître évident, mais n'est largement pas toujours appliqué.
4. Enfin, nous insisterons sur le **principe d'« action – réaction »** : ne pas réagir avec conséquence à une proposition peut entraîner l'impro dans le flou ou dans le chaos. Exemple : « Monsieur, vous êtes ruiné » ne peut laisser indifférent. Une juste réaction à un événement entraînera logiquement le partenaire dans plus de justesse et bénéficiera ainsi à l'impro. Et si au contraire on reste indifférent à tel ou tel événement, pourquoi pas, mais il faut en tenir compte par la suite. Bon nombre d'impro ne décollent jamais par suite d'un manque de conséquence face aux actes posés ou aux paroles énoncées.

Au sujet de la **méthode de travail**, il convient d'insister sur ceci : même si chaque coach donnera un atelier spécifique, ces notions sont tellement liées qu'il sera probablement impossible de ne pas les évoquer toutes au sein d'un même atelier. Ce n'est pas grave. L'important est qu'au bout d'un mois, chaque joueur ait pris conscience de ces notions. Et pour éviter l'impression de faire trois fois le même chose, chaque coach proposera des exercices fort différents.

Voici la répartition des objectifs :

- ✓ Delphine : « l'incarnation du personnage » & « principe d'action – réaction »
- ✓ Robin : « ce qui est dit est vrai » (ouverture des portes)
- ✓ François : « identification des paramètres d'un impro »

L'identification des paramètres, François

Exercices proposés

La posture (échauffement)

Un joueur remue dans l'espace. Au top du coach, il s'arrête. Un autre jouer bondit et, sans réfléchir, vient se greffer sur le premier (il faut un contact physique). Le premier se retire. On continue ainsi pendant quelques joueurs jusqu'au top du coach qui détermine que les deux joueurs sur scène commencent une impro.

Se poser les questions : où sommes-nous, qui sont les protagonistes, quelle est la relation qui les lie ?

La posture en groupe (partie technique)

Tous déambulent. Au top du coach, on se fige. Le coach retire quelques joueurs pour en laisser trois ou quatre. Ceux qui restent s'observent, et en fonction de leur attitude, de leur position, etc., commencent une impro. Au départ, il faut s'inspirer absolument et uniquement de ces paramètres et de ce qu'ils suggèrent, sans chercher d'autres informations.

Se poser les questions : où sommes-nous, qui sont les protagonistes, quelle est la relation qui les lie ?

La chaise (partie technique)

A deux sur scène. Le coach, secrètement, donne un caucus au premier participant, du genre "tu dois annoncer à ton frère qu'il est déshérité par votre père". L'objectif pour ce premier joueur est d'être clair tout en demeurant subtil.

L'autre est assis sur une chaise et doit y rester. Il est au service du premier et doit, tout en faisant semblant de savoir ce qu'il en est (il ne sait rien), identifier ce qu'il est et sa relation à l'autre. C'est donc pour lui un exercice d'écoute et d'acceptation.

Les impros durent environ 1 minute. Ne pas oublier de prendre un personnage ou un état.

Les deux phrases et le lieu

A deux sur scène. Chacun reçoit une phrase en secret. Les deux partenaires évoluent dans un même lieu, qu'ils doivent utiliser pendant trente premières secondes silencieuses. Le lieu n'est ni décidé ni annoncé. C'est l'écoute des partenaires qui le définira (éviter de verbaliser où on se trouve, sauf si cela devient vraiment nécessaire).

Après environ trente seconde, chacun peut commencer à parler, en commençant absolument par la phrase qu'il a reçu. Dès ce moment, il faut s'appliquer à trouver un lien entre les protagonistes, et donc fatalement identifier les paramètres (se poser les questions : où sommes-nous, qui sont les protagonistes, quelle est la relation qui les lie ?).

Continuer à utiliser le lieu le plus possible.

Déroulement de l'entraînement

19h30 – 20h10, échauffement

- ✓ Séquence de déambulation physique (fais comme tu le sens)
- ✓ La posture

20h20 – 21h10, partie technique

- ✓ La posture en groupe
- ✓ La chaise

21h20 – 22h10, impros

- ✓ Les deux phrases et le lieu
- ✓ Impros libres, si tu as le temps

L'incarnation du personnage, action – réaction, Delphine

Exercices proposés

Déambulation, points moteurs (échauffement)

Objectif : que chacun constate que l'on peut composer un personnage très rapidement, sur base de très peu de choses.

Tous déambulent. L'animateur propose que la marche de chacun soit guidée par un point du corps (nez, menton, genoux, etc.). Il demande ensuite que chacun, pour soi, réfléchisse à l'état d'esprit que suggère cette démarche (fierté, timidité, etc.). Enfin, il demande à chacun, tour à tour, d'énoncer une phrase qui pourrait être dite par ce personnage ainsi créé.

Recommencer l'opération plusieurs fois, en changeant de personnage. Autant que possible, raccourcir de plus en plus la phase de création, pour montrer qu'un personnage peut être « créé » très rapidement (en tout cas en impro).

Passage de personnage (échauffement)

Même objectif : que chacun constate que l'on peut composer un personnage très rapidement, sur base de très peu de choses.

Devant l'espace scénique, tous les joueurs font la queue. Le premier d'entre eux se dirige vers un coin et passe sur scène en adoptant une démarche (sans réfléchir). C'est un passage tout simple, sans interaction avec le public. Lorsque il est revenu au bout de la file, le suivant s'engage sur scène, et tout le monde fait de même.

Ensuite, la première personne refait un passage avec la même démarche que lors de son premier passage, mais cette fois en s'arrêtant au milieu de la scène et en faisant un salut silencieux au public. Ce salut doit clairement être fait par le personnage. Tout le monde fait de même.

Enfin, au troisième passage, chacun s'arrête au milieu de la scène, dit une réplique, puis s'en va.

Le débat (partie technique)

A quatre ou cinq. L'un des joueurs est désigné comme animateur, qui aura pour tâche d'équilibrer le temps de parole de chacun. Le coach donne un sujet de débat : pour ou contre le café fort, dormir la nuit, etc. Chaque joueur, animateur compris, doit incarner un personnage et ne jamais décrocher. Quelques secondes de réflexion pour que chacun puisse alimenter son personnage en fonction du sujet du débat.

On constate en général que l'ensemble est riche et équilibré, simplement grâce à l'incarnation de personnages de chacun.

La vie d'un personnage (partie technique)

Seul sur scène. Le comédien gesticule de la façon la moins prévisible possible. Au top de l'animateur, il se fige et observe sa position. Il donne ensuite vie à celle-ci pour en faire un personnage. Sans plus de préparation, mais en se nourrissant de son personnage, le comédien raconte la vie de celui-ci en quelques minutes.

« Lelouch »

A quatre sur scène : deux sont assis de façon éloignée, deux sont debout derrière eux. L'objectif est de séparer l'écriture de l'interprétation. Ceux qui sont assis concentrent leur attention sur leur personnage, tandis que ceux qui sont debout leur donnent en secret la réplique qu'ils doivent énoncer, en veillant attentivement à suivre ce qui a déjà été dit. Les phrases ne doivent pas être trop

longues et les jouteurs qui sont assis doivent respecter ces phrases à la lettre (en évitant les ajouts du genre « aah » ou « peut-être que »). Durée : environ 3 minutes. Laisser quelques secondes aux personnages assis pour nourrir un personnage ou un état.

Impros (si tu as le temps)

Impros libres, avec ou sans thème, au cours desquelles la seule contrainte imposée est de prendre un personnage et de la garder.

Déroulement de l'entraînement

19h30 – 20h10, échauffement

- ✓ Déambulation, points moteurs
- ✓ Passage de personnages (si tu as le temps)

20h20 – 21h10, partie technique

- ✓ Le débat
- ✓ La vie d'un personnage

21h20 – 22h10, impros

- ✓ Lelouch
- ✓ Impros libres, si tu as le temps

Constat

Après avoir donné cet atelier, je voudrais souligner deux choses.

La première, c'est que le message qui dit que prendre un personnage se révèle fondamental en impro a provoqué un déclic de compréhension chez deux ou trois personnes (c'est déjà pas mal). Par exemple, Pierre a dit au débriefing qu'il avait subitement pris conscience qu'en regardant un match, il demeurerait captivé tant que les jouteurs avaient un personnage, et que si cela disparaissait, il se désintéressait tôt ou tard de l'impro. La semaine précédente, Delphine avait obtenu le même résultat.

La seconde est plus difficile à exprimer. Qu'est-ce qui a provoqué cela ? Qu'est-ce qui différencie cet atelier « personnages » de celui que nous avons donné en novembre ? Rappelons ce qu'on disait dans ce syllabus à l'époque :

Qu'il s'agisse de personnages, de lieux ou de manipulations, l'objectif de ce mois est de faire prendre conscience aux jouteurs qu'il est important d'en user. Il s'agit plus d'une prise de conscience que d'un travail d'orfèvre sur ces trois paramètres : pas question de passer deux heures à ouvrir correctement une porte. Si les jouteurs, à la fin de ce mois, ont le réflexe de prendre un personnage, d'installer un lieu et d'utiliser des manipulations, même grossièrement, nous serons parvenus à nos fins.

C'est très proche de la démarche de ce mois, et de plus les exercices étaient sensiblement les mêmes (déambulation de personnages, débat). Je crois donc que la différence est ailleurs, et qu'il s'agit probablement d'une augmentation de notre acuité et de notre compréhension d'un des fondements de l'impro.

Et j'en viens à ce que je crois avoir compris. « Prendre un personnage » n'est absolument pas une bonne expression (pour l'instant, gardons-la car elle est intuitive et claire pour les recrues, mais soyons prudents lors de son utilisation). Je pense que le point fondamental est beaucoup plus large que cela. Plus subtil aussi. Ce qui provoque l'intérêt d'un public pour une impro, tout autant que le bien-être du comédien sur scène (tout est fluide et juste) est aussi subtil que l'apparition du moteur. J'appellerais cela « la conscience que l'on joue » ou « le plaisir d'incarner quelque chose ». Je sais, ce n'est pas très clair, je vais essayer de m'expliquer.

En fait, prendre un personnage est sans doute juste un marchepied vers le jeu du comédien. On peut d'ailleurs faire de même avec une simple humeur, ou une émotion. Mais la différence est énorme entre effleurer un personnage et *l'habiter* complètement !

« Habiter » un personnage ou une humeur, c'est, pour l'instant, devenu pour moi un but dans les impros que je joue, y compris en atelier. De mon expérience personnelle, je peux dire que j'ai plus d'une fois souffert et fait souffrir des partenaires sur scène simplement parce que je survolais l'impro, sans m'y impliquer, sans réellement habiter quoique ce soit. A l'inverse, les très rares impros où j'ai eu le bonheur d'habiter quelques chose m'ont procuré à la fois une joie et une maîtrise de ce qui se passe sur scène.

Et si j'ai pu faire le point sur cette notion mercredi passé (le 13/02), c'est grâce à l'exercice en apparence anodin de « la vie d'un personnage ». Rappel : « seul sur scène, le comédien gesticule de la façon la moins prévisible possible. Au top de l'animateur, il se fige et observe sa position. Il donne ensuite vie à celle-ci pour en faire un personnage. Sans plus de préparation, mais en se nourrissant de son personnage, le comédien raconte la vie de celui-ci en quelques minutes ».

J'ai pris beaucoup de temps pour pouvoir expliquer aux participants ce que je pressentais (les premiers d'entre eux à passer sur scène ont malheureusement moins bénéficié de l'enseignement). La difficulté pour eux était d'utiliser au mieux (c'est-à-dire comme je le voulais sans pouvoir l'expliquer clairement) la position de départ, dans le but faire jaillir un « personnage » en quelques secondes. C'est en leur interdisant formellement de convertir la position en *action concrète* que nous sommes arrivés aux résultats les plus probants. Pas question, si mes deux mains sont orientées dans un même axe, par exemple, de m'en faire un fusil. Par contre, je peux donner vie à mes mains (très important, la vie intérieure qui jaillit sur le corps !), et automatiquement un mécanisme

s'enclenche, qui donne automatiquement une humeur, un état, un personnage, un vécu inconscient. Tout à coup, **quelque chose se passe sur scène.**

Systématiquement, j'arrêtais le « joueur – comédien » si je percevais qu'il faisait fausse route, même et surtout après quelques secondes. Par contre, je faisais recommencer jusqu'à ce que la personne ait correctement fait l'exercice. Cela a parfois pris 4 ou 5 essais, mais cela s'est révélé payant. Une fois, j'ai même dû « modeler » une joueuse avec un position volontairement plus concrète (femme fière qui pose son index sur son menton), pour lui faciliter la besogne. Ce faisant, elle a compris l'essentiel. Evidemment, la difficulté suivante est de pouvoir exploiter n'importe quelle position, de s'en nourrir pour enclencher la métamorphose. Je vous assure que, si l'on y prête attention (les stagiaires le voyaient aussi), le passage d'un état « non habité » à un état « habité » devient très clair. Un éclair impalpable éclaire le personnage (qui prend vie) alors que le comédien disparaît derrière lui. Un peu comme lors de la recherche du moteur, où l'on préconise d'agripper la première idée qui vient à l'esprit, d'y croire suffisamment pour que, de fil en aiguille, le moteur apparaisse. Et lorsque celui-ci est présent, l'impro prend une toute autre dimension : le public tout autant que le comédien croient subitement à ce qui se passe sur scène, presque comme par enchantement, ai-je envie de dire.

Et bien je crois qu'on assiste au même phénomène dans la prise d'un personnage : première idée – confiance – personnage moteur.

Lorsqu'on songe aux « deux écoles » qui rassemblent bon nombre d'improvisateurs (d'abord un personnage ou d'abord l'écriture et la construction ?), je ne peux m'empêcher de penser que les deux sont indispensables à une impro vivante. Et surtout que ces deux aspects sont régis par les mêmes lois, tout au moins par le même phénomène : moteur ou personnage, dès qu'on y croit, cela fait « boum ». Si vous ne l'avez pas encore fait, plongez sur « la formation de l'acteur » de Stanislavsky, en particulier dans le chapitre où il évoque le « pouvoir du si ».

Plus concrètement

Lors de l'exercice d'échauffement « déambulation – personnage », j'ai raccourci de plus en plus le processus de création de personnage : au début de la séquence, je décortique clairement le point moteur, puis la démarche, puis un trait de caractère qui en découle, puis une raison dans la vie du personnage qui aurait pu motiver ce caractère, puis un retour sur le caractère et la démarche pour qu'ils se nourrissent de la raison évoquée, puis une phrase clef dite mentalement, puis la verbalisation de cette phrase (un jouteur après l'autre, que je désigne). Dans une seconde phase, après un « état séparateur », tous recommencent avec un autre point moteur que j'indique, pour aller vers un autre personnage. Mais j'accélère un peu le processus, tout en gardant scrupuleusement chaque étape. Pendant 20 minutes, de personnage en personnage, nous sommes arrivés au fait que chacun choisit pour lui un point moteur, et que les étapes suivantes s'enclenchent naturellement.

Ceci prépare correctement à l'exercice du passage de personnage, que je n'ai pas eu l'occasion de faire assez longtemps.

J'ai laissé tomber l'exercice « Lelouch » pour avoir le temps de faire beaucoup d'impros.

Ce qui est dit est vrai, Robin

Exercices proposés

Oui et en plus à deux (échauffement)

Les joueurs par paire se font face. L'un des deux va donner une affirmation au second. Le second devra répondre à cette affirmation par une phrase commençant par ; « Oui, et en plus... ». C'est donc au tour du premier joueur à surenchérir sur cette information tout en l'acceptant par de nouveau une phrase commençant par « oui, et en plus ».

Etant donné qu'il s'agit ici d'un échauffement, cet exercice se fera en cercle avec tous les participants.

Le gardien de but (échauffement)

Je suppose qu'il n'est pas besoin de rappeler le fonctionnement de cet exercice. L'axe important travaillé ici sera : aucune question mais plutôt un apport (une surenchère) face à l'info, l'acceptation automatique de ce qui est apporté par chaque participant comme information, la réaction sincère (intéressée du moins) face à chaque apport d'information.

Tu es, tu fais, tu ressens, où es-tu (échauffement)

Un joueur se place devant le formateur et prends un personnage avec lequel il va commencer à jouer et manipuler. Pendant qu'il joue, le formateur va lui donner plusieurs informations parfois allant à l'encontre de ce qu'il est censé être ou faire. Le jouteur doit arriver à placer ces informations dans sa façon de jouer sans avoir l'air surpris ou sans que cela n'apporte de changement trop flagrant dans le comportement du jouteur ou de son personnage.

Les trois phrases (partie technique)

Trois joueurs préparent une phrase courte. Ils vont se placer, figés, sur le plateau. Au top du coach, chacun énonce sa phrase à son tour. Une courte impro peut alors commencer, au cours de laquelle il faut s'attacher à combiner l'ensemble.

Comme il s'agit de la partie technique, veiller à maintenir un bon rythme dans cet exercice, afin que personne ne se relâche.

L'impro sans question (partie technique)

A deux. Dès qu'une question est posée, on arrête l'impro. On apprend ainsi à amener des choses, à ne pas être avare en informations. Il convient que ces informations s'attachent à identifier le lieu, les protagonistes et la relation qui les unit ; prendre un

personnage est toujours un bon atout. Ces notions sont plus abordées dans les autres ateliers, mais cela n'enlève rien à leur importance.

Evidemment, dans le cadre de l'atelier, il convient de creuser une piste proposée, et d'éviter de gaspiller la moindre information. C'est peut-être exigeant, mais l'animateur peut envisager d'arrêter l'impro s'il estime qu'on s'écarte du tronc commun. Celui-ci devra être extrêmement attentif aux manques d'écoute, qui sont souvent responsables d'un gaspillage d'information. Tenir compte de tout ce qui est dit et fait, et le considérer comme un vérité, doit être la priorité des joueurs.

Je – je – tu – tu – tu – tu (troisième partie)

A deux. Chacun choisit une manipulation et l'impro commence par 15 secondes de silence (nourris pas la manipulation et l'observation mutuelle). Au top de l'animateur, chacun va donner quelques répliques sur base de ce schéma rigoureux :

A – parle de sa propre manipulation, en commençant par « je »

B – idem

A – parle de la manipulation de l'autre, en commençant par « tu »

B – idem

A – idem

B – idem

A la moindre erreur (ne pas commencer par « tu » au bon moment, par exemple) ou à la moindre question, l'animateur arrête l'impro et fait place à deux autres joueurs. Il faut préciser aux joueurs que les répliques doivent évoquer les « causes » ou les « conséquences » des manipulations, pour éviter la redondance entre les actes et les paroles. Exemple : si un joueur est en train de pêcher, il est inutile de lui dire « tu as une belle canne à pêche », mais plutôt « tu ignores donc que c'est interdit ici ! ».

Dès que les six répliques sont données, l'impro peut réellement commencer, et chacun s'attache à ne pas gaspiller d'information, en s'appuyant donc fatalement sur les premières répliques, censées contenir pas mal de données.

Déroutement de l'entraînement

19h30 – 20h10, échauffement

- ✓ Stretching rapide en musique
- ✓ Oui et en plus ! (en cercle tous ensemble)
- ✓ Gardien de but
- ✓ Tu es, tu fais, tu ressens...

20h20 – 21h10, partie technique

- ✓ Les trois phrases
- ✓ L'impro sans question

21h20 – 22h10, impros

- ✓ Je – je – tu – tu – tu – tu
- ✓ Impros libres, si tu as le temps

MERCREDI 27 FÉVRIER 2002

Comme d'habitude, nous proposerons en cette fin de mois un échauffement assez court suivi de deux heures d'impros. Une particularité cette fois-ci : comme nous avons vu trois axes liés mais distincts, lors de chaque impro, le coach désignera trois personnes qui ne pourront pas monter, mais qui auront pour tâche, chacune, de veiller à l'observation d'un des axes proposés :

- ✓ Identification des paramètres ;
- ✓ Ce qui est dit est vrai ;
- ✓ Importance du personnage.

En fin d'impro, le coach invitera ces trois personnes à remettre un avis sur le critère qu'elles avaient à charge d'observer. Il veillera à ce que les commentaires soient faits dans un esprit de collaboration et d'entraide (c'est la première fois que l'on demande vraiment à des joueurs d'émettre un avis sur une improvisation).

Faites en sorte, d'ailleurs, que les avis se portent plus sur l'impro que sur les individus qui l'ont jouée.

Le coach, quant à lui, fera la synthèse des avis et montrera à nouveau pourquoi l'impro a fonctionné ou pas, à la lumière des commentaires préalables.

Evidemment, il est capital que chaque coach ait compris la matière des autres coaches. J'ai une crainte à ce sujet, et donc, je vous donne rendez-vous à 18h30, si possible, pour que nous ayons le temps d'en discuter.

Pensez également à préparer quelques thèmes et à vous munir d'un chrono (pour pouvoir faire les signes du MC).

MERCREDI 6 MARS 2002

Constat

Suite aux impros jouées, largement commentées vu le système des trois participants qui avaient pour tâche de « surveiller » chacun un aspect, les réactions étaient de deux ordres :

1. Certains ont applaudi le fait de discuter longuement d'une impro jouée, saluant le bénéfice qu'ils en retiraient, presque plus qu'en jouant une impro eux-mêmes.
2. Les autres ont manifesté une lourdeur et leur impatience d'expérimenter en jouant plus d'impro.

Personnellement, j'ai la conviction que l'on avance beaucoup en discutant d'un impro jouée, mais je reconnais que cela correspond à ma relative expérience, d'où découle une certaine tempérance et un souci de réflexion plus que d'action. Nous répéterons peut-être ce genre d'exercice, mais nous éviterons de le programmer trop souvent.

Par rapport au contenu, j'espère que les trois notions sont passées correctement, mais je dois dire que je ne sais pas trop vers où aller pour le mois qui suit. Je ressens le besoin d'insister beaucoup sur la présence sur scène, le goût du jeu d'acteur, la relation entre partenaires, bref, de pousser les participants vers des notions plus théâtrales. Mais ce n'est sans doute pas trop le lieu pour en parler éternellement. Aussi, nous allons nous tenir à la planification prévue : les impros de cœur.

Jouer des impros de groupe nécessite plus que jamais de l'écoute et de l'acceptation. Si ces « valeurs » sont maîtrisées par les jouteurs, tout peut très bien se passer sans le recours à aucune autre technique. Mais il est préférable, dans un premier temps, de proposer une série « d'exercices – pilotes », qui leur donneront des pistes concrètes pour pouvoir mener à bien des impros collectives.

Enfin, exceptionnellement, le débriefing de la fin se fera au sein de chaque groupe, et non plus de façon collective.

Exercices proposés

Les trappeurs et les serveurs

A six sur scène. Deux impros vont se dérouler en parallèle, suivant la technique du trappeur. Chaque couple a tenu un caucus sur base d'un titre. Et chacun va se relayer tour à tour pour mener sa propre impro, qui n'aura que peu de rapport avec l'autre au début. Le but est de faire converger les récits de la façon la plus fluide possible pour qu'à la fin du temps imparti (6 ou 8 minutes), les quatre protagonistes se retrouvent dans le même lieu, et ce de façon cohérente. Les deux autres jouteurs jouent le rôle de serveurs et peuvent intervenir indifféremment dans chacune des impros, mais uniquement pour pousser les moteurs respectivement proposés par chacun des couples.

Le leader qui s'en va

Une personne sort. Tous les autres se mettent rapidement d'accord sur un lieu et se mettent en place. Ils font vivre silencieusement le lieu et l'on rappelle celui qui est sorti (le leader). C'est à lui de rentrer dans l'impro et de la mener. Les autres ne prennent la parole que si le leader leur parle, afin de lui laisser constamment le lead.

EXERCICES NON JOUÉS

Histoire en file

Cette fois, deux files de nombre équivalent se font face, de façon assez proche. Celui qui est en tête de la file A, par exemple, lance une histoire, tandis que l'autre est prêt à tout moment à la continuer. C'est l'animateur qui, par un claquement de mains, détermine le passage de l'histoire à l'autre file. Celui qui a été interrompu va se placer alors au bout de sa propre file. Le joueur qui arrive en tête doit être prêt à prolonger l'histoire à son tour, à l'instant même où la claquette intervient. Insister sur l'écoute soutenue que doivent fournir tous les joueurs, afin d'éviter le gaspillage d'informations et les incohérences. L'animateur peut, au début, faire la transition à des moments simples (dans les respirations), mais peut augmenter peu à peu la difficulté en coupant à travers les mots.

Un des objectifs de cet exercice est également la spontanéité. Il faut donc bannir absolument les reprises de fin de phrases du joueur précédent. Chacun doit être prêt à reprendre l'histoire avec conviction, même au milieu d'un mot.

Observer si les joueurs reprennent bien le ton proposé (la façon de raconter) ou s'ils le dénaturent. Leur faire observer.

L'histoire solo

Le joueur se place face au public et raconte une histoire pendant 2 minutes. Celle-ci doit montrer une situation initiale, un développement et une fin logique. C'est donc également un exercice de timing (le coach fait le signe des 30 secondes).