



DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT
IMPROV : SUR SCÈNE



Table des matières

INTRODUCTION	1
LE CHEMINEMENT D'IMPROV.....	2
LE SPECTACLE « IMPROV : SUR SCÈNE ».....	3
L'IMPROVISATION À TOUS LES JOURS	4
L'APRÈS-SPECTACLE	5
ATTENTES DES PROGRAMMES CADRES ÉDUCATIFS.....	8
CONTACT	9





INTRODUCTION

Dans les pages qui suivent, vous aurez la chance d'en connaître davantage sur le spectacle *IMPROV : Sur Scène*. Ce dernier a été conçu afin d'inviter les jeunes à s'amuser avec la langue française, tout en stimulant leur imagination et leur créativité, et ce, dans un contexte complètement éclaté.

À l'aide du présent document, il vous sera possible d'approfondir les objectifs visés par *IMPROV : Sur Scène* tout en faisant connaissance avec son expérience approfondie du milieu scolaire. Vous pourrez aussi vous familiariser avec les bases de l'improvisation grâce à quelques jeux simples qu'il vous sera possible d'exécuter en classe.





LE CHEMINEMENT D'IMPROV



En 1996, Mike Lacroix et Patrick Guérard présentèrent la toute première activité dénommée Improv à un groupe d'une trentaine de jeunes de l'Ontario, en visite à Québec. Le but: faire découvrir un aspect ludique de la culture québécoise en invitant les jeunes à expérimenter avec les deux langues officielles du Canada. Hautement interactifs, ces «ateliers-spectacles» demandèrent la participation constante des jeunes, les confrontant à des situations qui les sortaient du quotidien tout en faisant appel à des connaissances nouvelles.

Avec le succès qu'obtinrent les ateliers-spectacles cette première année, le concept fut amélioré de concert avec des intervenants spécialisés en milieu scolaire afin que l'activité soit particulièrement bien adaptée aux besoins, objectifs et standards universels de l'enseignement, autant au primaire qu'au secondaire. Depuis lors, l'équipe d'Improv s'est développée une véritable expertise en matière d'animation au niveau scolaire et présente au-delà de 100 ateliers-spectacles par année dans les régions de Québec et Montréal à des jeunes venant de l'Ontario, des Maritimes et des États-Unis.

Forts des connaissances acquises au cours des dix dernières années, Lacroix et Guérard développèrent *IMPROV : Sur Scène* comme complément scénique aux ateliers-spectacles. Utilisant les mêmes philosophies à l'origine des ateliers-spectacles, *IMPROV : Sur Scène* cherche à faire valoir la langue maternelle des jeunes dans un environnement complètement éclaté, la rendant ainsi vibrante et vivante.



LE SPECTACLE « IMPROV : SUR SCÈNE »

IMPROV : Sur Scène est un événement dynamique et habilitant qui place les jeunes au défi en les lançant dans des exercices loufoques à travers lesquels ils doivent mettre en application leurs connaissances de la langue française.

Appuyés par des improvisateurs expérimentés et un animateur débridé, les ados participent à une série d'exercices rigolos, disposant seulement de leur imagination et de leur spontanéité comme outils.

La grande force de l'improvisation théâtrale est son caractère spontané et imprévu. Placé devant le vide, un improvisateur ne peut dépendre que de sa rapidité d'esprit, ses connaissances et son sens instinctif du spectacle afin de créer un moment agréable pour tous. Pas facile à relever comme défi, mais nous le proposons tout de même aux jeunes qui participeront activement à certains jeux sur scène en compagnie des improvisateurs. Bien évidemment, ils ne seront pas laissés entièrement à eux-mêmes et le défi ne sera pas aussi imposant que celui attribué à l'improvisateur. Par contre, leur présence sur scène demandera qu'ils utilisent leur imagination et leur vivacité d'esprit afin d'assister l'improvisateur à relever le défi.



Le spectacle *IMPROV : Sur Scène* unit les cadres bien connus de l'improvisation à la musique, aux sons et à la vidéo, créant une expérience vibrante et dynamique, tout à fait différente, actuelle et tendance. Bien évidemment, le spectacle fait toujours appel à la spontanéité, l'imaginaire, et l'environnement de surprise qui est propre à l'improvisation, créant ainsi un tout nouveau spectacle à toutes les fois.



L'IMPROVISATION À TOUS LES JOURS

Si devenir bon improvisateur se développe avec beaucoup de travail et de pratique, les aptitudes qui en découlent deviennent des mécanismes de vie qui s'appliquent hors scène, dans le quotidien.



On a souvent l'impression qu'avec leur aspect hockey, les matchs d'improvisation comportent un aspect compétitif qui semble être à la base de chaque intervention. En réalité, l'improvisation met une emphase particulière sur la participation active et la résolution de problèmes, plutôt que sur des aspects compétitifs. Même si deux équipes s'affrontent pour remporter un point, le contexte d'improvisation favorise la complicité: si les deux équipes ne travaillent pas dans le même sens, le spectacle en souffrira. Dans le cadre d'*IMPROV : Sur Scène*, la vision hockey et pointage est abandonnée afin de mettre en évidence les côtés plus coopératifs de l'improvisation.

Un bon improvisateur saura développer une gamme d'outils faisant appel à des qualités convoitées. Avec un saut dans l'univers de l'improvisation, nous plongeons les participants dans des situations de prise de décisions où ils doivent faire preuve de spontanéité, de coopération, de confiance et de complicité. Il n'y a pas d'improvisation sans un esprit collectif qui fait appel aux qualités les plus fondamentales du travail d'équipe.

La création sur le vif aide aussi à solidifier plusieurs capacités individuelles :

- La CONFIANCE : Dans un contexte où tout se décide spontanément, on doit apprendre à croire en nos idées afin de les faire valoir.
- Penser HORS DU CADRE : L'aspect ludique et parfois absurde de l'improvisation demande souvent d'adopter de nouvelles avenues de réflexion, à rompre avec nos systèmes habituels, et de se surprendre.
- La RÉSOLUTION DE PROBLÈMES : Il faut approcher chaque improvisation comme si elle était un petit problème et que les méthodes encourues pour le résoudre constituent l'action de la scène.



L'APRÈS-SPECTACLE

Si vous désirez mettre en application les notions de l'improvisation avec vos élèves, nous vous suggérons quelques activités simples à effectuer, avec quelques guides pour vous aider à diriger le tout.

Il va sans dire que si l'on veut faire une bonne improvisation, il faut avoir une histoire soutenue avec laquelle tous les joueurs pourront composer logiquement. Le résultat sera donc intéressant à regarder. C'est pour cette raison qu'il existe un canevas général qui établit quelques lignes directrices afin de créer un cadre.

LA SITUATION INITIALE : Dès le début de l'improvisation, les joueurs doivent installer où ils sont (autant au niveau de l'environnement que de l'époque) et qui leurs personnages sont l'un par rapport à l'autre. On suggère qu'il est toujours préférable que les personnages se connaissent, afin de bien préciser les échanges et partir en confiance plus rapidement. Règle générale, on suppose que la situation initiale devrait durer une trentaine de secondes. Elle peut être plus longue pour une improvisation à déploiement plus large, mais on considère qu'une situation initiale trop longue peut ralentir l'action qui nous intéresse vraiment de voir.



LE CONFLIT : C'est l'élément déclencheur qui déterminera le cours de l'action de l'improvisation. On utilise le terme «conflit» puisque la majorité des situations en improvisation sont des problèmes à résoudre, qui causent «conflit» entre les deux joueurs. Sans durée déterminée, cet élément donnera la direction de l'action pour le reste de l'improvisation. Peut-être que les personnages ont réalisé qu'ils ont brûlés le gâteau à quelques minutes de l'arrivée du fêté, ou que l'un d'eux n'est pas prêt à passer son examen de conduite; ce qui est important c'est qu'il y ait une situation à régler afin d'en arriver au dénouement.

LE DÉNOUEMENT : C'est le moment pour les personnages de faire tout en leur pouvoir pour régler le conflit, souvent de façon cocasse et absurde. Par contre,



contrairement à la définition classique du mot, on ne verra pas le dénouement de la situation, puisque la durée limitée des improvisations empêche une conclusion en bonne et due forme.

Pour commencer, placez deux participants ensemble, offrez-leur un thème, et faites-leur explorer le concept de la situation initiale et du conflit. Voyez s'ils font bien comprendre où et qui ils sont et avec quelle rapidité ils se rendent au conflit. Attention: trop vite n'est pas nécessairement mieux! Si la situation initiale est fluide mais prend plus de temps à se rendre au conflit, ce n'est pas grave. Une fois que le conflit est installé, arrêtez le jeu. Faites un bref retour sur ce qui s'est passé en faisant ressortir les points forts de la progression vers le conflit.

Après quelques essais, plongez les participants dans des situations avec dénouement. Le dénouement devra avancer grâce aux efforts unis des deux participants. Soyez certains de leur imposer un temps limite dans lequel ils devront oeuvrer jusqu'à la toute fin. On ne verra nécessairement pas la résolution du conflit.

Il est possible aussi de faire appel aux qualités d'un bon improvisateur par le biais de certains jeux-exercices. Nous vous en proposons quelques-uns :

LA COURSE AUX CHARADES

Séparez la classe en équipes. Chaque équipe envoie un participant au maître de jeu, lequel possède une série de mots à faire mimer. Les joueurs, tous armés du même mot, retournent rapidement à leurs équipes respectives et essaient de le faire deviner aux autres membres en mimant en silence. Le participant qui devine le mot correctement part rapidement retrouver le maître de jeu et lui confirme le mot discrètement. Si la réponse est exacte, le joueur retourne à son équipe avec une nouvelle charade, et ainsi de suite. L'équipe qui termine la série de mots en premier remporte l'épreuve.

COMPLÈTE LA PHRASE

Placez quatre participants en deux équipes de deux. Un participant par équipe sera le «joueur» et l'autre sera le «complice.» Les joueurs devront faire une improvisation basée sur un thème, un lieu, ou quelque autre idée choisie par le maître de jeu. Par contre, à tout moment, un joueur peut taper sur l'épaule de son complice, lui signalant son intention de compléter sa phrase.



Évidemment, les réponses peuvent passer d'une suite logique à un énoncé insensé. L'improvisation peut durer quelques minutes, ou jusqu'à ce que le maître de jeu juge que le temps écoulé est suffisant. Variante: Lorsque le joueur touche l'épaule de son complice, les deux membres inversent les rôles; le complice devient donc le joueur et le joueur devient le complice.

DESSIN À LA COURSE

Chaque équipe désigne un joueur. Celui-ci se met à l'écart du reste du groupe alors que le maître de jeu donne un proverbe aux autres membres de l'équipe (ex: «Pierre qui roule n'amasse pas mousse,» «Rome ne fut pas bâtie en un jour,» «Quand le chat n'est pas là, les souris dansent,» etc.). Ces derniers devront tour à tour dessiner la phrase sur un tableau qui est tourné de façon à ce que les autres membres ne voient pas ce qui est dessus. Chaque participant doit donc se rendre devant le tableau et dispose de dix secondes pour y ajouter un élément qui aidera à la compréhension du dessin. Lorsque tous auront dessiné, le joueur mis à l'écart devra alors tenter de deviner la phrase. On peut substituer le proverbe pour tout autre expression ou thème qui pourrait être mieux adapté aux circonstances.





ATTENTES DES PROGRAMMES CADRES ÉDUCATIFS

CYCLE	ANNÉE	PROGRAMME	ATTENTE
Intermédiaire (12 et 13 ans)	7ième et 8ième	Communication orale	S'exprimer correctement lors de situations courantes : improviser, donner un exposé, raconter une histoire
			Présentations littéraires : improviser, jouer dans une saynète
			Structurer son message de façon cohérente de sorte que les idées en soient aisément repérables
			Bien cerner le sujet de son message de façon à réaliser son intention tout en adaptant ses propos en fonction des destinataires
			Utiliser un vocabulaire correct, précis et varié, bien structurer ses phrases et ajuster son intonation et son débit à son intention
			Réagir ou donner suite à un message de façon appropriée
			Respecter le travail, la contribution et les opinions des autres et veiller à ne pas les offenser par son attitude, son comportement ou ses propos
			Éducation artistique - Art dramatique
Secondaire (14 et 15 ans)	9ième et 10ième	Communication orale	Présenter des communications orales de divers types
			Exprimer clairement et correctement ses idées et ses sentiments en adaptant le contenu et le style de son message selon l'effet recherché et en fonction de la situation de communication
Secondaire (16 et 17 ans)	11ième et 12ième	Communication orale	Démontrer sa capacité de transmettre oralement de l'information ou un message personnel dans des contextes divers
			Utiliser des stratégies et des méthodes appropriées pour communiquer son message, en en adaptant le contenu et le style en fonction de la situation de communication et selon l'effet recherché

(Référence : Ministère de l'Éducation de l'Ontario, www.edu.gov.on.ca)



CONTACT

Yzabel BeauBien -(Kartier Général, agence de spectacles)

Tél 514.522.4590 / 514.817.0432

Fax 514.522.0328

info@kartiergeneral.com

www.kartiergeneral.com

www.improv-net.com

