

Mark Jane

Jeux et enjeux

La boîte à outils de l'improvisation théâtrale

Traduit de l'anglais par Anne-Gaëlle Argy

DIXIT
E D I T I O N S

ISBN : 978-2-84481-302-2

Table des matières

Remerciements	9
Biographies	10
Avant-propos	11
1	
Introduction	15
<i>Des outils, pas des règles</i>	15
<i>Éthique de groupe</i>	16
<i>Pourquoi l'impro, c'est nul</i>	17
1^{ère} partie	
Les fondamentaux	27
2	
Les outils de base	29
3	
La créativité spontanée	30
<i>Commencer par la peur</i>	30
<i>J'ai foiré !</i>	32
<i>Du jeu, pas de la compétition</i>	34
<i>Essayer d'être bon</i>	36
<i>Accepter l'échec</i>	38
<i>Sourire face au danger</i>	42
<i>Être compétent</i>	44
<i>Spontanéité = instabilité + vulnérabilité</i>	48
4	
Créer avec les autres	50
<i>Fierté et ego</i>	50
<i>Mettre son partenaire en valeur</i>	51
<i>La complicité</i>	53
<i>Dire « oui »</i>	55
<i>« Oui, et »</i>	58
<i>Pas de règles</i>	60
<i>Dire « oui » n'est que la moitié de la solution</i>	60
<i>Inspirer son partenaire</i>	62

5		
	Les masques et l'art d'être au présent	67
	<i>Les masques en improvisation</i>	68
	<i>Les masques pleins</i>	69
	<i>La scène se passe dans les vides</i>	70
	<i>Être au présent</i>	72
	<i>Trouver des jeux</i>	74
	<i>Dramaturgie et relations</i>	76
	<i>L'agôn</i>	78
	<i>Improviser « une chose à la fois »</i>	80
	<i>« Focus » et partage</i>	85
	<i>Retrouver la parole</i>	88
	<i>Vérité et sincérité</i>	90
	<i>Les demi-masques</i>	90
	<i>Lâcher prise</i>	91
	<i>Trouver un Trance Mask</i>	92
	<i>Le « quelque chose » et la pure spontanéité</i>	93
	<i>Développer un Trance Mask</i>	97
	<i>Quelles conclusions en tirer ?</i>	101

2ème partie

Le short form

103

6		
	Introduction au short form	105
	<i>La forme du spectacle</i>	105
	<i>Chaque scène compte</i>	109
7		
	C'est quoi l'histoire ?	111
	<i>Les trois fondamentaux d'une histoire</i>	111
	<i>Nos instincts narratifs</i>	113
	<i>Se connecter aux personnages</i>	117
	<i>Le changement</i>	117
	<i>Être évident</i>	119
	<i>Rester simple</i>	121
	<i>Être précis</i>	122
	<i>Tirer plus de l'histoire</i>	122
	<i>De la théorie à la pratique</i>	128
	<i>Remarque sur l'impro en solo</i>	131
8		
	Jouer la plateforme et détecter les bascules	133
	<i>Jouer la plateforme</i>	134
	<i>Basculer</i>	142

9		
	Vivre les montagnes russes jusqu'à la plateforme finale	144
	<i>Diriger une improvisation</i>	145
	<i>Outils pour les scènes</i>	149
	<i>La plateforme finale</i>	157
10		
	Les trois outils du changement et le status	159
	<i>Le corps d'abord</i>	160
	<i>Le changement de status</i>	160
	<i>Se situer par rapport aux autres</i>	163
	<i>Avoir le même status</i>	167
	<i>Développer les status</i>	168
	<i>Changer de status pour raconter des histoires</i>	172
	<i>Un status avec n'importe quoi</i>	174
11		
	Le changement physique	176
	<i>L'état de tension personnel</i>	178
	<i>Changer d'état pour déclencher un récit</i>	179
	<i>Utiliser les 7 états pour créer des personnages</i>	181
12		
	Le changement émotionnel	184
	<i>S'échauffer pour l'émotion</i>	184
	<i>L'émotion active</i>	187
	<i>Le gromelot</i>	195
13		
	Être malicieux pour provoquer du changement	200
	<i>La malice</i>	200
	<i>Faire des propositions provocantes</i>	204
	<i>Élever les enjeux relationnels</i>	205
	<i>La résistance</i>	208
	<i>La négation totale</i>	212
3ème partie		
	Le long form	219
14		
	Qu'est-ce que le long form ?	221
	<i>Définir le long form</i>	221
	<i>Le long form thématique</i>	222
	<i>Le long form narratif</i>	226

15		
	Théories de la narration	228
	<i>Un chaos organisé</i>	228
	<i>La structure narrative</i>	230
	<i>Les courbes narratives</i>	230
	<i>Vogler et les théories de la narration</i>	232
	<i>Les repères narratifs</i>	234
16		
	Le Monde initial – lieux et relations	240
	<i>Penser « différent »</i>	240
	<i>Échauffements à la variété</i>	241
	<i>Variation le ton et les sujets</i>	244
	<i>Créer des relations et des lieux forts</i>	245
	<i>Développer les personnages et les relations</i>	256
17		
	Le Monde initial – appels et protagonistes	265
	<i>Les Appels</i>	265
	<i>L'importance des appels intérieurs</i>	268
	<i>Appels planifiés et appels imprévus</i>	269
	<i>Entendre les appels et créer des protagonistes</i>	270
	<i>Les « désirs » des rôles secondaires</i>	272
	<i>La trame de l'intrigue</i>	273
	<i>Avoir un héros</i>	275
	<i>Découvrir un héros</i>	279
18		
	Faire des choix pour avoir des ennuis	285
	<i>Décisions, choix et actions</i>	285
	<i>Monologues</i>	288
	<i>Avoir des ennuis</i>	290
19		
	La Crise	299
	<i>L'épreuve</i>	299
	<i>La compréhension</i>	300
	<i>Comment la Crise nous touche</i>	301
	<i>Travailler sur la Crise</i>	302
20		
	Le Climax et le Monde final	306
	<i>Accélérer</i>	306
	<i>Le Climax</i>	306
	<i>La dernière chance</i>	307

<i>Destin/Fatalité</i>	309
<i>Le Monde Final</i>	310
<i>Différentes façons de terminer</i>	311
<i>Les principes clés</i>	313
21	
Les transitions	316
<i>Échauffement aux transitions</i>	316
<i>L'écran divisé</i>	319
<i>Le flash-back</i>	323
<i>Questions fréquentes</i>	325
22	
Les archétypes narratifs	328
<i>Les nombreuses facettes d'un protagoniste</i>	332
<i>Liste d'archétypes</i>	333
23	
Quelques astuces en plus pour le long form narratif	341
<i>Travailler sur les genres</i>	343
4ème partie	
La boîte à bidules	347
24	
« Bidules » utiles	349
25	
Échauffements	350
<i>Échauffements pour répétitions et ateliers</i>	350
<i>Échauffements pour un spectacle</i>	352
<i>« Bidules » pour les échauffements</i>	353
26	
À vous de jouer	367
Appendice : formats de spectacles	369
Bibliographie	382
Index des jeux	384

Compléments internet

Afin de compléter et d'enrichir votre lecture, vous pouvez consulter nos compléments internet. Pour avoir accès à ces compléments, il suffit de vous rendre, muni du code d'accès, sur le site www.dixit.fr à la rubrique Compléments Internet.

Code d'accès

Si vous n'avez pas acheté ce livre chez Dixit, envoyez un mail à complements@dixit.fr en précisant la date de votre achat et le nom de la librairie dans laquelle vous l'avez effectué.

Remerciements

Merci à :

Mes parents, pour n'avoir jamais dit « Tu es sûr que tu veux être acteur ? »

Ben et Jane, pour avoir dit « Pourquoi tu n'écrirais pas ce livre ? »

Sabine et Antony, pour accepter que je ne sois pas à la maison quand je pars improviser.
Charlotte Donnelly, pour m'avoir encouragé après avoir lu la toute première version, bancale, de ce livre.

Tama Carroll, pour m'avoir aidé à trouver ma voix et pour être un soutien permanent dans tous mes projets.

Anne-Gaëlle Argy, pour avoir permis à la traduction française de briller.

Caspar Schjelbred, pour ses remarques encourageantes.

Jean-Marc Berne, pour son enthousiasme et sa confiance dans ce projet.

Joël Dirninger, pour avoir été le catalyseur de tout ça.

Amy Seham, pour m'avoir fait passer de nombreuses nuits blanches et avoir fait de ce livre un meilleur livre.

Elsa Kmicik, pour ses conseils.

Et un merci à tous les bars parisiens dans lesquels j'ai bu du thé vert tout en écrivant ce livre.

Biographies

Mark Jane est né en Angleterre en 1973 et découvre à 13 ans le théâtre d'improvisation. Cela a changé sa vie et, après avoir obtenu son diplôme en « Théâtre, cinéma et télévision » de l'Université de Ripon et York St John, il devient improvisateur professionnel. En 1996, il s'installe en France, où il vit depuis. S'installer en France lui a permis de découvrir la manière dont d'autres pays européens abordent cet unique type de spectacle et d'enrichir sa culture de l'improvisation. En 2001, il a cofondé la troupe d'improvisation anglophone The Improprofessionals, qui introduit en France un grand nombre de techniques d'impro issues du monde anglo-saxon. En 2012, il supervise la traduction du livre de Keith Johnstone *Impro – Improvisation & Théâtre*. Il a également créé Trance Mask France, une des seules troupes au monde à enseigner et jouer régulièrement avec la technique de Trance Mask développée par Johnstone. En 2013, il rencontre Christopher Vogler et crée le spectacle Trio, où il invite deux spectateurs à jouer avec lui une histoire improvisée d'une heure. Ce spectacle unique applique les théories de Christophe Vogler sur le Voyage du héros de manière surprenante et innovante. En 2018, il publie en français la première édition de *Jeux et Enjeux : la boîte à outils de l'improvisation théâtrale*, qui rencontre un grand succès. Il joue régulièrement au sein de la compagnie d'improvisation Eux. Il est aujourd'hui un enseignant et performeur respecté, et continue à développer son travail partout dans le monde.

Anne-Gaëlle Argy est philosophe et traductrice. En collaboration avec Mark Jane, elle a publié en 2012 la traduction du classique de Keith Johnstone, *Impro – Improvisation & Théâtre*, ainsi que la première édition du présent ouvrage en 2018.

Avant-propos

Quand on est enfant, on passe son temps à improviser des histoires. On part à l'aventure dans des pays lointains, on explore la galaxie dans des vaisseaux spatiaux, on cherche des trésors dans de mystérieux donjons et on fait respecter la loi au Far West. C'est comme ça que j'ai passé mon enfance. À huit ans, j'avais déjà décidé que je voulais être acteur. Jouer la comédie était une façon de vivre dans la vraie vie les folles aventures issues de mon imagination. Je pouvais être un héros avec un vrai costume, de vrais accessoires et de vrais monstres à tuer. J'ai participé à toutes les pièces de théâtre de l'école et à toutes les manifestations théâtrales locales.

À l'âge de treize ans, en 1986, j'ai eu à choisir entre Français et Théâtre. Évidemment j'ai choisi Théâtre, surtout parce que je détestais le français (j'allais être puni pour ça plus tard). J'ai alors commencé des études de théâtre, dans le cadre du Certificat général de fin d'études secondaires. Mon professeur était un certain Richard Wheal, plus connu sous le nom de « Dickie ». Je m'attendais à devoir apprendre du texte, à répéter une mise en scène et à jouer des pièces écrites. Mais Dickie avait un secret ; il était passionné par l'improvisation, et nous a fait partager sa passion. Ça a changé ma vie.

Le potentiel créatif de l'impro m'a paru incroyable. Alors que le reste de ma vie d'adolescent était consacré à essayer de m'adapter au système, mon cours de théâtre m'offrait un terrain de jeu infini à explorer. Dickie nous a fait lire *Impro – Improvisation & Théâtre*, de Keith Johnstone, dans lequel nous avons découvert les *status*, la narration, la spontanéité, et tous les fondamentaux de l'improvisation. Nous n'avions jamais l'impression de travailler, nous avions même un peu l'impression d'avoir triché, comme si nous subvertissions le système : nous allions avoir notre diplôme de théâtre en ayant passé trois ans à jouer à des jeux !

Nous étions huit dans la classe, et nous sommes tous devenus des fanatiques. Ça a probablement été une des périodes les plus créatives de ma vie. Sur scène, nous étions indestructibles, tout comme l'était le lien entre nous et notre motivation. Rien n'était impossible : nous présentions toutes sortes de spectacles improvisés – y compris une pièce improvisée de vingt-quatre heures –, nous enregistrons des pièces radiophoniques improvisées, nous dirigeons des ateliers d'improvisation dans d'autres écoles, nous improvisons des personnages qui déambulaient dans les fêtes et spectacles locaux... Tout était possible.

Cette fantastique aventure a duré cinq ans. À dix-huit ans, nous avons tous terminé nos études de théâtre de l'Advanced Level, et l'heure était venue d'aller à l'université. Grâce à Dickie, j'étais marqué à vie, et je ne cesserais plus jamais d'improviser.

Pendant mes études théâtrales à l'université, je me suis plongé dans le monde du théâtre, jouant Shakespeare, me frottant à du théâtre physique et à des pièces contemporaines, à la fois comme comédien et comme metteur en scène. Une fois diplômé, j'ai immédiatement commencé à travailler comme acteur professionnel. Je suis parti en tournée dans tout le pays, j'ai joué au Fringe Festival d'Édimbourg, j'ai travaillé au « Théâtre dans l'éducation », et j'ai fait tous ces drôles de boulots qu'un jeune acteur doit faire (*le Wild West Ghost Tour*

of York, dans lequel nous faisons des visites nocturnes de York en costumes de Cowboy tout en racontant des histoires de fantômes, entre dans cette catégorie).

J'ai, peu à peu, pris conscience que j'avais un avantage, un quelque chose en plus que les autres acteurs n'avaient pas. Mon secret était simple, j'étais un improvisateur. D'abord, l'idée de jouer une pièce écrite ne me faisait pas peur du tout, ni même ne m'inquiétait : comment peut-on s'inquiéter quand on sait ce qui va se passer ? En tant qu'improvisateur, vous apprenez à faire de la scène un espace dans lequel vous êtes en confiance et vous savez qu'en réalité rien de très grave ne peut vous arriver. J'abordais le fait de jouer de façon très détendue, sans stress. Ma présence sur scène n'en était que plus forte, et j'étais capable de tester les idées plus librement puisque je n'avais pas à gâcher mon énergie à gérer les angoisses de la scène. Mais je me sentais aussi très connecté à mes partenaires. Quand vous improvisez, la seule chose dont vous disposez pour construire quelque chose, ce sont vos partenaires, vous avez donc tout intérêt à être à leur écoute. J'étais stupéfait de la façon dont les autres comédiens avaient l'air d'être accaparés par leurs propres pensées et semblaient ne même pas voir leurs partenaires sur scène. J'entretenais mon arme secrète et saisisais toute opportunité de l'utiliser et d'apprendre. Tout au long de ma carrière professionnelle de comédien, l'improvisation a été un énorme atout.

En 1996, j'ai emménagé à Paris (tomber amoureux d'une Française vous fait faire ce genre de chose). Puisque j'avais négligé le français à l'école, je dus me mettre à apprendre la langue. Certain que l'improvisation devait exister en France, je me suis alors mis à sa recherche. J'ai été surpris de constater que l'impro y avait pris une forme complètement différente. Les Français avaient un spectacle qu'ils appelaient un *Match d'improvisation*, que tout le monde avait l'air de jouer. Ils n'avaient jamais entendu parler de Keith Johnstone, de *status*, de l'émission de télé culte sur l'impro *Whose Line Is It Anyway ?*, ni d'aucune autre de mes références d'improvisateur. C'était à la fois perturbant et excitant. J'avais un monde d'improvisation à découvrir, et le plus beau était que j'avais quelque chose d'unique à offrir en retour.

Mais la magie de mon cours de théâtre de l'école, cette alchimie unique entre huit adolescents prêts à conquérir le monde, me manquait. En 2001, une amie me raconte qu'elle a entendu parler d'un Allemand qui cherchait à monter un spectacle d'impro en anglais à Paris. Elle lui avait donné mon numéro, et il m'a appelé. Je me suis rapidement retrouvé dans une brasserie parisienne avec Florian Bartsch. Il m'a présenté aux élèves improvisateurs avec lesquels il avait travaillé ces derniers mois. Ils étaient jeunes et inexpérimentés, mais ils avaient une énergie magnifique, et cette étincelle magique dans les yeux qui voulait dire qu'ils étaient inspirés. Nous avons fait équipe avec l'improvisateur américain Timothy Lone, et un mois plus tard nous présentions le tout premier spectacle d'impro en anglais à Paris, sous le nom de troupe des Improprofessionals. Aucun d'entre nous ne s'attendait à ce que ce spectacle soit un tel succès. Ce soir-là, nous sommes tous repartis un peu sidérés, mais avec un sentiment d'immense puissance... comme si nous pouvions conquérir le monde... J'avais trouvé un nouveau groupe magique.

À partir de 2001, les Improprofessionals ont exploré toutes sortes de spectacles improvisés. Il ne fait aucun doute que sans Florian Bartsch, Timothy Lone, Clara McBride et Caspar Schjelbred, je n'aurais pas découvert autant de choses sur le monde de l'improvisation.

En 2003, un rêve est devenu réalité : les Improprofessionals ont organisé la venue de Keith Johnstone à Paris, pour diriger un atelier d'une semaine. Cet événement revêtait

une double importance, d'abord parce que j'allais finalement rencontrer et travailler avec celui dont Dickie m'avait tellement parlé, et parce que Keith Johnstone n'était encore jamais venu à Paris, ce qui nous donnait l'impression que nous étions peut-être en train de faire un petit morceau de l'histoire de l'impro en France. J'étais légèrement inquiet : Keith serait-il à la hauteur de mes attentes ? Est-ce que je serais à la hauteur de ses attentes ou est-ce qu'il me dirait que j'étais un très mauvais improvisateur et qu'il fallait que je change tout ? Toutes ces peurs se sont évanouies dès le premier jour. En l'écoutant parler, je sentais des lumières s'allumer et des idées se mettre en place dans ma tête. Il a été la deuxième personne à transformer ma vision du monde.

La révélation vécue avec Keith ne tenait pas tant à ses concepts, Dickie ayant déjà fait un gros travail pour m'y préparer, mais à sa capacité à définir tous ces étranges sentiments et instincts que j'avais en tant que performeur mais que je n'étais jamais arrivé à exprimer clairement. Keith me donnait des mots, des termes pour décrire mon monde intérieur d'improvisateur. Après une semaine avec Keith, mes idées alors floues devenaient claires comme de l'eau de roche ; je pouvais les tenir, et les manipuler. Keith m'a donné de véritables outils.

À partir de ce moment-là, je sus que je ne voulais rien faire d'autre que de l'improvisation. S'en est suivie ma période « maniaque de l'impro », pendant laquelle je dévorais tout ce que je pouvais trouver en termes d'entraînement à l'impro. Grâce aux Improprofessionals, j'ai pu travailler avec Mick Napier, Patti Stiles, Shawn Kinley, Steve Jarand, Tim Orr, Rob Reese et beaucoup d'autres grands enseignants. Keith est revenu pour une deuxième visite en 2004, et m'a dirigé dans le premier *Maestro* jamais présenté en France. Les Improprofessionals ont obtenu la licence pour ce spectacle et ont créé le premier *Maestro* régulier en français.

À peu près à la même période, les Improprofessionals ont organisé à Paris des ateliers annuels avec Steve Jarand. Steve avait rallumé dans le monde la flamme du travail du Trance Mask de Keith Johnstone. Grâce à son travail et à son talent d'enseignant, Steve m'a donné envie de créer des spectacles de masques improvisés. Ma passion pour le travail du masque a grandi au point que je me suis mis à faire mes propres masques, et finalement à moi-même enseigner le Trance Mask. Lorsque ma collègue Tama Carroll m'a dit « Pourquoi est-ce qu'on ne monterait pas un spectacle ? », nous nous sommes retrouvés à créer Trance Mask France et à développer le tout premier spectacle de Trance Mask en français.

En 2013 je suis allé assister à un séminaire de Christopher Vogler, l'auteur du *Guide du scénariste*, sur la narration. Je ne m'attendais à rien de particulier, et j'en suis pourtant ressorti en ayant, encore une fois, changé de vision du monde. Vogler a été ma troisième rencontre avec un mentor, après Dickie et Keith. Sa présentation des « Outils narratifs » et du « Voyage du Héros » m'a soufflé parce que, comme Keith avant lui, j'avais l'impression qu'il mettait des mots sur des idées que je n'avais jusqu'ici qu'à peine entrevues. Son enseignement a eu une indéniable influence sur ma vision de la narration dans l'improvisation en long form.

Je travaille aujourd'hui avec la troupe française La Compagnie d'improvisation Eux en jouant plusieurs fois par semaine à Paris. L'ironie de ma vie est que je joue presque exclusivement en français maintenant. Si on m'avait dit ça quand j'avais 13 ans dans les cours de Dickie, je n'y aurais pas cru.

Ces rencontres clés m'ont mené là où j'en suis aujourd'hui. Le socle de mon travail est johnstonien, ce qui sera évident dans les premiers chapitres de ce livre, qui traitent de ce que je considère comme étant les bases de la technique d'improvisation. Ma vision de l'impro s'est toutefois enrichie ces dernières années, et englobe aujourd'hui un éventail de théories venues du monde entier.

Depuis 1996, j'ai principalement travaillé dans des pays non-anglophones. J'ai exploré l'impro en France, en Allemagne, en Italie, Belgique, Suisse, etc. Les pays où l'anglais n'est pas la langue principale ont leurs propres références en matière d'impro et les découvrir est très instructif. Les concepts qui semblent gravés dans le marbre dans certaines cultures peuvent être complétement étrangers à d'autres.

Le long form, en particulier, s'est développé de manière très différente dans un grand nombre de pays non-anglophones. Même si le terme long form provient historiquement de Chicago et est lié au *Harold*, ce n'est pas l'origine du travail de long form dans tous les pays. En France en particulier, il y a profusion d'impro en long form, mais peu de groupes font le *Harold*. J'ai aujourd'hui l'impression que mon style d'impro est un pot-pourri de ces influences européennes, de mes origines britanniques et d'enseignements nord-américains.

Je suis convaincu d'une chose, tous les mentors qui m'ont aidé à élaborer ma propre vision de l'impro ont le même objectif : créer un spectacle qui soit, à chaque instant, vivant et plein d'énergie, dans lequel la connexion entre les comédiens soit palpable, dans lequel il y ait une histoire, un sous-texte... Bref... du bon théâtre.

Rendez hommage à vos sources, élaborer votre propre vision

Aussi souvent que possible, j'ai essayé dans ce livre de donner mes sources d'inspiration pour certains exercices et de nommer leurs créateurs. Quand j'explique un exercice inspiré de celui de quelqu'un d'autre, je vais inévitablement en présenter ma vision personnelle ; il ne sera probablement pas expliqué comme l'explique celui qui l'a créé et ne visera peut-être même pas le même but que ce que recherche son enseignant original. Ce sera ma vision des choses.

Les concepts et les outils se transmettent si rapidement dans notre monde moderne qu'il est pratiquement impossible de savoir d'où vient une idée et qui l'a exprimée en premier. Mais si vous savez d'où vient une idée vous devriez rendre hommage à votre source, puis faire l'idée vôtre en élaborant votre vision de sa vision. Voici une liste de personnes à qui je voudrais rendre hommage en tant que sources directes d'inspiration : Richard Wheal, Keith Johnstone, Christopher Vogler, Ira Seidenstein, Patti Stiles, Steve Jarand, Shawn Kinley, Kevin Tomlinson, Tim Carroll, Frank Totino, Mick Napier, Tim Orr, Derek Flores, Patrick Pezin, Clara McBride, Rob Reese, Caspar Schjeldred, Tama Carroll, les Improprofessionals, La Compagnie d'improvisation Eux, Trance Mask France et tous les élèves qui m'ont poussé dans différentes directions artistiques au fil des années.

Tous ces gens m'ont aidé à élaborer ma propre vision. Maintenant, je vous la donne. Prenez-en une partie, la totalité, aimez-la, détestez-la et modifiez-la, puisque j'espère que les outils de cette boîte évolueront avec vous, une fois que vous les aurez pris en main et que vous les aurez faits vôtres.

1

Introduction

Quand vous improvisez, vous faites trois boulots à la fois ; vous jouez, vous mettez en scène et êtes auteur ou autrice du spectacle. Certaines des idées contenues dans ce livre seront plus utiles comme outils pour le jeu, d'autres vous permettront de développer vos compétences d'auteur ou de metteur en scène.

Ce livre est organisé en quatre parties. La première partie, « Les fondamentaux », présente les techniques et théories que je considère être le socle de toute performance improvisée. La partie sur le « Short form » traite de l'improvisation de scènes courtes et de sketches. Elle enseigne principalement la façon de proposer un travail scénique solide. Ensuite, les chapitres sur le « Long form » se penchent sur la manière de construire une histoire, ou des histoires interconnectées, qui durent le temps d'un spectacle entier. Enfin, la partie « La boîte à bidules » donne des conseils et propose des exercices d'échauffement.

Les outils et concepts de chaque partie ne sont pas exclusifs. Je vous encourage à combiner les idées des différents chapitres. Par exemple, les outils de « transition » présentés dans la section concernant le « Long form » peuvent également être utilisés dans les spectacles de short form. Tout comme les idées contenues dans le chapitre « Les masques et l'art d'être au présent » sont extrêmement précieuses pour tout type de spectacle. Qui plus est, vous pouvez tester tous les exercices de ce chapitre même si vous n'avez pas de masques.

Des outils, pas des règles

Je suis sûr que vous avez comme moi lu des livres sur l'impro et entendu parler des « règles » de l'improvisation. Quand j'ai commencé à enseigner, je parlais moi aussi des « règles ». Certains enseignants vont jusqu'à définir les « règles d'or » de l'improvisation. J'ai aujourd'hui un problème avec l'idée même de règles.

« Il n'y a pas de règles. Chaque fois que vous établissez une règle, vous rencontrerez une situation dans laquelle l'opposé fonctionne merveilleusement bien. » (Keith Johnstone)

C'est ce que Keith nous a dit pendant un des ateliers que j'ai suivis avec lui à Paris. Il avait raison ; je n'ai encore trouvé aucune « règle » qui s'applique à toutes les situations. En tant qu'improvisateur, les techniques que vous appliquez dépendent du contexte, de l'objectif du spectacle, des comédiens, de l'espace et même du public le soir de la représentation.

Pire encore, l'idée même de règles bride les improvisateurs, qui deviennent si stressés à l'idée de les enfreindre que cela nuit à leur capacité à improviser. Avoir des règles peut

certes aider les improvisateurs à se sentir en sécurité quand ils se jettent dans l'inconnu, mais l'improvisation ce n'est pas se sentir en sécurité, c'est prendre des risques.

Les règles sont utiles aux débutants et débutantes pour s'entraîner ; elles obligent les élèves à travailler dans des directions précises, ce qui les aidera à dépasser leurs inhibitions et à acquérir de nouvelles compétences. Très rapidement, les élèves doivent cependant comprendre qu'une fois qu'une règle est intégrée ils sont libres de choisir de l'appliquer ou non.

Je dis à mes élèves qu'il n'y a pas de règles, mais qu'il existe de nombreux outils, et qu'ils vont peu à peu pouvoir s'équiper d'une collection de ces outils. Après quoi, libre à eux de décider quel outil sera le mieux adapté aux situations improvisées qu'ils vont rencontrer. « Oui, et... » est un outil ; un outil très utile, mais qui reste un outil. Vous n'avez pas à l'appliquer systématiquement ; j'ai vu des scènes fantastiques créées par des gens qui disaient « Non, mais... »

Une fois que les élèves réalisent que ce sont des outils et non des règles, ils se sentent libérés. Plus encore, ils se sentent désormais détenteurs de la capacité à choisir les outils qu'ils veulent utiliser, plutôt que de voir leur performance dictée par un arsenal de « règles » inaliénables.

J'encourage à apprendre à utiliser un outil, puis à apprendre à faire l'inverse. Les résultats peuvent être très surprenants, et des découvertes merveilleuses peuvent être faites de cette façon ; vous pourriez même bien créer un nouvel outil.

Ce livre cherche à présenter les outils que j'ai découverts et auxquels je reviens le plus souvent. Il doit vraiment être utilisé comme une boîte à outils. Ce que je veux dire par là c'est que vous devriez y piocher pour utiliser les parties qui servent votre travail, et laisser les autres parties de côté. Faites votre propre sélection, et n'essayez pas de tout lire d'un seul coup, vous feriez fondre votre cerveau.

Éthique de groupe

Le monde de l'improvisation évolue constamment, et nombre de troupes sont aujourd'hui confrontées aux questions du genre, du racisme et du consentement. Ces questions ont émergé ces dernières années, et c'est une excellente nouvelle. Dans ma manière de jouer et d'enseigner, j'essaie toujours de créer un environnement constructif et confortable pour mes partenaires de scène et mes élèves.

Dans ce livre, je parle de lâcher-prise, de suivre spontanément ses instincts, de la malice, de provoquer de l'instabilité, d'accepter l'idée que tout peut arriver sur scène, du risque, du danger, etc. Je tiens à préciser qu'à aucun moment je n'approuverais qu'un comportement soit dégradant ou inapproprié. Les concepts mentionnés plus haut sont importants pour libérer la créativité d'un improvisateur. Mais ils ne justifient pas de franchir les limites d'une attitude respectueuse et responsable envers autrui.

Quelles sont ces limites ? Chaque groupe doit en discuter et définir ses propres limites. Le catalyseur peut être aussi simple que de s'asseoir et se demander, par exemple : « Comment chacun de nous vit-il le contact physique sur scène ? » Si chaque membre du groupe peut exprimer librement ce qu'il ressent, cela peut être suffisant pour engendrer

une discussion sur la façon dont le groupe peut améliorer son éthique de travail. Des discussions au sujet du consentement, du racisme, des questions de genre, peuvent stimuler la complicité du groupe et la confiance réciproque. Lorsqu'un groupe parvient à créer un environnement de travail de confiance, bienveillant et respectueux, ses membres seront bien plus à même d'explorer avec une plus grande liberté tous les aspects de leur spontanéité créative. Lorsque vous vous engagez dans une voie dangereuse avec un groupe en lequel vous avez confiance, vous savez que quoi qu'il arrive, on prendra soin de vous. Cela s'applique aux répétitions, aux spectacles comme à l'enseignement.

Lorsque vous jouez un spectacle, vous pouvez faire un effort conscient pour aller à l'encontre des clichés raciaux et de genre. Cela peut prendre une forme aussi simple que de renverser les visions traditionnelles des biais de genre. Faites jouer à des femmes des rôles traditionnellement masculins, et vice versa. En impro, nous avons le pouvoir de créer tout ce que nous voulons sur scène, nous devrions utiliser ce pouvoir pour donner à voir des interactions inclusives, ouvertes et modernes.

Je vous conseille très fortement d'aller chercher d'autres sources d'information bien documentées sur le sujet, telles que les livres *Play like an Ally* et *Improvising Gender* de Stephen Davidson.

Si elle veut être considérée comme une forme d'expression théâtrale pertinente, l'improvisation doit se développer en même temps que les préoccupations et enjeux de son époque. Ces questions sont importantes et doivent être traitées avec le respect qu'elles méritent.

Pourquoi l'impro, c'est nul

Dans un grand nombre de pays, l'impro lutte pour être prise au sérieux. Les institutions théâtrales et les écoles de théâtre ont tendance à regarder l'improvisation de haut (moins en Amérique du Nord, mais c'est très vrai en Europe). Pire encore, une grande partie du public a des attentes limitées quant à ce qu'un spectacle d'impro peut offrir au-delà d'un amusement un peu idiot. Pourquoi, et comment, l'improvisation peut-elle parfois être sa propre pire ennemie ?

C'est amateur ?

Les spectacles d'impro peuvent parfois être très rudimentaires et amateurs : ils ont parfois lieu dans un coin d'un bar miteux, le bruit des gens qui mangent et boivent vous empêche de bien entendre, il n'y a ni musique ni sons, la lumière est mauvaise, les comédiens sont en jean et tee-shirt, etc. Assez peu d'efforts sont faits pour que le spectacle ressemble à autre chose qu'à une bande de copains qui font des trucs marrants.

On peut aussi dire que c'est une activité amateur parce qu'elle est facilement accessible. Quiconque un tant soit peu curieux de l'improvisation et joueur dans l'âme peut acheter un livre d'impro comportant une liste de jeux et commencer à les tester avec des amis. La récompense sera instantanée, puisque les jeux produiront des résultats, et il est probable que tout le monde rira beaucoup. À ce moment-là ils se diront « Et si on invitait des gens à nous regarder ? », et trouveront un bar qui voudra bien les laisser jouer. Les

amis viendront, ils joueront les jeux devant eux et tout le monde rira. Ils finiront par faire ça une fois par mois et se feront appeler les *Improtrucs*, les *Impromachins*, ou même les *Improfessionals*.

Est-ce un crime ? Pas du tout, et nombre de grands comédiens ont émergé de cette atmosphère insouciance. C'est une énorme source de créativité, et ces spectacles doivent exister. L'accessibilité de l'improvisation la protège également contre le risque de devenir un art élitiste.

Les problèmes naissent si la majorité des spectacles improvisés n'aspire à rien de plus qu'au plaisir d'un amusant amateurisme. J'essaie de rappeler aux comédiens que ce qu'ils font est une forme de théâtre. Cela ne veut pas dire que tout à coup tout le monde doit devenir très sérieux et prétendre réaliser la performance artistique la plus importante de l'histoire moderne. Dieu merci non. Ce que cela veut dire en réalité, c'est qu'en tant qu'artistes nous avons une responsabilité envers notre public, et par public j'entends les gens qui veulent bien donner de l'argent pour venir nous voir jouer. Cela ne veut pas dire retirer tout le fun et toute la folie d'un spectacle. Cela tient aux détails, aux lumières, aux sons, aux costumes, à l'environnement du spectacle.

Je vous entends dire, « Bien sûr, mais nous jouons gratuitement ». Et alors, est-ce que parce qu'ils ne paient pas vous avez le droit de proposer aux gens un spectacle miteux ? Je ne crois pas, ce serait extrêmement désobligeant envers ceux qui sont venus vous soutenir.

Mais tous ces détails techniques ne sont pas encore le cœur du problème. De manière plus fondamentale, cela touche au contenu de la performance. Souvent, les gens improvisent parce qu'ils ont appris quelques jeux mais ils n'ont pas de techniques, pas d'outils. Ils obtiendront des rires, parce que la plupart des jeux ont des résultats instantanés. Après le spectacle, les spectateurs leur diront probablement « C'était vraiment bien, bravo ! ». Ce « bravo » signifie « bravo d'avoir improvisé ».

L'improvisation en elle-même est suffisante pour impressionner 90 % de la population. À cet égard, on peut dire que vous ne pouvez pas perdre, et même un mauvais spectacle sera probablement accueilli par des « Bravo pour avoir improvisé, comme c'est courageux, et en plus il y avait des blagues. »

C'est comme si le public disait « Le décor et les costumes étaient super » après avoir vu une pièce de théâtre. C'est la pire chose qu'ils puissent dire puisque cela veut dire que les artifices étaient plus forts que le contenu. Si j'entends des spectateurs dire « Bravo, c'était fun », je sais que les artifices (les gags) ont dominé, et que le spectacle manquait de contenu. Quand cela arrive, l'impro devient quelque chose de jetable.

C'est jetable ?

L'impro jetable est une impro qui consiste à être aussi stupide, farfelue et folle que possible. Ce sont des comédiens qui disent « Hé, regardez comme nous sommes fous, nous allons improviser, c'est pas dingue ça ? ». Ce genre de performance se concentrera sur le fait d'avoir un très haut niveau d'énergie et de balancer au public un maximum de gags. Les rires faciles, les sous-entendus sexuels et les jeux de mots remplaceront toute tentative de développer des personnages, des relations et une histoire.

Avoir une forte présence scénique est une bonne chose, mais un déploiement exagéré d'énergie reste souvent une tentative de convaincre le public qu'il va s'amuser (ou pire, à convaincre des comédiens terrifiés qu'ils vont s'amuser).

Pour entretenir l'intérêt du public, ce type de spectacle suppose des artifices entre les scènes. Le plus commun de ces artifices est le présentateur « drôle ». J'ai assisté à nombre de spectacles durant lesquels le MC était un grand comique et prenait beaucoup de place, mais était en fait plus intéressant à regarder que les scènes improvisées. C'est une façon étrange de voir les choses ; vos scènes ne devraient-elles pas être les moments importants et les interludes les moments de pause ? La seule raison d'avoir un présentateur très drôle est que le contenu des scènes est faible et que vous avez désespérément besoin d'un présentateur pour ne pas que le spectacle s'effondre. Je ne crois pas non plus que les présentateurs devraient être plats et inintéressants. J'aime les présentateurs amusants, et quelqu'un de bon aidera à ce que les choses soient fluides et à gérer l'intensité d'un spectacle. Pourtant, leur présence devrait être équilibrée, de façon à ce qu'ils ne soient pas plus intéressants que l'improvisation.

Un présentateur loufoque ou des comédiens pleins d'énergie peuvent emmener le public, et même si l'impro est moyenne ou mauvaise, le public rira et repartira avec le sourire. Mais à part le fait d'avoir ri, les spectateurs oublieront probablement la plus grande partie de ce qui s'est passé. On s'est bien éclatés, et c'était jetable.

Il existe un type de production similaire en télévision. Tous les pays du monde ont leur version du *Zapping*, de *Vidéo gag*, de la *Caméra cachée* ou de *Juste pour rire*. C'est le type de programmes, fait de mini-films tirés d'internet, de vidéos maison et d'extraits d'émissions de télévision, où l'on voit des gens tomber, s'évanouir à des mariages, exploser leurs vélos, danser de manière embarrassante, etc. Nous en connaissons tous, nous en avons tous vus. Je ne dis pas que c'est mauvais. En fait, je dois avouer que parfois j'aime bien les regarder avec mon fils. On rigole bien, cela ne demande aucun effort. Quand on regarde, on sait ce qu'on va voir, on sait qu'on ne va pas assister à de la grande comédie : on choisit de regarder quelque chose de jetable.

Et c'est ça qui est important. Même si ces programmes existent dans tous les pays du monde, personne n'est assez idiot pour les considérer comme de la « grande » comédie ou du divertissement « de qualité ». Tout le monde est d'accord pour dire qu'il s'agit de bêtises, drôles et de mauvaise qualité. Et quand vous les regardez, vous savez à quoi vous attendre. Est-ce que les gens doivent avoir le même type d'attente lorsqu'ils vont voir des spectacles de théâtre d'improvisation, et se préparer à voir un divertissement jetable ?

J'entends parfois les improvisateurs dire « Nous faisons des jeux de cabaret parce que c'est ce que le public veut ». Le problème est que le public ne sait pas nécessairement ce qui existe d'autre dans le monde de l'impro. Envisageons le problème sous un autre angle, en prenant comme exemple la nourriture. McDonalds domine le monde. Vous pouvez visiter presque n'importe quel pays, vous y trouverez un McDonalds. Des millions de hamburgers sont vendus tous les jours. Un extraterrestre regardant la terre d'en haut pourrait facilement en venir à la conclusion que le McDonalds est ce que les humains veulent, puisque c'est ce qu'ils consomment le plus. Pouvons-nous pour autant considérer McDonalds comme la meilleure expérience de restauration possible ? Non. Nous ne fermerons pas les McDonalds, parce qu'il y aura toujours une demande. Mais nous pouvons offrir un grand nombre d'autres formes de restauration « supérieure ».

Ce n'est pas parce que le public demande du fast-food qu'il faut se résoudre à ne lui proposer que cela. Le problème est que le public ne sait pas forcément ce qui existe d'autre dans le monde de l'impro ; c'est à nous de lui montrer.

Si la majorité des spectacles proposés se résume à des séries de gags et de bêtises, l'impro engendre sa propre image de divertissement léger et jetable et qui n'a rien d'autre à offrir.

Ce n'est qu'une succession de gags ?

Il existe une légende à propos de ce que serait un bon improvisateur. La légende est qu'un bon improvisateur est quelqu'un qui a beaucoup d'imagination et qui est naturellement très drôle. Mais, en fait, c'est l'inverse qui est vrai : un bon improvisateur est quelqu'un capable de réagir instantanément, de la manière la plus évidente et la plus simple, sans essayer d'être malin ou drôle.

Les comédiens qui font de l'impro parce qu'ils pensent qu'il s'agit de faire spontanément des traits d'esprit et des blagues ont choisi la mauvaise voie. Ces comédiens devraient faire du stand-up. J'aime le stand-up autant que l'impro, mais ce n'est pas le même boulot.

L'impro, le stand-up et les spectacles à sketches sont souvent confondus parce que beaucoup de comiques célèbres se sont formés à l'impro avant de devenir des stars. C'est un problème aux États-Unis, où la plupart des comiques en herbe vont dans des écoles d'impro en espérant que cela va leur apprendre à être drôles et leur permettre de devenir célèbres. Cela ne fait qu'alimenter le mythe qu'un bon improvisateur est un grand comique. Cela fait également augmenter le nombre de spectacles d'impro dans lesquels tout repose sur les gags et le talent comique individuel des improvisateurs plus que sur leur capacité à créer ensemble.

Est-ce que cela veut dire que je ne veux pas que l'on puisse rire en impro ? Bien sûr que non. Beaucoup de gens sont attirés par l'impro parce qu'ils voient des improvisateurs être « drôles » et veulent faire la même chose. Il n'y a aucune raison d'avoir honte de vouloir être drôle. Le problème apparaît quand c'est votre seul but et que vous consacrez toute votre énergie à ça, tout le temps.

Quand vous ESSAYEZ d'être drôle, au moment où vous imposez des gags vous vous déconnectez de votre partenaire, et de la scène. Le problème des gags et des blagues c'est qu'ils éjectent le public de la réalité de l'interaction qui se passe sur la scène. Un gag, c'est un comédien qui sort de son personnage pour commenter la situation qui est en train d'avoir lieu. Ce n'est probablement pas quelque chose que le personnage dirait dans le contexte de la scène. Le comédien et le public se voient rappeler que tout ça c'est faux, et sont alors déconnectés de la vérité du moment.

Ne pensez surtout pas que je suis opposé aux gags. Pas du tout. Parfois, des gags hilarants peuvent apparaître en impro. Mais vous devez les gérer. Vous devez comprendre que vous vous êtes projetés, vous et tout le monde, hors de la scène, et que vous feriez donc bien de travailler à nous y faire revenir. La mauvaise impro, c'est une succession de gags et de blagues ; il est impossible pour les comédiens et pour le public de se connecter aux scènes parce qu'ils en sont constamment éjectés.

En impro, les meilleurs rires naissent des moments de spontanéité véritable. Ce sont des moments pendant lesquels vous, votre partenaire de scène et le public découvrez soudainement et en même temps quelque chose d'inattendu. Ce sont souvent des accidents, des surprises, des erreurs, ou simplement des instants pendant lesquels un comédien vit le moment présent et dit ou fait quelque chose de particulièrement évident ou sincère. Dans ces moments-là, les comédiens ne disent ou ne font en général pas quelque chose de particulièrement drôle. Hors du contexte de la scène, cela ne fera probablement rire personne. Le rire est une manifestation du plaisir ressenti lorsque les trois parties (acteur, partenaire et public) partagent ensemble la découverte spontanée.

Ce qu'il faut retenir, c'est que vous ne devez pas ESSAYER d'être drôle. Si vous êtes connecté à votre partenaire, si vous vivez le moment présent, si vous explorez les relations de votre personnage et cherchez à être simple et à dire ou faire des choses évidentes, alors des moments de spontanéité surviendront, qui susciteront le rire.

Ce n'est qu'une succession de jeux loufoques ?

Certains spectacles souffrent aussi d'une abondance de jeux « loufoques ». Les jeux sont géniaux en impro, je les adore, mais ils doivent être utilisés avec prudence. Leur véritable intérêt repose sur leur capacité à offrir une diversité de rythmes et de tons. Par exemple, si vous avez besoin de quelque chose de rapide après une série de scènes plus longues ou quelque chose d'enjoué après un passage dramatique. Bien utilisés, les jeux d'impro peuvent vraiment pimenter un spectacle.

C'est quand le spectacle n'est fait que de jeux, et de rien d'autre, que cela pose problème. Le genre de jeux souvent utilisés dans ce cas-là est ce que j'appelle des « cerceaux de feu ». Ce sont des défis lancés pour « impressionner » le public et où le facteur « Ouaaaaah » l'emporte sur le contenu de la scène.

Le jeu du « métier impossible » est, par exemple, un « cerceau de feu ». Un des comédiens quitte la salle et le public doit inventer pour lui un boulot ridicule, avec une multitude de détails bizarres, comme par exemple : « Il est dentiste pour loups-garous et ne travaille que pendant les soldes d'été à Tahiti et sa spécialité c'est d'arracher les dents de lait avec un chausse-pied. » Le comédien revient, le jeu commence et les autres comédiens doivent jouer des personnages et des situations qui vont aider le comédien principal à deviner tous les détails de son métier impossible. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ait tout deviné. Il en résulte une multitude d'interventions qui s'enchaînent à un rythme très rapide, avec des mimes et des jeux de mots pour aider le comédien à trouver la solution. Il n'y a aucune chance que vous puissiez tirer une histoire de cette scène. Elle repose sur le fait que les comédiens sont très malins et trouvent des manières intelligentes de faire comprendre au comédien quel est son métier. C'est, globalement, un jeu de devinette, et si les comédiens sont très drôles cela peut être super, le public sera impressionné par leurs idées et les applaudira comme s'ils venaient de sauter dans un « cerceau de feu ». Si les comédiens ne sont pas des comiques rapides, cela peut traîner et devenir très pénible. C'est donc un jeu qui incite à être drôle et malin, mais n'encourage pas les personnages, les relations et la narration de groupe.

« La pure virtuosité amène le public à ne pas voir plus loin que l'intelligence et les capacités du performeur. Un acteur a un bien plus grand potentiel pour toucher et interagir avec un public. »

Declan Donnellan – *L'acteur et la cible*

Je m'empresse d'ajouter que j'aime ce jeu et que je l'ai joué en spectacle. Pourquoi ? Parce qu'au milieu d'une représentation dans laquelle vient d'avoir lieu une série de scènes proposant des histoires fortes, il peut ajouter de la variété. Les « cerceaux de feu » ne sont pas des jeux à interdire. Vous ne devriez simplement pas construire tout votre spectacle autour d'eux si vous voulez offrir sur scène un travail de qualité. Utilisez-les avec précaution, vous jouez avec le feu.

Ce n'est pas du vrai théâtre ?

L'impro est souvent considérée comme le théâtre du pauvre comparé au théâtre fondé sur du texte. Dans certains pays, vous êtes soit improvisateur, soit comédien. Les improvisateurs peuvent avoir des difficultés à convaincre les comédiens qui font du théâtre avec du texte que leur travail est de valeur équivalente, pour toutes les raisons qui viennent d'être mentionnées. Pourtant, tous les comédiens, même s'ils n'ont pas le projet de jouer dans des spectacles improvisés, devraient travailler leurs capacités d'improvisation.

L'impro n'est pas une question de texte, mais de tout le reste : de communication non-verbale, de posture, de comportement, d'objectifs, de narration, de relations, de connexion à son partenaire, d'action/réaction, de vérité du moment, etc. Une bonne formation en théâtre de texte travaille aussi ces thèmes, et l'impro peut fournir des outils extrêmement précieux pour les développer plus frontalement. L'impro parle d'immédiateté, d'apprendre à être dans le moment présent. C'est une compétence essentielle pour le théâtre de texte, qui peut aider une performance à rester neuve et souple.

Demander à des comédiens d'improviser des scènes peut être un outil de répétition intéressant mais ne rendra pas justice à la richesse des compétences qu'un entraînement spécifique à l'improvisation peut permettre à un comédien d'acquérir.

Il n'existe que le short form et le long form ?

Dans le monde de l'impro, on utilise deux expressions pour qualifier les spectacles : « short form » et « long form ». Classifier toute improvisation sous un de ces termes de base peut donner l'impression que l'improvisation a un potentiel limité. La vérité est toutefois que ces termes offrent une définition très large de ce qu'est une performance improvisée et qu'il existe une multitude de possibilités dans chaque catégorie.

Qui plus est, il peut sembler étrange de définir une performance par une notion temporelle, mais ce n'est pas complètement illogique. Le « temps » auquel on se réfère est le temps imparti pour traiter une histoire, un thème, un sujet ou une activité particulière.

Un spectacle de short form est fait de nombreuses scènes courtes. Chaque scène traite son histoire et son thème spécifiques sans intention de se relier à ce qui est venu avant ou viendra après. Dans le long form, toutes les scènes seront connectées par un fil narratif unique ou par l'exploration d'un thème (qui peut avoir été décidé à l'avance ou être découvert pendant le spectacle).

La notion de temps conditionne la manière dont les comédiens abordent leur performance dans chacun des formats, chaque forme ayant ses forces et ses faiblesses.

Une des forces du short form, c'est qu'il incite à la précision et à l'efficacité. Cela ne veut pas dire que vous devez jouer vite. La vitesse n'a rien à voir avec l'efficacité. Mais vous aurez probablement à être très précis et à prendre des décisions claires et fermes. C'est un conseil qui vaut bien sûr pour tous les formats de spectacle, mais dans le short form c'est plus qu'un conseil, c'est primordial.

Le revers de la médaille, c'est que la durée limitée du short form met une pression sur les comédiens. Si les comédiens succombent à cette pression, ils peuvent trouver difficile de rester intéressants. Cela peut prendre la forme d'une performance dominée par une énergie frénétique, des gags faciles et des jeux « cerceaux de feu », plutôt que d'une tentative pour développer un travail de scène solide.

La force du long form est que vous y avez la possibilité de prendre plus de temps parce que, devinez quoi, vous avez plus de temps ! Le temps d'explorer l'histoire unique ou le thème qui sera le fil rouge de votre spectacle. Les personnages et les relations ont le temps d'apparaître organiquement et d'être explorés plus à fond.

Dans le long form, avoir plus de « temps » peut toutefois avoir pour conséquence que les performances sont mal rythmées, interminables, s'égarer et se répètent. De plus, la pression de maintenir un lien avec le public pendant un long form peut conduire les comédiens à se rabattre sur des personnages « loufoques » qui font des choses « idiotes » dans une exploration pseudo-narrative ou pseudo-thématique.

Je ne dirais pas qu'un format est plus intéressant que l'autre. Les deux formats représentent un défi différent. J'ai rencontré beaucoup de comédiens qui sont excellents dans le short form mais n'arrivent pas à jouer de long form parce qu'ils ne peuvent pas ralentir, et à l'inverse des comédiens qui n'arrivent pas à jouer de short form parce qu'ils ne parviennent pas à être plus efficaces. Je crois sincèrement que vous devriez essayer les deux formats ; ils sont complémentaires, et les travailler étendra votre palette de compétences. Après, vous avez tout à fait le droit d'être fan d'un format plus que de l'autre, c'est votre prérogative. Mais ne snobez pas l'autre format. Les deux ont de la valeur, et les deux peuvent être géniaux, ou horribles.

Nous sommes tous responsables de la façon dont est perçue l'improvisation.

Pour résumer :

Amateur ne veut pas dire mauvais. Nous devons présenter l'impro de la meilleure manière possible, de façon à ce qu'elle n'ait pas l'air bâclée et bon marché, et nous devons aspirer à proposer un contenu qui aille au-delà de « l'amusement idiot ».

Ce n'est pas jetable. Nous savons tous que l'improvisation peut être tellement plus, et nous devons résister à la tentation de ne proposer que du McDonalds parce que c'est facile à faire et que c'est « ce que veut le public ». Les spectacles jetables existeront toujours et je n'ai aucun problème avec ça, mais, si nous voulons que l'improvisation soit une expérience plus satisfaisante, nous avons besoin que la majorité des spectacles aient un réel contenu, et n'offrent pas seulement des absurdités superficielles.

Ce n'est pas qu'une succession de gags. Ne vous obligez pas à être drôle. Plus vous ESSAYEREZ d'être drôle, moins vous le serez. L'impro est drôle, mais elle n'a rien à voir avec le travail des talentueux comédiens comiques. Les vrais rires surviennent

dans les agréables moments de découverte spontanée partagés par les comédiens et le public. Vous ne devriez pas mettre la pression sur votre spectacle pour qu'il devienne une machine à gags. Une fois que vous allégez cette pression, vous libérez votre véritable créativité, serez un plaisir à regarder, et vous provoquerez des rires grâce à la « vérité » de vos relations humaines, pas à vos « blagues ».

Ce n'est pas qu'une succession de jeux loufoques. Les jeux d'impro « cerceaux de feu » sont super, mais ne construisez pas tout votre spectacle autour d'eux. Leur force consiste à offrir de la variété dans un spectacle, et c'est comme cela qu'on devrait s'en servir. Utilisés avec intelligence, ces jeux peuvent faire vivre au public une belle expérience.

C'est du vrai théâtre. L'impro parle d'immédiateté, de créativité, et touche à la fois aux notions de jeu, de mise en scène et d'écriture. Tous les aspects d'une performance qui ne sont pas le texte et les déplacements fixes la concernent. L'impro, c'est l'ici-et-maintenant d'un comédien qui est à chaque instant sur scène, et c'est la façon dont il utilise ses impulsions et instincts pour nourrir une performance. Cela ressemble bien à du bon jeu d'acteur.

Le short form et le long form offrent tous les deux des possibilités infinies. La notion de short ou long form est si ouverte et si vaste que je ne vois pas comment elle pourrait être restrictive. Une dichotomie similaire existe au cinéma entre les courts et les longs métrages et pourtant, personne ne semble penser que les possibilités sont limitées. Le défi, pour les deux formats, est de conserver l'attention du public pendant toute la durée du spectacle. Dans les deux formats, vous devez travailler à la variété, à la forme du spectacle et à la qualité du contenu.

Après être venu m'installer en France pour y vivre avec ma compagne, le jour est arrivé où j'ai rencontré les aînés de sa famille. Je me suis retrouvé assis sur un canapé à côté du frère de ma belle-mère, oncle Raymond, le patriarche de la famille. Bien sûr, je voulais faire bonne impression, et le moment est arrivé où oncle Raymond m'a demandé « Alors, qu'est-ce que vous faites comme métier ? » La famille de ma belle-mère est constituée d'intellectuels, son père était un géographe célèbre, il y a nombre d'auteurs dans l'histoire de la famille, et oncle Raymond lui-même écrit, peint, était ingénieur agricole et professeur d'italien. Pas besoin de dire que je ne me sentais pas très à l'aise à l'idée de lui dire que j'étais improvisateur. J'ai simplement répondu « Oh, je diverts juste les gens avec du théâtre d'improvisation ». Il m'a alors regardé en souriant, et m'a dit avec une étincelle dans les yeux : « C'est merveilleux, vous faites un des métiers les plus utiles au monde. Nous avons tous besoin d'être divertis. Vous imaginez ce que serait le monde si vous ne faisiez pas ce que vous faites ? »

Nous faisons l'un des métiers les plus utiles au monde ; grâce à nous, les gens se sentent mieux. Grâce à l'humour et à la comédie, mais aussi en exposant des problèmes sociaux, en provoquant des débats, en mettant en lumière des faiblesses humaines et en confrontant les gens à la tragédie, nous les autorisons à évoluer et finalement nous les aidons à affronter le fait d'être humain.

Il n'y a absolument aucune raison de regarder l'improvisation de haut ou de la considérer comme un art inférieur. Elle est une source de créativité infinie, à une époque où le théâtre classique a souvent une image poussiéreuse et élitiste. Elle est séduisante et accessible à un large public, c'est une forme de théâtre qui peut vraiment parler aux masses.

C'est du théâtre sous sa forme la plus excitante et la plus vivante, et notre but doit être de le prouver chaque fois que nous montons sur scène.

1^{ère} partie

Les fondamentaux

2

Les outils de base

Cette première section présente les outils de base, ceux qui s'appliquent à toutes les performances improvisées. Elle étudie les raisons pour lesquelles les comédiens peuvent trouver l'improvisation difficile, explore la mentalité nécessaire pour affronter le fait d'être sur scène et étudie les interactions entre des partenaires.

Un grand nombre des plus célèbres devises de l'impro, comme « L'acceptation », « Inspirer son partenaire », « Lâcher prise », « Écouter », « Trouver le jeu », et d'autres, vont ici être éclairées d'un jour nouveau. Le but étant simplement d'aller au fond de ce que ces slogans parfois éculés signifient en termes pratiques.

Si vous êtes débutant, c'est par là qu'il faut commencer la lecture. Mais si vous êtes un improvisateur expérimenté, vous pourriez également trouver du plaisir à plonger dans cette section, qui peut vous offrir un point de vue nouveau sur des sujets que vous considérez vus et revus.

3

La créativité spontanée

Ce qui empêche la plupart des gens de bien improviser, c'est avant tout leur propre peur. Peur de ne pas être créatifs, de ne pas être intéressants ou plus simplement de ne pas savoir ce qui va se passer. La peur d'être gênés, humiliés, la peur de l'échec et du rejet. Quand vous commencez à improviser, la première chose que vous devez comprendre est que cette peur bloque votre créativité.

Commencer par la peur

« Commencez par la peur », c'est ce que Keith Johnstone a un jour répondu alors qu'on lui demandait « Qu'est-ce que je dois enseigner en premier en cours d'impro ? » L'idée d'improviser terrifie la plupart des adultes normaux. Si vous ne commencez pas votre enseignement par le fait d'affronter cette peur, vous allez travailler avec un désavantage permanent. Gérer cette peur, apprendre à la comprendre et même à l'utiliser doivent être au cœur de votre formation à l'impro. Cet entraînement peut prendre des mois, voire des années, et chacun de nous a différents obstacles à franchir. Il s'agit de comprendre comment la peur influence notre processus de prise de décision, et de trouver des outils pour la gérer.

Laissez-moi vous expliquer ce que je veux dire par « peur » en vous donnant quelques exemples d'exercices que j'utilise au début d'un cours d'impro.

Renommer les choses

Version 1

Les comédiens marchent dans l'espace. Ils doivent pointer du doigt autant de détails que possible de cet espace pendant une minute. Chaque fois qu'ils désignent quelque chose ils doivent dire à haute voix ce qu'ils désignent. Incitez-les à aller vite et à trouver autant de détails que possible.

Version 2

Les comédiens marchent dans l'espace. Ils doivent pointer du doigt autant de détails que possible de cet espace pendant trente secondes. Mais cette fois, lorsqu'ils désignent quelque chose, ils doivent dire à haute voix le nom de la chose qu'ils ont désignée juste avant. Pour débiter le jeu, ils doivent donc désigner une première chose, mais ne rien dire. Par exemple une comédienne commence par pointer du doigt une table, puis elle désigne une lampe et dit « table » ; ensuite elle désigne un livre et dit « lampe », etc.

Version 3

Les comédiens déambulent dans l'espace pendant vingt secondes. Pendant ces vingt secondes, ils doivent désigner autant de détails de l'espace que possible. À chaque fois

qu'ils désignent quelque chose ils disent à haute voix n'importe quel mot, dans leur langue, sauf le véritable nom de ce qu'ils désignent.

J'enchaîne en général rapidement les trois versions et je demande ensuite quelle version était la plus facile. La plupart des gens disent que la première version était la plus facile. Et ils ont raison, la version 1 ne présente aucune difficulté, c'est la vie quotidienne... Nous voyons quelque chose, nous savons ce que c'est et nous le nommons à haute voix. Mais certaines personnes trouvent que la troisième version était la plus facile... Mais tout dépend de la manière dont ils ont joué la version 3.

Avant de m'attaquer à ça, je pose la question suivante : « Quelle version était la plus difficile ? » Ici, les opinions divergent entre 2 et 3. Cela dépend de la façon dont les comédiens ont joué à chaque version. La version 2 est difficile parce qu'elle suppose un critère de réussite : quand vous désignez quelque chose vous devez donner la réponse correcte. Ce qui est stupide, c'est que vous connaissez la réponse puisque vous venez de désigner quelque chose, logiquement vous ne pouvez donc pas rater l'exercice. Mais même si vous savez quoi dire, un processus bizarre a alors lieu dans votre cerveau. Vous commencez par penser « C'était quoi le mot ? Ah oui, c'était livre, je dois dire livre... Je ne dois pas dire autre chose... Je suis sûr que c'était livre... C'était quoi ? Ah oui, livre, j'espère que je m'en souviens... Je dois dire... LIVRE ! » C'est un processus lent et douloureux, déclenché par votre désir de ne pas faire d'erreur. Plus quelqu'un essaie de bien réussir l'exercice, plus il se met la pression, plus cela sera difficile, parce qu'il a peur d'échouer.

Certains auront trouvé la version 3 la plus dure, probablement parce qu'ils font bien les choses. La version 3 semble facile lorsque les comédiens la font mal, sans prendre aucun risque. Il y a trois façons de la jouer sans prendre de risque :

1. Vous créez une liste. La liste peut être une liste de n'importe quoi, les fruits, les véhicules, les pays... Tout ce que vous avez alors à faire c'est désigner des trucs et dire des mots de la liste : fraise, citron, orange, banane...
2. Vous dites encore et encore le même mot en désignant différentes choses : banane, banane, banane...
3. Vous n'utilisez que des mots liés à des objets que vous pouvez voir dans l'espace autour de vous : table, chaise, fenêtre, porte, stylo...

Toutes ces méthodes vous permettent de rester en sécurité. Vous accomplissez la tâche, mais l'exercice est ennuyeux et il ne se passe rien d'intéressant. Les gens qui vous disent avoir trouvé la version 3 facile ont utilisé une de ces trois méthodes pour ne pas prendre de risque.

Si vous voulez vraiment faire la version 3 correctement, vous devez vous contenter de désigner quelque chose puis découvrir ce qui sort de votre bouche. Vous n'avez aucune idée de ce que vous allez dire : vous désignez quelque chose, vous ouvrez la bouche, et quelque chose sort. La meilleure façon de faire ça est d'avoir un grand sourire, de crier les mots avec enthousiasme... et d'aller vite. Cela trompera votre intellect et vous empêchera de vous juger, ce qui permet de laisser les choses jaillir. Je laisse le groupe refaire la version 3 en ayant ça à l'esprit et je leur donne vingt secondes. S'ils s'y mettent vraiment, vingt secondes sont largement suffisantes pour faire l'expérience d'avoir des mots qui sortent spontanément de la bouche.

C'est fou comme cette dernière version peut être difficile pour les gens. Une élève m'a dit un jour que, pendant l'exercice, elle avait senti qu'intérieurement elle luttait contre elle-même, qu'une voix dans sa tête lui disait « Tu ne peux pas faire ça, tu ne sais pas ce que tu vas dire ». Ce dont elle faisait l'expérience c'était la sensation de risque et de danger inhérente à cet exercice ; mais il s'agit là d'un danger irrationnel.

À bien regarder l'exercice, où est vraiment le danger ? Nulle part, et même si vous dites quelque chose d'un peu étrange, tout le monde parle en même temps, personne ne fait attention aux autres. L'exercice révèle la peur primale et très réelle que nous avons tous de perdre la face devant les autres, d'avoir l'air ridicule, stupide, ou incapable. En outre, nous avons peur de révéler des aspects de notre personnalité qui seraient inacceptables pour les autres ou pour nous-mêmes. C'est pour toutes ces raisons que les gens pensent que l'impro c'est difficile. Personne ne veut être rejeté par la tribu.

Alors, qui est votre tribu ? Tout groupe d'improvisateurs a sa propre tribu, qu'il s'agisse des élèves d'un cours d'impro ou de comédiens travaillant ensemble sur un spectacle. Cette tribu va jouer un rôle essentiel pour que ses membres s'autorisent à affronter leurs peurs. La tribu doit créer un environnement dénué de jugement, rassurant et, plus important encore, de confiance. Je reparlerai de cela dans le chapitre « Créer avec les autres ». Les membres d'un groupe seront plus enclins à prendre des risques s'ils savent que leur tribu ne les rejettera pas en cas d'échec.

La voilà... la peur de ne pas être socialement accepté, et la peur de l'échec. Le problème avec l'improvisation est qu'il n'y est question que de spontanéité et qu'il ne peut y avoir de spontanéité que si vous acceptez de prendre des risques et de plonger dans l'inconnu en sachant que vous pouvez échouer.

J'ai foiré !

Votre capacité à être créatif et spontané est absolument dépendante de votre capacité à prendre des risques et de votre relation à l'échec. Sommes-nous à l'aise avec l'échec ? En tant que performeurs, nous nous mettons souvent une pression inutile pour réussir. Nous avons l'impression que foirer sur scène sera une chose horrible, un tournant de notre existence. Ne pas arriver à éteindre une maison en feu peut être un événement terrible, un tournant de notre existence. Mais ne pas réussir à faire un bon spectacle d'impro ne changera sans doute pas autant votre vie. Nos cerveaux ne font pas toujours la différence entre ces deux genres d'échec. Il peut nous convaincre que, quelles que soient les circonstances, un échec peut avoir des conséquences graves sur nos vies. En conséquence, les comédiens évitent l'échec en cherchant à garder le contrôle sur tout ce qu'ils font, et à réduire la part de risque.

Voici quelques bons exercices pour se préparer à l'échec.

1, 2, 3

Version 1

Les comédiens se mettent par deux. Ils se tiennent face à face. Ils comptent jusqu'à trois, en alternant. Ils continuent à compter jusqu'à trois encore et encore, en alternant.

Le comédien A dit « 1 », B dit « 2 », A dit « 3 », B dit « 1 », A dit « 2 », etc. Ils doivent aller vite. À la moindre erreur ou la plus légère hésitation, ils doivent mettre leurs mains en l'air, dire « J'ai foiré ! », puis chacun s'en va et trouve un nouveau partenaire avec qui recommencer le jeu. Si, alors qu'ils cherchent un nouveau partenaire, tous les autres sont en train de jouer sans se tromper, ils doivent s'approcher d'une paire et faire tout ce qu'ils peuvent pour qu'ils se plantent et les amener à faire une erreur.

Version 2

C'est la même version que la 1, excepté qu'à chaque fois que votre partenaire dit un chiffre vous devez taper dans vos mains.

J'ai appris ce jeu avec un groupe d'improvisateurs américains, mais qui l'enseignaient sans la logique du « J'ai foiré ! » et de pousser les autres à la faute. Ils essayaient de le faire comme il faut et de montrer à quel point ils y arrivaient bien. Bien sûr, nous étions tous très mauvais, et les Américains étaient très fiers de nous montrer qu'ils pouvaient faire une douzaine d'échanges de suite sans se tromper. Nous avons instantanément eu l'impression que nous n'étions pas très talentueux. Ils nous ont expliqué qu'ils y travaillaient depuis des années.

Ils étaient complètement passés à côté de l'enjeu de leur propre jeu. Si vous jouez en célébrant l'échec, ce jeu devient l'un des meilleurs jeux d'échauffement imaginable. Vous serez stupéfait de l'énergie positive que ce jeu peut générer quand vous verrez une salle pleine de gens qui échouent, crient partout « J'ai foiré ! » et s'embrouillent les uns les autres. Une fois que vous ajoutez la version 2 et le fait de taper dans ses mains, c'est la fête de l'échec, parce que cette version est presque impossible.

Bien sûr, certains groupes résistent au jeu ; ils laissent passer des erreurs et des hésitations sans les relever. Vous devez être derrière eux et les forcer à être sans merci avec eux-mêmes. Certaines personnes vont aussi avoir du mal à crier « J'ai foiré ! », des gens pour lesquels la relation à l'échec peut être compliquée. Restez sur eux et amenez-les à le dire. Si les joueurs arrivent vraiment à se débarrasser de leur peur de l'échec, ce jeu peut rapidement créer une bonne ambiance de groupe. Nous avons de l'empathie pour les gens qui acceptent l'échec, cela rend humain, et nous aimons tous travailler avec des gens qui sont humains.

Attention à la balle

Les comédiens bougent dans l'espace. Tout en se déplaçant ils se lancent une balle. Dès qu'ils l'ont attrapée ils doivent immédiatement la relancer. Si jamais la balle tombe sur le sol, tout le monde s'arrête et pointe du doigt la personne qu'ils pensent responsable de la chute. La personne désignée par le plus grand nombre de joueurs est éliminée. Les joueurs éliminés restent sur le côté MAIS doivent continuer à regarder parce qu'ils continuent à voter en désignant quelqu'un à chaque fois que la balle tombe. Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un comédien.

C'est important que tout le monde vote. Assurez-vous que le vote ne prenne pas trop de temps ; ça doit être un choix instinctif, ne les laissez pas y réfléchir ni en discuter... Ils doivent simplement pointer quelqu'un du doigt. S'ils ne savent pas qui est responsable ce

n'est pas grave, ils doivent voter quand même, en choisissant quelqu'un qui pourrait avoir laissé tomber la balle. Ce jeu n'est pas forcément juste, et c'est parfait comme ça.

Vous aurez sans doute besoin d'inciter les comédiens à prendre plus de risques quand ils lancent la balle. Ils commenceront par bouger tout doucement et chercheront du regard quelqu'un à qui passer la balle, probablement quelqu'un qui ne se trouve pas très loin. Dites-leur de lancer la balle sans savoir si quelqu'un est là pour l'attraper. Les faire accélérer augmentera aussi le niveau de danger. Une nouvelle fois, vous pourrez constater que la réaction instantanée de chacun sera de rester en sécurité, de bien faire pour ne pas être éliminé. Mais plus le danger est grand, plus le jeu est amusant, sauf si vous essayez de gagner.

Essayer de gagner n'a aucun sens dans ce jeu, parce qu'il n'est pas juste. Les gens choisissent qui ils désignent pour toutes sortes de raisons. Vous pourriez aussi survivre longtemps simplement parce que la balle n'est jamais passée près de vous. Je dis toujours à la dernière personne qui survit qu'elle a gagné, mais nous savons tous qu'elle a juste eu de la chance. Vous n'avez besoin d'aucun talent particulier pour gagner. C'est le secret de ce jeu, il y est question de jouer, et non de gagner. La notion de jeu est essentielle en impro.

Du jeu, pas de la compétition

Je pense que la notion de jeu est essentielle pour travailler toutes les formes de théâtre ou d'art vivant. Nous disons d'un comédien qu'il « joue » un rôle. Nous définissons cela comme le fait d'incarner un personnage. J'aime penser que la notion de « jeu » inclut aussi l'idée de quelque chose de ludique. En tant que comédiens, nous jouons à un jeu devant le public, nous jouons le jeu consistant à leur faire croire à une certaine réalité pendant une courte période. Les enfants jouent à ce jeu tout le temps, et les adultes paient d'autres adultes pour le faire pour eux au cinéma, à la télévision, dans les jeux vidéo, au théâtre, au cirque et dans toutes les formes de performance artistique.

La relation comédien/public n'est pas le seul jeu auquel nous jouons. Un comédien devrait aussi jouer à un jeu avec ses partenaires de scène. Cette énergie ludique est essentielle pour captiver votre public. Comme l'explique le professeur de théâtre John Wright :

« Vous ne pouvez pas faire semblant de jouer. Soit vous êtes vraiment en train de vous amuser à jouer à un jeu à la fois subtil, imprévisible et captivant, soit vous ne jouez pas. Que vous proposiez une pièce intense ou la comédie la plus folle, si pendant que vous jouez ça n'est pas vivant et captivant pour vous – de quoi pensez-vous que cela va avoir l'air pour nous ? »

John Wright – *Why Is That So Funny?*

Il ne s'agit pas de réduire le théâtre à un ensemble de jeux faciles et à du divertissement léger. Il s'agit de comprendre que les comédiens peuvent améliorer la complicité avec leurs partenaires s'ils se souviennent qu'ils doivent être joueurs. Trop souvent, la formation de l'acteur incite les comédiens à se concentrer sur eux-mêmes et sur leur développement intérieur personnel. Je veux juste qu'ils se souviennent que leur partenaire est leur plus grand compagnon de jeu sur scène.

Les jeux sont par nature imprévisibles, laisser dans votre spectacle de la place pour des interactions ludiques lui permettra en conséquence de conserver une certaine fraîcheur. Lorsque nous jouons nous prenons le risque de ne pas connaître l'issue d'une situation, et dans une certaine mesure de perdre le contrôle :

« Le risque : c'est la possibilité de l'erreur. Le contrôle : c'est l'impossibilité de l'erreur. Le jeu : c'est n'importe quelle activité à la frontière entre le contrôle et le risque. » Nabla Leviste
– *Improvisation théâtrale - La fabuleuse science de l'imprévu*

Avoir l'esprit joueur vous permettra de marcher sur la mince frontière entre le contrôle et le risque, vous aidera à faire face à la peur et à donner vie à votre travail.

Voici un jeu qui met bien en lumière la différence entre une relation compétitive et une relation ludique :

Les samurais

Version 1

Les comédiens se répartissent dans l'espace. Ils vont jouer des guerriers samurais engagés dans un combat à mort. À la fin de ce combat un seul samurai restera en vie et il ou elle sera déclaré vainqueur. Les comédiens vont se battre au ralenti. Ils tiennent leurs avant-bras devant eux et font comme si c'était des lames empoisonnées. S'ils touchent l'avant-bras d'un autre samurai avec un de leurs avant-bras il ne se passe rien, les lames se bloquent l'une l'autre. Mais si leur avant-bras touche une autre partie du corps d'un opposant, l'opposant meurt immédiatement. Les samurais morts doivent tomber au sol et y rester, créant un amoncellement de cadavres.

Version 2

Le jeu est le même que dans la version 1, à l'exception de deux nouvelles règles :

1. Chaque samurai décide du moment où il va mourir. Un samurai ne peut donc pas décider de tuer quelqu'un sans sa permission. Cela signifie que tout en combattant, chaque samurai doit à un certain moment décider de mourir et laisser ses opposants le toucher. Cela veut dire qu'un samurai ne peut pas frapper quelqu'un par surprise, par exemple dans le dos. Vous ne pouvez pas choisir de tuer quelqu'un, chacun et chacune choisit de se laisser tuer.
2. Quand vous mourez, vous devez prendre un plaisir immense à mourir de la façon la plus spectaculaire possible, digne d'un Oscar. Vous pouvez faire autant de bruit que vous voulez, mimer le jaillissement des organes hors de votre corps, chuchoter vos derniers mots, etc.

N'oubliez pas que tout ça se passe au ralenti.

Habituellement, la version 1 ne donne pas un grand combat. Vous aurez à insister sur le ralenti. Il est là principalement pour des raisons de sécurité, pour ne pas que quelqu'un soit blessé. Malgré tout, et peu importe le nombre de fois que vous aurez crié « Au ralenti ! », il y aura toujours des comédiens pour faire des attaques ou des blocages éclair pour vaincre leur adversaire. J'ai même vu des gens s'enfuir en courant à vitesse normale pour esquiver une attaque.

Ce jeu révélera les comédiens qui VEULENT gagner. Ils tricheront avec le mouvement au ralenti, et souvent à la fin il ne restera plus que deux d'entre eux face à face. Ce duel final peut être extrêmement fatigant pour tout le monde (et plus particulièrement pour ceux qui font les cadavres au sol). Ce que vous verrez alors, c'est deux comédiens en train d'essayer de gagner au lieu de jouer ensemble à découvrir un gagnant. Le combat peut sembler sans fin, quand vous vous battez au ralenti il est facile de bloquer les attaques de votre partenaire. Je crie alors « Quelqu'un doit mourir, le public veut un gagnant ! ». Il faut que quelqu'un gagne, si personne ne gagne jamais c'est une mauvaise scène.

Certains comédiens auront vraiment un gros effort à faire pour se laisser tuer. J'ai fait jouer ce jeu un jour à un groupe d'adolescents, et j'ai dû dire à tous les cadavres de reprendre vie et de manger les deux samurais restant pour les forcer à mourir. Ce n'est que lorsque les deux duellistes ont été débordés par les zombies que l'un d'entre eux a fini par mourir et que nous avons déclaré l'autre vainqueur. Les deux adolescents qui refusaient de mourir étaient premiers de leurs classes respectives et avaient des positions importantes dans les équipes sportives de l'école. Pour eux, l'échec n'était pas envisageable.

Une fois la version 1 terminée, faites-les se relever tout de suite et commencez la version 2. La différence peut être surprenante. Soudainement les comédiens seront très bons pour bouger au ralenti et il n'y aura pas d'attaques éclair. La qualité de leur performance sera bien meilleure.

La raison en est simplement que vous avez écarté toute idée de compétition. Ils n'essaient plus d'être les derniers en vie, ils essaient de trouver le bon moment pour mourir. Ils sont moins concentrés sur leur succès personnel et plus connectés au jeu avec leur partenaire. Combattre quelqu'un au ralenti et découvrir soudainement qu'il vous laisse le frapper est une expérience merveilleuse. Qui plus est, ils peuvent avoir leur moment de gloire, en mourant de manière délirante. La mort digne d'un Oscar est la récompense des comédiens pour avoir accepté d'échouer.

Souvent, le jeu s'achève quand deux personnes se tuent accidentellement en même temps, ou quand une personne réalise soudainement qu'elle est la dernière personne vivante. Comme dans *Attention à la balle*, être vainqueur n'exige aucun talent particulier, il faut juste être suffisamment chanceux pour aller jusqu'au bout. La nature aléatoire de l'exercice signifie qu'il est impossible pour le public de prévoir qui va gagner... En tant qu'improvisateur, nous devrions nous intéresser à tout ce qui augmente les chances de ne pas savoir à l'avance ce qui va se passer.

Une fois que la scène devient un environnement non-compétitif et ludique, les comédiens cessent de s'intéresser seulement à leur succès personnel. Cet état d'esprit enrichit les relations qu'ils ont sur scène, leur permettant de mieux « jouer » avec leurs partenaires.

Essayer d'être bon

Dans les exercices précédents, plus les comédiens essaient de réussir, moins les interactions dans les jeux sont intéressantes. La pression du succès est souvent un frein pour la créativité. Quand vous cédez à cette pression, plus vous essayez d'être bons, moins vous y arriverez.

Association de mots

Version 1

Le groupe est en cercle. Un comédien ou une comédienne commence par dire un mot à la personne à sa droite dans le cercle. Cette nouvelle personne doit alors dire un mot associé au mot qui vient d'être dit à la personne suivante dans le cercle. Les mots continuent à circuler, chaque comédien associant un nouveau mot au précédent. Laissez-les faire le tour du cercle de nombreuses fois.

Version 2

Même base que la version 1, excepté que maintenant, quand arrive le tour d'un comédien ou d'une comédienne de dire un mot, il ou elle peut dire n'importe quel mot, associé ou non au mot précédent. Ils doivent aussi se regarder dans les yeux lorsqu'ils échangent des mots ; cela les aidera à mieux les entendre.

Laissez-les jouer la version 1 un moment, puis introduisez la version 2. Il se peut que les comédiens vous regardent alors d'un air interrogateur, puisque cette version semble n'avoir aucun sens et qu'on peut tricher facilement. Je leur dis alors :

« Si vous voulez, vous pouvez tricher ; vous pouvez préparer un mot comme ORNYTHORYNQUE par exemple. Les mots vont tourner et quand ce sera votre tour vous direz ORNYTHORYNQUE. Je ne peux pas être dans votre tête pour vérifier. Mais essayez d'avoir la tête vide et de ne pas prévoir de mot. Si un mot jaillit dans votre esprit, et ce sera probablement le cas, débarrassez-vous en, et essayez simplement d'avoir l'esprit vide au moment où la personne avant vous dit un mot. Je veux que vous entendiez un mot, que vous ouvriez votre bouche et découvriez ce qui en sort. Vous pouvez dire quelque chose d'associé au mot précédent, ou non, vous pouvez répéter le mot qui vient juste d'être dit ou un autre mot qui a été dit plus tôt, cela n'a aucune importance. Écoutez un mot, et dites instantanément un mot. »

Après avoir essayé les deux versions, demandez-leur ce qu'ils ont découvert. Qu'ont-ils remarqué à propos des versions 1 et 2 ? Ils vous diront peut-être que la version 2 était plus décontractée et sans doute que les mots avaient l'air de circuler plus vite. Quand vous regardez l'exercice vous pouvez constater que la posture physique des comédiens change entre les versions 1 et 2. Leurs corps seront moins tendus dans la version 2, les bras se décroisent parfois, les épaules s'abaissent et la respiration est plus fluide.

Et oui, c'était sans doute plus rapide. C'est parfois prodigieux de voir à quel point les mots circulent plus vite. Certains groupes très en confiance peuvent être déjà plutôt rapides dans la version 1. Mais il y aura toujours une petite accélération dans la version 2. Il y aura aussi moins de moments pendant lesquels le jeu patine, où quelqu'un dit « hmmm » et « heuuuu... » tout en cherchant un mot.

Étonnamment, ils se rendront également compte qu'ils associent aussi bien les mots, si ce n'est parfois mieux, que dans la version 1. Il y aura toujours des chaînes d'associations brisées par de brefs moments de distraction. C'est tout à fait normal, chaque personne apporte à l'exercice sa propre interprétation de ce qu'est une association de mots. Les possibilités d'associations avec un mot sont immenses et se nourriront de la culture, de l'éducation, de l'humeur de chacun... La chaîne d'associations ira toujours de l'abstrait

au concret, puis reviendra dans l'autre sens. Dans la version 2 l'association est souvent beaucoup plus libre et couvre un spectre de thèmes plus large.

Dans la version 1, vous leur demandez d'associer, et c'est lent et difficile. Dans la version 2, vous leur dites de dire n'importe quoi, et les chaînes d'associations sont aussi bonnes qu'avant, si ce n'est meilleures et plus rapides. Qui plus est, tout le monde est plus détendu et s'amuse davantage.

La raison en est simple. Dans la version 1, les comédiens ne se contentent pas d'associer, ils essaient de trouver des BONNES associations. Ça les ralentit, ils jugent leurs idées et tuent leur spontanéité créative.

Votre cerveau est totalement capable de faire des associations avec tout ce que vous voyez et entendez. Si ce n'était pas le cas vous ne seriez pas capable d'avoir une conversation avec d'autres gens, ou de faire face à la vie quotidienne, dans laquelle rien n'est écrit d'avance. Lorsque votre cerveau entend un mot, il aligne instantanément une série de mots associés prêts à être utilisés. Tout ce que vous avez à faire c'est d'en attraper un et de le dire.

Mais dans la version 1, nous ne faisons pas ça, parce que nous essayons de trouver une BONNE association. Nous voulons gagner et avoir l'air intelligent. Plus vous essayez de trouver un bon mot, un mot intelligent, original ou drôle, plus l'exercice est difficile et moins vous serez spontané. Si vous vous contentez d'essayer de dire le mot le plus simple et banal qui vous vient à l'esprit (même si cela veut dire répéter un mot qui a déjà été dit), vous devenez très créatif et les mots arrivent facilement.

Ce jeu est révélateur de la pression que nous nous imposons pour être bons, intelligents, originaux et drôles. Après ce jeu, je dis aux comédiens que je ne veux pas qu'ils essaient d'être bons, intelligents, originaux et drôles quand ils improvisent, mais que je veux qu'ils soient simples, pas originaux, qu'ils disent des choses évidentes, et qu'en faisant cela ils seront probablement accidentellement bons, intelligents, originaux et drôles.

Trop essayer d'être bon peut amener des improvisateurs à chercher à rendre leur spectacle trop parfait. C'est un sujet qu'a abordé Keith Johnstone lors d'un atelier auquel j'ai participé avec lui à Paris :

« Si, à la troisième scène du spectacle, vous n'avez pas encore eu de mauvaise scène, vous avez un problème. »

Si chaque scène est fabuleuse, le public s'attendra à ce que les choses soient toujours meilleures. Cela met une énorme pression sur votre spectacle, et vous avez intérêt à faire quelque chose de stupéfiant à la fin, sinon le public sera déçu. En permettant à certaines scènes d'être moins bonnes que d'autres, vous rappelez au public que vous êtes en train de créer le spectacle au fur et à mesure. Vous admettez que vous êtes humains et que tout ne peut pas être parfait. Cela peut alléger la pression sur les performeurs et libérer leur créativité. En vous autorisant des moments d'échec, vous mettez en place une connexion plus saine avec votre public, et vous élaborez un meilleur spectacle.

Accepter l'échec

La capacité à accepter l'échec et à dire « J'ai foiré ! » crée de l'empathie. Le public paiera pour faire l'expérience de ce type d'empathie. Voir des gens prendre des risques, échouer

et garder le sourire leur rappellera qu'être humain ne veut pas dire être parfait. Ça fait du bien de s'en rappeler et pendant un court instant cela allège le poids de l'existence. Cela fait partie de l'expérience enthousiasmante qu'offre l'impro.

La fusillade des mots

Faites une ligne de cinq à dix joueurs, debout. Les autres joueurs s'asseyent en face et font le public. Le coach s'agenouille devant le public, face à la ligne. Le public choisit une catégorie ou un thème. Cela peut être n'importe quelle catégorie, les animaux, les sports, les capitales, les films de Spielberg, etc. Le coach désigne les comédiens, un à la fois, dans un ordre aléatoire. Chaque fois qu'un comédien est désigné il ou elle doit immédiatement dire un mot en lien avec la catégorie choisie. Le public joue un rôle important dans ce jeu :

1. Si, lorsqu'un comédien est désigné, il a la moindre hésitation et qu'il ou elle ne dit pas immédiatement un mot, le public doit crier DIE ! (MEURS !) et le comédien est éliminé du jeu.
2. Si un comédien répète un mot qui a déjà été dit, le public crie DIE ! et le comédien est éliminé.
3. Si un comédien dit un mot mais que le public considère que le mot n'a aucun rapport avec la catégorie choisie, le public crie DIE ! et le comédien est éliminé.

Le public doit être très attentif, et sans merci. La plus petite erreur doit avoir pour conséquence que les spectateurs crient DIE !. Quand un comédien est éliminé, il quitte la ligne et rejoint le public. Il peut maintenant crier DIE ! avec le reste du public. Une nouvelle catégorie est choisie par le public après chaque élimination. Continuez à jouer jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul comédien sur scène ; il ou elle sera le vainqueur.

Ce jeu très simple permet de tout aborder en même temps : l'échec, le risque, la spontanéité, la pression et la compétition. Vous aurez probablement à forcer le public à vraiment crier DIE ! bien fort. Au début ils seront polis et diront « Die » en élevant à peine la voix. Dites-leur de ne pas être polis, dites-leur qu'ils veulent éjecter les perdants de la scène, de vraiment crier DIE ! pour se débarrasser d'eux. Bien sûr, si le mot « Die » vous semble trop violent, vous pouvez choisir le mot « Échec », de faire un son de klaxon, ou n'importe quelle autre astuce que vous jugerez adaptée à votre groupe.

Quand le public est sans merci et crie vraiment fort, l'expérience que les comédiens font du risque est plus puissante, et la pression ressentie plus forte. Le public ressent également un plus haut niveau de danger et sera enthousiaste. Ce jeu résume à lui seul la raison pour laquelle les gens paient pour voir de l'impro.

Nous pouvons comprendre le fait de payer 20 € pour aller voir une pièce de théâtre qu'un auteur a pris le temps d'écrire, que des comédiens ont répétée et préparée, pour laquelle une équipe a construit un décor, fabriqué des accessoires et des costumes, qu'un metteur en scène a passé des heures à diriger. Cela semble logique de payer pour ce travail. Mais les gens seront heureux aussi de payer 20 € pour aller voir une troupe de comédiens monter sur une scène vide et dire « Nous n'avons aucune idée de ce que nous allons faire ce soir. » En tant qu'improvisateurs nous avons souvent le sentiment d'être des arnaqueurs ; alors pourquoi les gens paient-ils pour venir nous voir ?

Le public paie pour voir le danger, pour voir des comédiens prendre des risques. C'est le même danger que celui que j'ai mentionné au tout début de ce chapitre, le risque de perdre la face devant d'autres êtres humains... la peur de l'échec. Tout art vivant implique le danger et le risque de l'échec.

Pour moi, le théâtre improvisé est comme le cirque. Au cirque il n'est question que de mettre en avant le danger, nous voulons que le public y soit en haleine. Aucun cirque ne présenterait un numéro de trapèze avec un filet à un mètre sous les artistes. L'impro, c'est la même chose, nous offrons des sensations fortes en mettant le danger en avant. L'avantage que l'impro a sur le cirque est que le danger n'y est pas réel. Vous ne mourrez pas sur les planches si vous ratez une scène, alors qu'au cirque... Dans un spectacle improvisé, comme au cirque, le public se demande « Est-ce que la scène va marcher, ou exploser en plein vol ? » À n'importe quel moment le spectacle peut complètement s'écrouler. Mais la chose essentielle est que quand les choses vont de travers (et ce sera le cas), l'improvisateur doit simplement sourire, et continuer. C'est le principe même de « accepter l'échec ». « It's fun to fail », comme on dit en anglais.

Le cirque a beaucoup à nous apprendre à propos du fait de jouer en acceptant que l'échec ne soit pas un problème. La première chose que mon fils a apprise en allant à l'école du cirque est à gérer l'échec. Un des derniers numéros du spectacle de fin d'année était un groupe de monocyclistes. Les artistes étaient tous des adolescents qui pratiquaient le monocycle depuis un an. Le risque était palpable, ils étaient jeunes, inexpérimentés, et c'était la représentation de fin d'année. Ils ont d'abord fait quelques tours simples, et à la fin ils ont tenté de former une chaîne de monocycles qui tournait en spirale autour de la scène, certains pédalant en avant et d'autres en arrière. Étant donné les différents niveaux dans leur groupe, c'était un numéro difficile, et la première fois qu'ils l'ont tenté certains d'entre eux sont tombés, cela a échoué. Mais ils n'ont pas eu l'air embêtés, ni frustrés ; ils ont souri, sont remontés en selle et ont réessayé. Ils ont échoué aussi la deuxième fois, mais ont continué de sourire et ont réessayé. La troisième fois ils ont réussi. Le public est devenu fou. L'empathie que le fait de sourire au moment où l'on échoue peut engendrer est énorme.

Dans *La fusillade des mots*, la pire chose que vous puissiez faire, c'est essayer de gagner. Si vous essayez de gagner, vous ressentirez probablement de la frustration, ou même de la colère quand le public vous criera DIE !. Cela mettra aussi le public mal à l'aise, parce qu'il n'a pas vraiment envie de vous blesser. Les spectateurs ont compris que le jeu est injuste. Mais si quand ils vous crient DIE ! vous souriez, riez et avez l'air heureux, ils vous aimeront encore plus. En fait, ils vous adoreront. Il n'y a rien de plus agréable que de voir quelqu'un accepter l'échec avec le sourire. Cela vous fait paraître très humain. Nous échouons tout le temps, « l'erreur est humaine », comme on dit. Personne n'est parfait, et voir quelqu'un accepter cela sur scène génère un sentiment très positif. Si vous jouez *La fusillade des mots* devant deux cents personnes, vous n'imaginez pas l'énergie positive qui se dégage quand elles crient toutes DIE ! en même temps et qu'un comédien échoue avec le sourire ; c'est presque orgasmique.

Certaines personnes sont parfois mal à l'aise à l'idée d'éliminer leurs partenaires d'une manière aussi violente. Vous devez leur rappeler que le jeu n'est pas juste. L'ordre dans lequel vous désignez les gens est totalement aléatoire, certains comédiens vont donc peut-être jusqu'au bout simplement parce que vous ne les avez pas souvent désignés.