

# **Dix jours avec Keith**

**Workshop à Londres d'Octobre 2018**

Charlie Jacomme

22 décembre 2020



# TABLE DES MATIÈRES

## I LE WORKSHOP

1	JOUR 1	3
2	JOUR 2	7
3	JOUR 3	13
4	JOUR 4	17
5	JOUR 5	21
6	JOUR 6	27
7	JOUR 7	33
8	JOUR 8	39
9	JOUR 9	45
10	JOUR 10	53

## II MES CONCLUSIONS, POUR L'INSTANT ...

11	CONCLUSIONS AUTOUR DE KEITH	65
12	AU-DELÀ DE KEITH	69

## III APPENDIX

13	CITATIONS DE KEITH	75
14	RÉFÉRENCES	79
	Listes des exercices	84



# INTRODUCTION

**DISCLAIMER** Ces notes ne sont que la retranscription de ce qu’il me semble être arrivé pendant le Workshop. Elles ne sont en aucun cas une retranscription fidèle, et certaines citations ou pensées peuvent avoir été déformées. Keith ne peut être tenu responsable des citations ou réflexions figurant dans ces notes, et il se peut que j’aie en réalité simplement imaginé tout cela dans ma tête. Par ailleurs, ceci est une version préliminaire que j’espère encore relire et améliorer, surtout au niveau de la grammaire et de l’orthographe. Tout retour sera apprécié ! Allez voir sur [charlie.jacomme.fr](http://charlie.jacomme.fr) pour mon mail, ainsi que la version la plus à jour de ces notes, et la version originale en anglais, conseillée pour les anglophones.

**LES NOTES** La [première partie](#) de ces notes est constituée de chapitres décrivant jour par jour ce qui s’est passé pendant l’atelier. Je décris au fur et à mesure les exercices que nous avons faits, ainsi que les explications de Keith à leur sujet. Keith digresse aussi beaucoup (à mon plus grand plaisir) sur de nombreux sujets, j’ai essayé de restituer au mieux son propos. Les notes deviennent de plus en plus étoffées avec le temps qui passe (je n’avais notamment pas pris de notes le premier jour). Ceci n’est pas un livre d’introduction aux méthodes de Keith, et je vous encourage à lire son premier livre. Cependant, que vous connaissiez ou non ses idées, je pense que vous trouverez ici de nombreux éléments intéressants, notamment sur des détails des méthodes de Keith, les détails d’un exercice particulier, le théâtre, ou plus généralement, la vie et le monde qui nous entoure.

Bien que j’essaie surtout dans la première partie de reproduire l’enseignement de Keith, certaines remarques sont de moi. Les citations exactes de Keith sont en italique, et les éléments qui reviennent souvent sont en gras. Ce qui est déjà présent dans les livres est parfois sauté, parfois non. J’essaie de capturer les moments où Keith se comporte comme un professeur “good-natured” (mais j’ai probablement manqué la plupart d’entre eux). Je me permettrais d’utiliser le mot Anglais “good-natured”, régulièrement utilisé par Keith, qui est difficile à traduire, et porte en lui des idées d’amabilité, d’humilité et de simplicité ; bon-enfant.

Même s’il est difficile de le faire vivre à travers ces notes, cet atelier n’a pas été une simple expérience technique et aride. Cet atelier a été une expérience vivante et vivifiante, partagée entre de nombreuses personnes de différents horizons. C’était un melting-pot de 14 nationalités, avec des acteurs ou des réalisateurs professionnels, des clowns, des médecins, des improvisateurs, mais aussi des gens passionnés, issus d’une bijouterie ou de sociétés liées à l’informatique.

Dans la [seconde partie](#), en guise de conclusion, je vous livre mes réflexions actuelles sur tout cela, et un peu plus.

Dans les [annexes](#), vous trouverez quelques-unes des meilleures citations de Keith. Certaines peuvent sembler assez étranges ou n’avoir aucun sens.

Mais croyez-moi, certaines d'entre elles valent leur pesant d'or<sup>1</sup>. Si vous êtes déjà allé à un atelier avec Keith, vous l'entendrez probablement lire les phrases dans votre tête. Je dresse également une liste de quelques références, des livres et des films recommandées par Keith pendant l'atelier, qui inclue aussi certaines de mes recommandations.

---

1. Le soin est laissé au lecteur d'estimer le poids des mots

Première partie

LE WORKSHOP





### ***Le commencement***

Un subtil mélange de peur et d'excitation. Entrer dans la salle après avoir pris un badge, c'est un peu comme monter sur scène. Will, l'organisateur, commence à parler, et je vois à travers la porte apparaître Keith : il a une canne, mais ne s'appuie pas trop dessus. Jolie barbe ! Il fait son âge et bouge lentement. Une fois que Will a fini de nous raconter la partie ennuyeuse de l'organisation, Keith s'assied lentement, puis prend une longue aspiration. Il a déjà pensé arrêter d'enseigner. Il a déjà dit qu'il le ferait il y a cinq ans, mais pourtant le voilà. Il a commencé à avoir l'impression de perdre la maîtrise de son esprit. Mais il a réalisé qu'il pouvait simplement le dire à ses élèves. Si parfois il se laisse distraire et divague, nous pouvons le remettre sur le droit chemin. Déjà, j'ai le sentiment d'aimer sa philosophie. Honnête, simple et efficace. L'évidence.

*Je veux qu'ici soit un endroit sûr. Ne faites pas de votre mieux. Ce sont ses premiers mots. Si nous essayons de faire de notre mieux, nous sommes déjà dans le mauvais état d'esprit. Nous n'accepterons pas d'échouer facilement. Nous n'accepterons pas de prendre des risques facilement. Nous ne serons pas là.*

### ***Autres***

Il ne faut pas monter sur scène pour être drôle. Essayer d'être drôle mène au désastre. On doit monter sur scène pour créer des relations et faire briller notre partenaire. Nous devons apprendre à apprécier la performance de nos partenaires, plutôt que la notre.

### ***Chaud et froid***

**Exercice** (Jeu du dauphin). *Un joueur sors de la salle. Les autres décident d'une action que le joueur devra effectuer. Une fois que le joueur revient, il ne doit être guidé que par des applaudissements pour réaliser l'action.*

Au début, tout le monde veut être le premier dauphin, ce qui cause quelques ennuis. C'est pourquoi Keith enseigne souvent les jeux Maître Serviteur.

Nous voyons un premier essai, où le joueur n'essaye pas vraiment dur. Nous voulons que le public vous aime et veuille vous emmener chez vous. Il existe un moyen simple de faire ça : échouer ! Ne vous punissez pas, soyez de bonne humeur. Le dauphin peut-il demander de l'aide sur scène ? *Bien sûr ! C'est bon enfant. Ne faites pas souffrir votre dauphin.*

## Les idées

**Exercice** (Devine qui). *Un premier joueur est sur scène. Un deuxième joueur entre en scène et doit avoir pensé dans sa tête à qui pourrait être le premier joueur. Personne n'est autorisé à parler tant que le premier joueur n'a pas dit quelque chose. Le premier joueur ne peut parler qu'une fois qu'il a deviné qui il est.*

Au début, tout le monde ne fait que des choses basiques, ma mère, mon patron, un médecin. Je vois d'autres personnes le faire, et j'anticipe quelle serait mon idée si je devais me lever. C'est, bien entendu, le moment où Keith nous dit de ne pas anticiper. Nous devons nous mettre sur le bord de la scène, essayer de lâcher prise, comme un **tableau vide**, et attendre deux secondes. Maintenant, Dieu, l'univers, notre cerveau, tout ce que l'on veut, il fournira une idée. Et si ce n'est pas le cas, et bien, on ne se fige pas, et on copie simplement quelque chose qui a été fait auparavant. Nous n'avons rien à perdre en partant sans idée, ou en acceptant de laisser tomber nos idées. C'est très difficile ; pour moi, c'est peut-être la chose la plus difficile à faire. Quand j'ai une idée, je m'y accroche et je refuse de la laisser tomber. C'est probablement parce que j'ai peur de ne pas en avoir d'autre. Et j'ai peur d'échouer si je n'en ai pas d'autre. Pourquoi ne puis-je pas simplement aller sur scène et accepter d'être jugé par les autres ? Il est probable qu'en réalité, ils ne me jugeront même pas. Et si j'essaie sans idée et que ça marche, la scène pourrait être bien. Vraiment bien. Rien à perdre et tout à gagner, et pourtant mon cerveau ne veut pas lâcher prise.

Le pire, c'est que même si nous commençons à avoir des idées, le plus souvent, une censure invisible est exercée par notre cerveau. Pourquoi ne pas voir le premier joueur comme une part de tarte, qui dirait "S'il vous plaît, ne me mangez pas". Une chaise qui parle. Winston Churchill. Nous ne devons pas essayer de penser à des idées faciles à faire, sinon nous ne faisons que des choses faciles et nous tournons en rond. Remarquez que la plupart des gens qui improvisent n'improvisent pas, mais recyclent un ensemble très basique d'idées et de scènes classiques.

Nous devons essayer d'accepter notre première idée, qui peut être déclenchée par n'importe quoi. Il n'est peut-être même pas nécessaire de regarder la personne. Il suffit de fermer les yeux pendant deux secondes, et le tour est joué. Puis, une fois que l'on a une idée, on essaie de la concrétiser. Cela peut être très difficile à faire, mais essayez simplement. Le pire qui puisse arriver, c'est que le premier joueur se trompe et qu'il nous suffise de suivre notre intuition.

Keith, tout en expliquant qu'il suffit d'accepter les idées qui nous viennent, tend la main et fait *Oh, un sein. Je ne savais pas qu'il y en avait un ici avant que je ne l'attrape. C'est un beau nichon.* Ici, je pense que Keith essaie d'illustrer le fait que nous devons simplement accepter les idées, mais qu'il choisit aussi quelque chose de sexuel pour réduire notre auto-censure. Si le professeur peut accepter que sa première idée concerne des seins, je peux accepter que ma première idée les concerne.<sup>1</sup>

1. D'après Theresa, une histoire très similaire semble être arrivée à un étudiant de Keith dans un autre Workshop.

## Acteurs aveugles

**Une chose terrible, ce sont les acteurs aveugles.** Dans une pièce de théâtre, une femme est sur un canapé, quand elle entend soudain un bruit dans le fond, a l'air effrayée, puis les lumières s'éteignent et on entend des bruits de lutte. La lumière revient, la femme est morte sur le sol, on entend quelqu'un monter, on ouvre la porte, la personne voit le corps et crie. Un jour, dans le théâtre, les lumières ne se sont pas éteintes comme elles auraient dû. Improvisant sur place, l'actrice s'est armée de quelque chose, et est allée vérifier le bruit. Une fois qu'elle est au bord de la scène et partiellement cachée, elle fait croire qu'elle est agressée en s'étranglant. Finalement, l'ingénieur se réveille et les lumières s'éteignent. Les lumières se rallument, la deuxième actrice ouvre la porte et crie. Mais il n'y a pas de cadavre devant elle. Elle s'arrête de crier, trotte un peu autour de la scène, se rend dans un coin et crie à nouveau.

C'est l'histoire d'une actrice qui, pendant de nombreux spectacles, a ouvert la porte et a crié. Pourtant, elle n'aurait pas dû ouvrir la porte pour crier, elle aurait dû l'ouvrir simplement pour voir d'où venait le bruit. La première actrice était bonne, la deuxième, pas tellement.

On ne doit pas être aveugle sur scène. **Vous devez être présent.**

**Exercice** (Jeu des chapeaux). *Deux personnes ont des chapeaux. Ils s'entraînent amicalement à voler le chapeau de l'autre aussi vite qu'ils le peuvent, sans lui faire mal. Ensuite, ils jouent une scène, et celui qui peut voler le chapeau de l'autre gagne. Si vous essayez de le voler mais que l'autre joueur vous évite ou se protège en posant la main sur son chapeau, vous perdez. Vous n'avez droit qu'à un seul essai.*

Il est important que les joueurs s'entraînent à voler le chapeau au préalable, nous ne voulons pas nous faire de mal ! On attrape par le haut, pas par le côté. Le jeu du chapeau est pertinent pour s'entraîner à être présent : on voit instantanément quand quelqu'un n'est plus là et pars dans sa tête. Le jeu du chapeau ne doit pas être joué juste pour être drôle.

*Le jeu des chapeaux ne vise pas à être drôle. C'est à propos de la pleine conscience Zen.*

## Statuts

**Exercice** (Découverte des Statuts). *Nous sommes à une fête, la moitié des gens maintiennent le contact visuel pendant au moins cinq secondes, et l'autre moitié essaie de regarder dans les yeux mais ne le supporte pas et détourne toujours le regard.*

Je suis assez mal à l'aise quand je parle avec quelqu'un qui maintient un contact visuel. Je n'avais probablement pas un statut élevé à ce moment-là. Un point important est que la posture de notre corps induit des émotions et des sentiments. Souriez si vous voulez ressentir du bonheur, froncez les sourcils si vous voulez ressentir de la colère.<sup>2</sup>

2. Le livre "Thinking, fast and slow" développe beaucoup ce point, ainsi que d'autres biais cognitifs. Comme mentionné dans la section des références, une partie de ce livre est cependant fausse.

Si nous allons un peu plus loin que cette première idée simpliste sur le sourire et le froncement de sourcils, la vérité est que l'état de notre corps influence à la fois l'état de notre esprit et la façon dont nous sommes perçus par les autres. Si notre corps annonce que nous sommes "faible", les autres personnes et nous même allons considérer que nous le sommes effectivement. C'est une expérience importante pour les improvisateurs, car c'est quelque chose que l'on doit ressentir par soi-même. De plus, elle nous pousse à accepter une des vérités du monde : les interactions ont presque toujours une composante de domination.

### ***Imagination***

L'imagination est comme un grand animal géant dans votre tête, que l'on tapote parfois sur le nez pour qu'il reste calme. En lisant ce livre, prenez un instant, et imaginez une maison sur une colline, regardez par la fenêtre, que voyez-vous ?

Votre cerveau vous a probablement donné de nombreux détails dont vous n'avez même pas conscience. Comment était le ciel ? Y avait-il autre chose sur la colline ?

### ***Partenaires***

Faites plaisir à votre partenaire. Il ne suffit pas d'être gentil, il faut que votre partenaire s'intéresse à vous. Changez vos relations, changez-vous ! *Baissez vos standards, ne faites pas de votre mieux, copiez les gens !*

Les grands clowns sont lents. Mais les improvisateurs vont trop vite car ils sont en compétition entre eux.

**Exercice** (Police des improvisateurs). *Deux joueurs. L'un ramène l'autre à la maison pour la première fois. On peut claquer des doigts à tout moment si on ne se sent pas bien, faisant que l'autre est traîné hors de la scène en criant " Mais je suis un bon improvisateur ".*

C'est important de crier lorsque vous êtes traîné pour montrer que c'est bon enfant, sinon ça pourrait devenir cruel. Dans la première scène, en s'adressant au premier puis à la seconde improvisatrice : *son travail est de la rendre heureuse. Son travail est de le rendre heureux.*

En tant qu'acteurs, nous devons être heureux sur scène. Mais nous paniquons et nous tournons en rond. Les grands clowns sont lents. Nous n'avons pas à avoir peur. Nous n'avons pas besoin d'être créatifs. Nous sommes créatifs.

Notre job, c'est de garder l'autre intéressé. Nous devons produire quelque chose. *Vous devriez apprendre à rendre votre partenaire heureux et à lui donner ce qu'il veut.* Être toujours gentil ne suffit pas, cela ennuiera notre partenaire.

Quelque chose doit arriver. Ici, quelque chose signifie être modifié. Ikiru (cf Références) est un récit sur le fait d'être modifié, affecté. Si une explosion ne change pas les gens sur scène, c'est comme si rien n'était arrivé.

Une action, c'est quand une personne en change une autre. La plupart des jeux essaient de vous changer.

## 2 | JOUR 2

### *Choix positifs*

On doit faire des choix positifs. Ou plutôt, on ne doit pas faire de choix négatifs pour se protéger. Les choix négatifs nous protègent car ils réduisent les opportunités et les possibilités. Ils réduisent l'inconnu.

### *Rejoindre*

Lorsque l'on rejoint<sup>1</sup> une personne (c'est-à-dire que l'on est entièrement d'accord avec ses idées, ou que nous imitons son comportement), on tue la scène. Il faut de la résistance et de la friction pour donner naissance au drame. Et on a parfois besoin de tuer des idées.

**Exercice (Rejoindre).** *Deux joueurs jouent une scène où ils se rejoignent toujours.*

L'un des joueurs doit annoncer à l'autre qu'elle est une extraterrestre. Dans la scène que nous voyons, au début, elle commence à y faire allusion lentement. *C'est comme si on laissait tomber des cailloux dans un étang, ou un rocher dans un étang.* Parfois, il suffit de dire "je suis un extraterrestre". Mais pas de bol, l'autre pourrait dire "Oui, moi aussi". Et ensuite, les joueurs sont nés en même temps, viennent du même endroit, ...

*Face à un étranger, on change plus.*

**Exercice (Rejoindre - langue étrangère).** *Deux joueurs jouent une scène en japonais où ils se rejoignent tout le temps.*

C'est drôle, mais cela devient vite ennuyeux.

**Exercice.** *Deux joueurs jouent une scène en japonais où ils arrêtent de se rejoindre au bout d'un moment.*

*Nous pouvons voir les interactions.* Nous pouvons voir le moment exact où ils arrêtent de se rejoindre, et où une différence ou un désaccord et apparaît entre les joueurs. Il est étonnant de voir que nous n'avons pas besoin du texte pour voir ce qui se passe, nous voyons tous les petits détails. Nous le voyons dans leur corps.<sup>2</sup>

Lorsque les gens cessent d'être en accord total, ils sont obligés de **changer**. *Quand vous zappez à la télévision, vous cherchez du changement.*

Nous faisons à nouveau une scène de Rejoindre, avec deux futurs pères qui attendent à l'hôpital. Dès qu'ils arrêtent de s'unir, quelque chose se passe.

1. Le terme Anglais est Joining. Être à l'unisson peut aussi convenir, mais est plus verbeux.

2. Cela fonctionne mieux avec les personnes qui utilisent leur corps lorsqu'elles jouent. Si vous voulez faire une démonstration de cet effet, essayez d'éviter les joueurs débutants.

## Ne faites pas de votre mieux

Il y a un livre intitulé "Quelque chose de merveilleux tout de suite". Il aurait dû s'intituler "Quelque chose de moyen tout de suite". *Vous ne voulez pas de Robin Williams dans votre groupe d'improvisation. Vous pouvez travailler pour lui, mais pas avec lui.* C'est peut-être l'un des concepts les plus difficiles à saisir. Faire de son mieux, c'est ce qu'on nous a toujours dit de faire. Nous devons nous efforcer de faire de notre mieux. Mais la vérité est que, lorsque vous pensez à faire de votre mieux, vous n'êtes plus là. Et si vous n'êtes plus là, vous ne ferez pas de votre mieux.

Cela ne signifie pas que l'on ne doit pas s'efforcer d'être toujours meilleur dans ce que nous faisons. Cela ne veut pas dire que nous ne devons pas persévérer et travailler sur tous ces sujets. Cela veut dire qu'il y a des moments pour réfléchir à vos objectifs, pour penser à l'avenir, pour réfléchir à ce que nous pouvons et voulons faire. Et il y a d'autres moments où il faut être là, dans le présent, pleinement investi dans son corps et ses actions. Essayons de ne pas les confondre.

## Les refus

Un refus, c'est lorsque vous refusez une idée de votre partenaire. Il y a une différence entre dire non à une question dans la scène et dire non à votre partenaire en tant qu'acteur. Le personnage peut dire non, mais l'acteur doit faire attention à ne pas toujours dire non. Par exemple, dans une scène, si on nous dit "Je t'aime", on peut répondre "Je ne t'aime pas", et faire face aux conséquences. Mais éviter les implications difficiles de la question, c'est bloquer et refuser, et donc diminuer les enjeux. Dire "je suis gay" diminue les enjeux. Dire "il fait beau dehors", c'est simplement fuir la question et dire non à l'idée que votre partenaire sous-entend.

Refuser pour s'amuser peut être une bonne chose (*Je vais te foutre dans la merde.*), bloquer par peur ne l'est pas.

La différence est mince. Avec l'exemple précédent, il y a une bonne façon de dire "Il fait beau dehors" : le personnage doit avoir l'air terrifié par la question posée, et faire tout ce qui est en son pouvoir pour s'enfuir, et le public doit le voir. La mauvaise façon est lorsque le joueur essaie de s'enfuir et panique, mais le personnage semble juste figé, comme s'il n'avait pas entendu la phrase.

Pour résumer : on peut dire non, il n'y a pas de règle absolue, mais on doit être conscient de ce que l'on est en train de faire, et ne pas simplement être en train de fuir par peur.

## L'évidence

Est-il évident d'avoir affaire à une chaise parlante ? **L'évidence n'est pas nécessairement ennuyeuse.** Nous pouvons dire quelque chose de bizarre si c'est la première chose qui vient (à condition de garder les choses cohérentes). Si nous essayons d'être originaux, nous réfléchissons trop. Par contre, il faut trouver le cercle des attentes des spectateurs, et y intégrer nos idées.

*Je veux que vous soyez calmes sur scènes. On doit ralentir, et ensuite on peut réfléchir davantage. Ralentir nous rend plus intelligents !*

### **En garder sous la pédale**

Il est faux de penser que le fait de retenir les bonnes idées et d'allonger la sauce permet d'obtenir de meilleures scènes. Dans un théâtre, ils avaient un faux crocodile qui pouvait sortir du sol. Avant le spectacle, ils le montraient aux enfants et les faisaient jouer avec, et faire semblant de se faire manger par lui. Les réactions étaient toujours très vives à l'apparition du crocodile. Un jour, ils ont oublié de montrer le crocodile avant le spectacle, et il n'y a pas eu de cris.

### **Le stress**

Pour réduire le stress, on peut arrêter de se demander en boucle "qu'est-ce qui vient après ?", et simplement faire quelque chose. Keith peut, quand il n'a pas d'idée, dire simplement "4 personnes sur la scène" et il trouvera alors quelque chose à leur faire de faire. *Si vous n'avez aucune idée de quoi faire, commencez quelque chose.* J'ai l'impression que commencer quelque chose réduit le champ des possibles et aide notre cerveau à choisir quelque chose.

**Exercice** (Un mot à la fois). *Les joueurs ne peuvent dire qu'un seul mot à la fois.*

Au début, Keith fait s'asseoir les joueurs sur le canapé à côté les uns des autres, ils sont déconnectés et cela ne fonctionne pas. Puis, une fois qu'ils sont connectés, ils perdent de l'énergie, alors il les fait jouer au jeu en sautant.

**Exercice** (Un mot à la fois - again). *Pendant le jeu, si vous n'aimez pas l'histoire, vous pouvez dire "encore", et on recommence au début.*

Encore une fois, il faut se débarrasser d'une partie de la peur. Pourtant, nous résistons beaucoup et nous ne voulons pas le dire, probablement à cause d'une éducation complète par des idiots, ne voulant pas que nous reconnaissons nos échecs.

**Exercice** (Un mot à la fois - again panel). *Rajouter un panel, qui peut dire "encore" à la place des joueurs s'il s'ennuie.*

De manière surprenante, le jeu devient plus vivant. *En rendant les choses absurdes, on y apporte de la vitalité.,*

**Exercice** (Un mot à la fois - nous). *Les joueurs doivent dire "nous".*

*Ne jugez pas l'histoire, mais la relation entre les acteurs.*

Notez que la partie sautillante est juste pour redonner un peu de vie au joueur. Avec des joueurs expérimentés, ce jeu ne doit pas ressembler de l'extérieur à des gens qui sautent et essaient d'aller le plus vite possible. Il doit se dérouler sans heurts, comme une rivière, entre des joueurs qui sont connectés et impliqués dans ce qu'ils vivent. Un dernier conseil : si vous vous ennuyez sur scène, les gens qui vous regardent s'ennuient probablement aussi. N'acceptez pas de vous ennuyer sur scène !

### *Suggestions du public*

Keith voulait éviter les mauvaises suggestions, il a donc demandé au public "quelque chose qui nous inspire". Mais ensuite, il faut demander aux improvisateurs si cela les inspire. Keith n'a jamais réussi à faire dire à un improvisateur que quelque chose l'inspirait. C'est par peur : nous pensons que si nous échouons après avoir prétendu être inspirés, nous passerons pour des imbéciles. Lorsque nous disons que nous sommes inspirés, nous pouvons avoir l'air courageux et obtenir de la sympathie si nous échouons. L'échec fait que le public nous apprécie davantage.

### **La peur**

La scène est un lieu social dangereux. C'est très difficile d'y aller juste pour voir ce qui pourrait se passer. *Ne faites pas de votre mieux. Faites en sorte que les autres aient l'air merveilleux.* L'entraînement est différent de la scène parce que sur scène on n'a pas le droit à l'erreur. Mais ici, nous sommes **libre**. Nous pensons toujours que nous ne sommes pas assez bons et nous ne savons pas comment échouer. *Dans les arts martiaux, la première chose qu'on apprend, c'est à tomber.* Si nous pouvons nous planter avec bonheur, des miracles peuvent arriver.

Il y a beaucoup de scènes où l'on vomit parce que la peur nous donne envie de vomir. Les acteurs doivent s'approprier la scène. Si nous pouvons transformer le public en un grand monstre tout doux, c'est parfait. Les rires isolés sont mauvais parce qu'il divise le public, nous ne devons pas nous fier à eux. Mais un éclat de rire généralisé peut être un bon indicateur.

La première fois qu'un improvisateur monte sur scène, il peut obtenir la sympathie du public. Puis il pense, oh, c'est facile en faite, et il devient arrogant. Ensuite, le public attend d'eux qu'ils fassent de bonnes choses. Puis, les scènes deviennent de la merde.

Il ne s'agit pas de faire rire. *Vous êtes une créature sur scène, et vous devez vous faire aimer du public.* La scène est à notre endroit, elle nous appartient. Si on fait de notre mieux, **on aura peur**. On fera **trop d'efforts**. Les athlètes qui font de leur mieux vont souvent plus lentement. Un haltérophile bulgare a battu le record du monde sans savoir combien il soulevait. Dès qu'une personne a couru 1,8 km en moins de 4 minutes, beaucoup de gens ont pu le faire après lui. *Il leur avait donné la permission.* N'allez pas sur scène pour avoir l'air bien. Ne vous inquiétez pas pour vous. *Allez sur scène pour faire briller vos partenaires.*

### **Les erreurs**

*Nous devons faire des erreurs.* Un génie de Pixar a dit : "C'est facile de faire ce que je fais, il faut juste faire mille erreurs". La plupart des gens ne peuvent pas faire cela. Pour apprendre à dessiner des visages, Keith a dessiné (voir références sur le dessin) **cinq mille** visages (il avait peur de devenir aveugle). Nous devons faire des erreurs, alors autant les faire le plus vite possible !



**Exercice.** *Prenez une petite bande dessinée, enlevez la fin (sans la regarder), et fournissez 5 fins différentes possibles.*

Il doit y en avoir cinq. C'est seulement en se forçant à en faire cinq que nous abaissons nos standards, et nous nous permettons de faire des erreurs.

### Statut

*Avec des amis, nous jouons des jeux de statut. Avec des connaissances, non.*

**Exercice** (Suivre le statut). *Les joueurs font une scène où ils doivent correspondre au statut de l'autre personne. L'un des autres joueurs va annoncer un problème à l'autre, qui ne connaît pas le problème à l'avance.*

Je la joue, et je détourne le problème quand il m'est imposé, plutôt que de réagir. Je refuse la proposition afin de ne pas abaisser mon statut. J'aurais dû être touché tout en conservant mon statut. Il est important de pouvoir faire correspondre le statut sans copier l'autre position.

*Si un acteur pense que l'autre a une information secrète, il jouera mieux.* Stanislavsky a dit que si les choses sur scène sont exceptionnelles, c'est probablement que quelque chose ne va pas derrière le rideau. Par exemple, lorsque les lumières ne s'éteignent pas, ou qu'il manque un cendrier, ou...



# 3

## JOUR 3

### *Irrationalité*

*Ce n'est pas de notre personnalité que tout vient. Il y a quelque chose de plus en nous, et un exemple de cela est l'hypnose. Les gens ne croient toujours pas à l'hypnose, alors qu'il semble qu'il y en ait eu de nombreux exemples, comme un chirurgien opérant en direct sur une personne hypnotisée. Les gens rationnels veulent refuser l'hypnose, mais en fait, **nous sommes influençable**. Personnellement, je ne crois pas vraiment à l'hypnose. Pourtant, il me semble évident que nous sommes hautement influençable. Cela demande probablement une réflexion approfondie.*

*Cela explique en partie pourquoi nous ne devrions pas faire de notre mieux. Je veux que vous ayez l'air exceptionnel, mais je ne peux pas l'obtenir si vous essayez trop fort, vous vous crispez. Notre état d'esprit est probablement le plus important. Si vous essayez de faire briller votre partenaire, vous ne vous souciez pas de savoir si vous êtes bon.*

Pour révéler un peu ce que pense le cerveau, ajouter des **sons** est un excellent moyen.

**Exercice.** *Demandez à tout le monde dans la pièce de toucher leur voisin. Demandez-leur de le faire une deuxième fois, avec des sons, par exemple des soupirs.*

Il est assez surprenant de voir comment l'ajout de sons transforme l'expérience. Cela devient sexuel et la plupart d'entre nous rient. *Nous devons rire pour montrer que nous ne le pensons pas.*

### *Statut*

**Exercice** (Statut 1,2,3). *Trois joueurs sur scène. Chacun d'eux choisit un nombre entre un et trois. Un doit être le statut le plus élevé de la scène, trois le statut le plus bas et deux doit être situés entre les deux.*

Nous faisons les exercices plusieurs fois avec la plateforme suivante : deux parents sur un canapé attendant leur enfant qui aurait dû revenir il y a quelque temps. L'enfant est censé arriver et se rendre dans sa chambre le plus vite possible.

Sans rapport avec le statut, il est clair que les improvisateurs n'aiment pas se **déplacer**. Si l'enfant frappe à la porte, pourquoi frappe-t-il, c'est sa maison... *N'ignorez pas l'accident !* Ils ont peut-être oublié leurs clés. Lors de la première scène, Akira est arrivé en retard au Workshop, exactement au moment où mon fils allait dans sa chambre. Ça aurait été génial de crier "Pourquoi y a-t-il une fille dans ta chambre !".

Le cœur de ce jeu est le statut, il est important de pratiquer comment abaisser ou augmenter son statut par rapport à quelqu'un d'autre. Les statuts sont un simple **modèle de comportement humain**, ils rendent les scènes

plus vivantes et réaliste, et tend à libérer les improvisateurs car ils facilitent la communication. *Sur scène, nous devrions connaître notre numéro.* Si à un moment donné nous avons le trac, c'est probablement parce que nous avons oublié un point essentiel de ce qui constitue notre job : quel est notre statut.

On voit l'exercice fait plusieurs fois, puis tout le monde le fait en groupe. J'ai l'impression que les scènes deviennent plus crédibles et intéressantes à mesure que les statuts commencent à être corrects. Je remarque aussi que je suis toujours plus à l'aise d'être le numéro trois, mais que ça peut être assez **fun** de lutter pour son statut.

### ***Inhibitions***

**Exercice** (Famille grognante). *Jouez une scène en grognant constamment.*

Le grognement doit venir des dents, pas de la gorge, cela évite les blessures. La plateforme est la même que précédemment, mais on voit instantanément que les joueurs sont transformés. Ils se déplacent, ils sont plus forts et plus courageux.

**Exercice** (Famille de la peur). *Jouez une scène en ayant constamment peur de tout et en émettant des sons de peur.*

*Vous n'avez pas besoin de savoir comment déplacer le corps pour qu'il bouge* (ceci est également lié au travail des masques). C'est impressionnant de voir que dès que quelqu'un arrête de faire le son, son énergie retombe. Cela vaut peut-être la peine de lire " Le corps a ses raisons " de Thérèse Bertherat.

A l'école et dans notre société, on a appris à être plus petit que l'on ne l'est et à ne pas faire de vagues. Nous sommes auto-inhibé. Les deux jeux précédents peuvent nous libérer, ou plutôt libérer une autre version de nous. C'est comme si quelqu'un d'autre nous permettait de nous exprimer. *Ici, vous pouvez être des monstres.* Pouvons nous redonner vie à nos corps ?

### ***Props***

Les accessoires sont excellents, ils peuvent aider notre créativité et le public les adore. Dans le théâtre de Keith, ils avaient beaucoup de choses comme un canapé, une voiturette de golf, un bateau, un fauteuil roulant, des points. 98 % des groupes d'improvisation n'ont pas ces choses et c'est stupide! *Pourquoi ne pas avoir beaucoup de choses?* Le public ne se lassera jamais de voir quelqu'un aspiré dans un canapé par un trou caché.

### ***Peur***

En tant qu'enfant, nous avons tendance à développer un masque derrière lequel on se cache pour survivre. *Le secret est d'être vous-même, pas votre faux vous.* La peur est ce dont nous devons nous débarrasser. C'est probablement la raison pour laquelle *tant de gens renoncent à jouer.*

## ***Impro / matchs compétitifs***

La lutte est le théâtre de la classe ouvrière. Si quelque chose est culturel, vous devez l'aimer ou vous perdez votre statut.<sup>1</sup>

### ***Le partenaire***

**Exercice** (Et après?). Deux joueurs sur scène. L'un demande à l'autre «Et après?», Et l'autre répond. Si vous aimez la proposition, vous y allez et jouez, si vous ne l'aimez pas, vous dites non. Si vous jouez, vous demandez à la fin "Et après?", Si vous dites non, l'autre peut demander "Et après?".

Nous devons essayer de mettre des étoiles dans les yeux de notre partenaire. Nous devons essayer de trouver ce que notre partenaire veut et chercher à nous amuser avec lui. Certains vieux groupes d'improvisation acceptent toujours les idées mais n'ont aucune idée de ce que leurs partenaires aiment vraiment. Ce jeu pourrait d'ailleurs être *un bon jeu érotique*. On peut dans certaines scènes voir que les deux joueurs s'amuse et oublient complètement le public. Il faut dire "non" quand on n'aime pas ça, sinon on n'entraîne pas l'autre correctement, et donc on ne l'aide pas. *Ce n'est pas gentil d'être gentil.*

À un moment donné, ça devient un peu bordélique, avec deux groupes de deux personnes qui y jouent en même temps. C'est assez amusant et ça marche plutôt bien! L'une des scènes se termine avec quelqu'un seul sur scène, ce qui mène à la prochaine version.

**Exercice** (Et après? version psychotique). Un seul joueur, se disant "Et après?" d'une voix sournoise.

Pour faire faire une voix sournoise aux gens, Keith demande trois voix et fait voter le public. Il ne laisse jamais quelqu'un coincé sans rien. Bien sûr, je suis stupide et j'ai peur de ne pas pouvoir faire une voix sournoise, je n'y vais pas. C'est, bien entendu, une excuse stupide pour ne pas risquer de m'exposer. Quelques personnes essayent, mais je n'ai pas l'impression qu'elles se lâchent vraiment. La voix sournoise pourrait être un moyen détourné de se faire croire que quelqu'un d'autres nous donne la permission. Ça pourrait aider à faire tomber une certaine **censure**. Quand je l'ai essayé seul sur le chemin du retour après le Workshop, ça a finit de manière assez glauque...<sup>2</sup>. Il faudra peut-être un certain temps avant que je sois prêt à monter sur scène et à essayer pleinement ce jeu.

Je devrais de toute façon m'entraîner à avoir plusieurs voix, ça peut toujours être utile.

1. À l'époque, je n'avais pas lu Bourdieu. Pourtant, les statuts sont une approche fidèle et pratique de la hiérarchie de domination qu'il a décrite, ou en plus de la domination basée sur l'argent, vous pouvez avoir une domination symbolique et culturelle. Quelques exemples choisis par Keith dans ses livres soulignent clairement cet aspect pluridimensionnelle de la domination.

2. Je suis dans une pièce, seul. Je vois du sang couler du mur. Je touche le sang avec ma main. Je goûte le sang. Je reconnais mon propre sang. Le mur se brise soudainement vers moi. Il est brisé par une énorme vague de cadavres venant vers moi. Ils sont tous mon propre corps. Tout devient noir. Je me réveille et je ne peux plus bouger. Je suis entouré de corps, les miens. Quelque chose se brise et nous commençons à bouger. Nous nous écrasons sur un autre moi...

**Danse cinétique**

**Exercice** (Dance cinétique). *Figier soudainement un groupe. En retirer les personnes une par une.*

Celles qui restent ont l'air d'avoir des postures bizarres. Ils avaient ajusté leurs positions en fonction des personnes qui les entouraient. On peut voir des peintures où c'est réaliste et d'autres où c'est pas naturel. Sur scène, si nous n'impliquons pas notre corps, nous ressemblerons à ces peintures étranges.

**Exercice** (Amour/Peur/Rire). *Quatre joueurs. Chacun choisit quelqu'un qu'il désire, quelqu'un qui les fait rire et quelqu'un qui les effraie.*

Ce jeu capture aussi un peu du **comportement humain** : dans la vraie vie, nous projetons sur les gens. Pendant la scène, nous pouvons toujours voir la danse cinétique, avec des gens allant ou fuyant d'autres personnes, ajustant leur espace pour accueillir d'autres personnes ...

### Enseignement

Lorsque vous enseignez l'impro, vous ne pouvez pas arriver avec une liste de tout ce que vous allez faire. Vous devez vous adapter à vos élèves. Keith a dû rédiger un programme lorsqu'il était à l'université, mais c'était un peu inutile. Devant un groupe, essayez des trucs jusqu'à ce que vous mettiez des étoiles dans leurs yeux. Et une fois que vous avez capté leur attention, guidez les simplement.

Ceci est bien sûr difficile. *Les acteurs arrêtent d'avoir un rhume quand ils jouent sur scène.* Tout est question de concentration, *vous devez être présent.* Keith a arrêté d'avoir un rhume pendant un moment.

### Spont

*Vous ne pratiquez pas la spontanéité, vous supprimez des obstacles.* Notre cerveau a plus de capacités que nous ne le pensons, nous devons apprendre à le laisser faire ce qu'il veut. Certaines personnes avec des lésions cérébrales découvrent parfois de nouvelles capacités. Très probablement, la capacité était déjà là mais réprimée. Nous devrions nous poser la question *Pourquoi tout le monde n'est-il pas un génie ?* Il s'agit surtout de censure. C'est pourquoi essayer de trouver 5 nouvelles fins à un dessin animé est un bon exercice. Pour en trouver 5, on doit abaisser nos standards et nous libérer de quelque chose.

**Exercice.** *Trouvez 5 métaphores différentes pour quelque chose.*

**Exercice.** *Éteignez le son du téléviseur et faites les doublages.*

Pour pratiquer la spontanéité, un bon moyen pourrait probablement être d'essayer de trouver de nouveaux jeux pour pratiquer la spont<sup>1</sup> ... *Si vous voulez maîtriser la spont, vous devez inventer des jeux et être ludique avec vos amis.* Les enfants aiment la spont, ils n'ont pas encore toute la censure que nous avons. (Un mot à la fois est génial avec eux)

### Plus intéressant

Si vous demandez à un acteur sur scène " Que faites-vous ? ", Il parle rarement en utilisant le présent. " Je vais m'asseoir " serait une réponse classique, et il faut se battre pour qu'ils soient dans l'instant. Si vous pouvez en obtenir un dans le présent, ils peuvent enfin dire " je suis assis sur le canapé ". Maintenant, nous pouvons essayer de leur dire " Rendez l'action plus intéressante ", et malheureusement, ils commenceront à faire autre chose.

---

1. Keith n'aime pas le mot spontanéité, car ce n'est pas juste faire des choses sans raison et sans lien.

**Exercice** (Rendre plus intéressant). *Un joueur décide d'une action, et doit rendre cette action intéressante pendant un certain temps.*

Ce jeu est très difficile : même si c'est très tentant, il ne faut pas changer l'action. Comme c'est difficile, Keith donne des bouées de sauvetage aux improvisateurs pour qu'ils ne se sentent pas pris au piège. Une fois sur scène, on peut toujours :

1. faire appel à un volontaire du public pour nous aider ;
2. changer notre émotions ;
3. parler de ce que l'on est en train de faire.

Il est également important d'ajouter une limite de temps, sinon les acteurs pourraient se sentir piégés. Le but de ce jeu n'est pas l'originalité. L'originalité est nécessaire seulement si vous souhaitez effectuer dix actions différentes à la suite. Ici, on a une action, et il faut juste trouver le moyen de ne pas la terminer. M. Beans en est un excellent exemple, et la plupart des films muets le sont en fait. Voir les références à la fin. *Si vous demandez à un improvisateur une scène de Noël, il doit y mettre des nonnes en feu.* Il s'agit de rendre **une action** plus intéressante. Nous devons rester dans le moment. Dans la tragédie, c'est le même mécanisme, *vous arrivez à l'instant, et vous y restez.* C'est le moment où vous avez la catharsis. Si nous pensons de cette façon, dans le présent, nous pouvons avoir des idées comiques. Si nous vivons dans le futur, nous ne le ferons pas.

Chaque fois qu'un improvisateur obtient une action, il veut la terminer et a tendance à avoir trois pas d'avance. Nous devons être dans le **présent**, sans panique, en utilisant des bouées de sauvetage si nous sommes coincés. Si nous sommes fiers, nous apprendrons plus lentement. *Je ne paie pas pour voir des gens plus intelligents que moi. Je paie pour voir des gens de bonne humeur et humble.* ("good-natured")

### **Maître Serviteur**

**Exercice** (Maître Serviteur). *Deux joueurs font une scène dans laquelle l'un est le serviteur et l'autre le maître.*

Le maître doit toujours être appelé " Madame " ou " Monsieur ", et le serviteur doit avoir un nom stupide, que le maître utilise toujours. Par exemple, Kevin<sup>2</sup>. L'utilisation de noms peut être puissante. Nous pouvons remarquer comment les politiciens utilisent les noms des intervieweurs. Les serviteurs ont tendance à paniquer, mais un maître ne doit pas avoir besoin de dire de ralentir. Le serviteur peut frapper le maître et être toujours le serviteur, il s'agit de respecter l'espace et le statut. Les vieux serviteurs sont tellement habitués à respecter l'espace qu'ils peuvent être comme des fantômes.

**Exercice** (Maître Serviteur - Tournante). *Le maître peut tuer le serviteur en claquant des doigts, qui est alors remplacé.*

Le serviteur est là pour rendre la vie du maître parfaite. Un domestique ne doit pas dire " Vous désirez quelque chose, Madame ? ". Le maître n'est

---

2. Pardon à tous les Kevin qui me liront.



pas seulement le personnage, mais aussi l'improvisateur, et le serviteur est là pour lui faire du bien. Poser une question au maître l'oblige à penser à quelque chose. Servir le maître, c'est bien, mais cela ne vous sauvera pas la vie longtemps. Si le joueur s'ennuie, vous mourez ! C'est une mauvaise idée pour les serviteurs de dire " bien sûr ". C'est en fait désagréable de recevoir ce genre de remarque, essayez-le ! Les maîtres que nous avons vus étaient trop gentils, et c'est *méchant d'être gentil* dans les entraînements. Le serviteur doit pouvoir impliquer le maître dans quelque chose qui l'intéresse. Peut-être que le maître aime se faire tabasser ? Frappez-le !

Pour animer les choses, fournissez des ballons de forme allongés aux élèves, afin qu'ils puissent les utiliser pour se battre. Un secret partagé par Keith est que lorsque vous attachez le ballon, vous pouvez laisser le noeud légèrement inachevée, puis il y a une petite probabilité qu'à un moment donné, la cravate se desserre et le ballon vole dans la pièce.

### **Changements**

Nous voulons des changements ! Quand quelque chose se passe dans une scène, dire " tu fais ça tous les jours " annule les changements. Nous n'avons pas besoin de savoir pourquoi nous changeons, parfois nous pouvons **juste changer**, et essayez d'y donner un sens après. Commencez à pleurer sur scène. Si une personne fait cela, on peut dire l'évidence, et lui demander pourquoi elle pleure. Le changement ne doit pas nécessairement venir d'une bonne idée. C'est la modification qui fait d'une idée une bonne idée. *En acceptant de changer, vous pouvez créer l'histoire.*

**Exercice.** Deux improvisateurs. Chaque phrase doit modifier l'état du joueur recevant la phrase.

Cela mène à du sur-jeu et une histoire un peu absurde, bien sûr, mais c'est quand même assez drôle. Il faut parfois que l'on se libère des normes, pour ne pas rester coincés. Un jeune Jim Carrey n'aurait probablement pas réussi à entrer dans une école de théâtre. Mais il serait incroyable à ce jeu.

Nous devons utiliser ce jeu pour nourrir les scènes suivantes de Maître Serviteur, pour essayer de maintenir l'intérêt du maître.

### **Contrôle**

*Chaque scène ne peut pas être votre scène.* Parfois, nous devons être capables d'accepter de perdre ou d'abandonner le contrôle.

**Exercice** (Maître Serviteur avec doublage). Deux joueurs. Le maître fait à la fois sa voix et la voix du serviteur. Les deux voix doivent être facilement distinguées. Le serviteur doit bouger ses lèvres quand il (ne) parle pas.

Étonnamment, les gens continuent plus longtemps dans ce jeu car une personne est en **contrôle total**. Nous avons de belles scènes un peu folles avec les ballons. Lorsque vous frappez avec un ballon, il est important de ne pas seulement toucher la surface. Frappez fort ! Même si nous ne le faisons pas au début, le maître n'a pas le contrôle total de ce jeu. Le serviteur peut encore aider le maître, en proposant des actions physiques.

**Connexion**

Keith doit nous sentir déconnecté lors de nos scènes Maître Serviteur, il nous fait refaire le [jeu du chapeau](#).

**Exercice** (Maitre Serviteur & jeu des chapeaux). *Une scène de maître-serviteur en jouant au jeu du chapeau.*

Enfin, les improvisateurs se regardent, c'est tellement agréable à voir ! Quand quelqu'un essaie de se rappeler ou d'inventer le titre d'une pièce, on peut le voir se déconnecter, et le chapeau est magnifiquement volé. *Vous n'avez pas besoin de plans.* Nous devons juste être là. Le but est de prendre le chapeau rapidement et de manière légère, pas de piéger la personne.

Cependant, nous devons encore être un peu coincés, Keith rend le jeu encore plus absurde.

**Exercice** (Maitre Serviteur & jeu des chapeaux & commentateur sportif). *Une scène de maître-serviteur, en jouant au jeu du chapeau, avec un commentateur sportif et un expert.*

*Vous commencez à jouer. La peur transforme l'entraînement en travail.*

# 5

## JOUR 5

### **Audiences**

Il est plus difficile de jouer devant un public, car nous avons plus peur. C'est l'une des raisons pour lesquelles nous devrions beaucoup jouer en public. *Vous ne devriez pas être satisfait tant que le travail en public n'est pas meilleur que le travail en studio.*

### **Qualité**

Au début, lorsque vous avez un théâtre, le plus important est de remplir la salle. Ensuite, vous devriez vous demander si ce que vous faites en vaut la peine. Le spectacle au Comedy Store remplit la salle. Ils devraient cependant se demander probablement si ce qu'ils font en vaut la peine.

Second City est l'un des groupes d'improvisation les plus connus des États-Unis et est basé à Chicago. Ils font 20 minutes d'improvisation après le vrai spectacle, et ils demandent des suggestions avant une pause, qu'ils passent à essayer d'avoir de bonnes idées pour les suggestions. Ce n'est pas le genre d'improvisation que je veux faire, mais ils sont très célèbres. . Il faut aussi mentionner qu'une fois, Del Close a été invité à prendre le thé par Viola Spolin, qui l'a fait foutre en l'air en mettant de la drogue dans le thé. Je pensais que ça méritait d'être mentionné.

Une fois, un critique dramatique, a téléphoné à son journal pour donner un mauvais critique après une pièce. En sortant de la cabine téléphonique, il rencontre le rédacteur en chef de la revue, qui s'exclame " Quelle merveilleuse pièce! ". Le critique est retourné dans la cabine et a appelé pour changer de critique. Malheureusement pour lui, la critique était déjà parti à l'impression, ils l'ont changé au milieu. Les journaux qui sont allés au nord de l'Angleterre ont eu la mauvaise critique, ceux du sud la bonne. Un peu plus tard, un autre journal a publié les deux critiques côte à côte. Si vous vous demandez ce que fait le critique dramatique aujourd'hui, eh bien, vous l'avez deviné, *il est toujours critique dramatique! Parfois, vous pouvez voir ce qui se cache de l'autre côté du miroir.*<sup>1</sup>

Qu'est-ce que la qualité? C'est une question philosophique si jamais j'en ai vu une. Cela vaut probablement la peine d'y penser.

### **Perturber notre cerveau**

**Exercice** (Mauvais noms). *Montrez des objets et dites le mauvais mot.*

**Exercice** (Mauvais noms - déconnectés). *Essayez de dire des mots déconnectés entre eux.*

---

1. See through the cracks of reality, en version original

Le monde vous paraît-il plus clair ou plus net après avoir essayé de jouer à ce jeu ? Étonnamment, je peux voir un peu ces effets quand Keith nous pose la question. Cela peut être une autosuggestion, mais en fin de compte, est-ce important ? C'est probablement une bonne idée d'utiliser ce jeu régulièrement pour nous affecter et essayer d'interférer un peu avec nos schémas cérébraux classiques. Tout ce qui interfère peut être un bon exercice, des phrases de 3 mots, du charabia ...

*Il n'y a pas de séparation entre penser et parler quand on fait confiance à quelqu'un.* Rebecca Norton a dit que quand on aime quelqu'un, on se comporte comme un bon improvisateur envers lui.

Notre cerveau veut nous protéger, il veut suivre les normes. *Les gens veulent que les choses soient faites comme elles l'ont toujours été.* La créativité rompt avec les normes et peut souvent être confondue avec la folie. Les gens ont dit à Keith que son travail pouvait rendre les gens fous, notamment avec les Trance masks ou le Life Game.

### **Avancer**

Et on repars sur **un mot à la fois**.

**Exercice** (Un mot à la fois - sans adjectif). *Aucun adjectif n'est autorisé.*

*Les improvisateurs détestent les noms propres.* Dès que nous arrêtons d'utiliser des adjectifs, nous sommes obligés de dire ce que nous rencontrons dans une forêt. Ce n'est pas un gros et terrifiant et vert et effrayant et ... C'est un dragon !

À un moment donné, Keith demande deux autres volontaires, qui n'ont pas à jouer. C'est impressionnant de voir que dès qu'on dit au volontaire qu'il n'a pas à jouer, il se détend.

### **Enseignement**

Quand il était jeune, Keith a vu un film dont il avait adoré la musique. C'est donc un gamin de 6 ans qui se retrouve à demander à ses parents des cours de piano. Ils ont accepté, et l'ont installé devant le piano, sur une grosse pile de coussins, et Keith a dit : " Je veux jouer cette musique. " Le professeur lui a alors dit : " Ça ? Ce n'est pas de la vraie musique. Tu vas jouer ça. " Bien sûr, à ce stade, Keith voulait juste rentrer chez lui, mais le professeur l'a obligé à rester ; après tout, ses parents aient payé le cours.

*Il est bon d'avoir des informations personnelles sur votre professeur, cela le rend moins mécanique.*

### **Héros**

La plupart des histoires parlent de héros qui ont des problèmes. Il semble que nous ne pouvons même pas penser à une histoire qui ne soit pas de ce genre. Le truc, c'est que, *il n'y a pas de héros en improvisation.* Les histoires parlent de héros qui souffrent et essaient de se sortir de mauvaises situations. *Les héros sont affectés, obligé de changer.* Un gars dans une cellule n'est un héros que s'il essaie de s'échapper et creuse un trou avec une cuillère.

**Exercice** (Un mot à la fois - affrontement). *Vous rencontrez un monstre et vous ne pouvez pas vous échapper.*

*J'aime quand vous ne pouvez pas échapper aux mauvais événements.*

Nous faisons tous l'exercice par paires et à la fin, Keith demande si nous avons bien réussi. Je ne sais pas quoi répondre. Mais Keith nous dit que la vraie question est *Votre partenaire s'est-il amusé ?*

### **Jeux**

Les jeux sont amusants pendant un moment, mais ils ne vous mèneront peut-être nulle part. Si Keith a pu faire le tour de l'Europe avec son groupe, c'est parce que les jeux ne faisaient qu'entre couper les histoires. *Nous faisons des blagues, mais nous ne dépendions pas d'elles.*

**Exercice** (Scène sans s). *Les improvisateurs font une scène sans prononcer la lettre s.*

La première fois que nous voyons ce jeu, les improvisateurs ne perdent pas. *La nature du jeu est que vous devez perdre.* Si vous perdez avec une bonne attitude, cela nous réjouit. Dès que cela est dit, les gens s'amusent à perdre. Il est intéressant de voir que dès que vous avez le dernier joueur seul, il perd instantanément. *Personne ne veut être laissé seul sur scène. C'est dommage car c'est merveilleux de voir quelqu'un seul sur scène, nous pensons que vous avez du courage. Vous devez juste réaliser que vous n'êtes pas du tout piégé.*

À Stanford, ils l'ont fait avec la lettre e, car c'était censé être plus difficile, et en pensant que si vous faisiez quelque chose d'intelligent sur scène, le public serait impressionné. *C'était horrible.*

Ce jeu est génial pour expliquer la relation avec le public. Il est plein d'enseignements.

### **Échauffement**

Un échauffement de 1h30 est inutile. Il vous faut quelques minutes pour la voix, quelques minutes pour le corps. Ce dont vous avez besoin, c'est d'avoir de bonnes fondations théoriques.

### **Enseignement**

Les élèves apportent avec eux toutes sortes de peur et de tension. L'enseignant devrait essayer de les en libérer. *Lorsque vous enseignez, si vous voyez des gens assis sur le sol, c'est bien.* Certains enseignants ont peur de leurs élèves, donc cela peut être un peu difficile pour eux. *Je suis probablement moins incompétent que je ne le parais.*

Keith est heureux de ne pas avoir connu à l'époque le travail de Viola Spolin. *Brisez les règles !* Nous devrions essayer de faire de nouvelles choses. Si nous ne savons pas comment faire quelque chose, on doit simplement se sortir les doigts et le faire, nous pourrions découvrir des choses incroyables.

### *Touring Europe*

*Vous pouvez faire toutes sortes de choses sur scène tant que vous ne donnez pas le signal que le spectacle a commencé.*

Pour mettre le public dans le bon état d'esprit, Keith a par exemple essayé de jouer le MC timide. *Essayez beaucoup de choses et gardez les bonnes.*

Dans les spectacles, dès qu'il disait *ce n'est pas de la culture* au public, il pouvait entendre le son de mille bras se décroiser (il a dû envoyer un acteur dans le public pour savoir d'où venait le son qu'il entendait).

### *Histoire vs clownerie*

La base est de *présenter des choses qui intéressent le public*, vous n'êtes pas toujours obligé d'avoir des histoires. Vous pouvez être intéressé par une conférence sur les trous noirs, ou vous pourriez payer de l'argent pour voir Madonna jongler<sup>2</sup>. Dès que dans un music-hall le chant commence, ça nous fait plaisir, presque comme si notre cerveau passait à un autre mode.

*Dans l'improvisation, si vous renversez une tasse, les joueurs continuent, ne nettoient pas et ne subissent pas les conséquences.*

Les histoires et le clown sont au cœur de la même chose, les deux concernent des **relations et des changements** (le problème provoque des changements).

### *Acteurs aveugles*

**Exercice** (Grimaces). *Trois joueurs sur des chaises. Le boss est au milieu avec un ballon, les deux autres doivent tirer la langue au boss, sans se faire prendre. Si le boss les attrape sur le fait, il doit frapper le coupable avec le ballon.*

Il est important pour le boss de frapper fort et de faire hurler les improvisateurs. Cela fait que les improvisateurs prennent du plaisir dans le jeu. Ensuite, les joueurs doivent commencer lentement, tester le boss, en n'utilisant que leur langue. Étonnamment, lorsque vous tirez la langue, vous avez tendance à vous pencher. Cela contracte l'espace social.

**Exercice.** *Les joueurs peuvent également commencer à faire des grimaces au boss. S'ils sont pris, ils sont renvoyés et remplacés.*

Il est important de continuer en **commençant par la langue**. Ensuite, les joueurs peuvent impliquer le public, les saluer, les regarder dans les yeux. Au début, pour que ce soit réaliste, le patron, qui n'est pas paranoïaque, n'essaie pas d'attraper les gens qui leur font des grimaces.

Keith dit à un moment donné *J'aurais dû vous le dire, je suis un si mauvais professeur*, ce qui est encore une fois un prétexte pour paraître good-natured, et retirer la pression des élèves.

C'est un jeu pour lutter contre les acteurs aveugles. Il est important d'avoir à l'esprit le but du jeu et de garder des règles différentes pour différents jeux. **Ne pliez pas les règles** du jeu, sinon vous risquez de ruiner son but. Il y a un groupe d'impro qui a ajouté au début du jeu des chapeaux une période de sécurité de trente secondes pour pouvoir construire des scènes. C'est

---

2. Kamoulox

stupide, si vous jouez correctement au jeu, les gens ne peuvent pas attraper le chapeau en trois secondes et vous obtenez des scènes. Le jeu se corrige automatiquement.

Ce jeu est une bonne technique pour entraîner les improvisateurs à devenir des **serveurs désobéissants**.

### *Fast Food Stanislavsky*

**Exercice** (Fast Food Stanislavsky). *Les joueurs reçoivent une liste d'instructions sur " Comment être ...". Ils doivent régulièrement choisir une instruction et la faire.*

Lorsque Keith nous apostrophe, cela signifie que nous devons regarder à nouveau et choisir une autre instruction. Les improvisateurs ont tendance à se fixer sur une chose. Lorsque vous vous sentez à l'aise, vous pouvez commencer à faire plusieurs instructions en même temps, en les accumulant. *Prenez tout ce que vous pouvez rendre réaliste.*

Ici, nous avons eu un peu de mal à faire des bonnes scènes, les instructions ne sont pas assumées et exécutées clairement.

**Exercice** (Fast Food Stanislavsky - instruction explicite). *Les joueurs doivent dire au public quelle instruction ils choisissent.*

*Ne choisissez pas la meilleure instruction, choisissez n'importe laquelle que vous pouvez faire. À un moment donné, un élève a eu un peu de mal à trouver une instruction possible. Keith demande à voir la liste afin de pouvoir faire une suggestion. Puis il lance Mmmm ... C'est en effet difficile. Encore une fois, il essaie de mettre l'élève à l'aise sur scène.*

Ensuite, nous pratiquons tous une instruction, qui consiste à séduire quelqu'un.

**Exercice.** *Essayez de parler à quelqu'un tout en maintenant un contact visuel. Ensuite, essayez de maintenir un peu puis de regarder vers le bas. Enfin, faites l'expérience de maintenir un peu, de regarder vers le bas, de regarder à droite et de finalement regarder la personne de nouveau mais du coin des yeux.*

Nous vivons tous cela par paires. Lorsque je regarde vers le bas la première fois, l'effet est si puissant que ma phrase meurt sur mes lèvres. Pour le regard en coin, normalement, les yeux bougent puis la tête suit. Si la tête ne suit pas, cela signifie que quelque chose se passe, que quelque chose d'intellectuel perturbe le processus classique.

**Exercice** (Fast Food Stanislavsky - instruction externe). *Nous avons des ombres qui fournissent les suggestions aux joueurs. Les joueurs peuvent dire moins ou plus, pour demander ou refuser des suggestions.*

Maintenant, nous entraînons également les ombres à fournir des suggestions utiles, des suggestions que la personne souhaite faire. Il est important dans ce genre de jeux que les élèves fassent les deux rôles, entre ombres et joueurs, afin qu'ils puissent voir ce que l'on ressent dans chacun. Un étudiant s'est rendu compte qu'il était une mauvaise ombre une fois qu'il a joué et qu'il avait besoin d'aide.

*D'abord, vous faites la liste, puis vous essayez de la rendre réaliste.* Les listes vous donnent **la permission** de faire des choses folles. Au début, nous pourrions ne faire que des listes avec lesquelles nous sommes à l'aise, mais ensuite nous pouvons être tentés par d'autres et passer à d'autres. Il s'agit de se donner la permission. Les enfants n'ont pas la permission de jouer à l'école. Ce serait probablement une bonne idée de créer **plus de listes**.

Le problème est de nous donner la permission. Tout est question de peur. Le trac, la peur du professeur, ce sont des **phobies universelles**. Pour lutter contre celle-ci, nous pouvons y aller en utilisant la hiérarchie des peurs de Volp : on les combat petit à petit, en essayant des choses de plus en plus effrayantes. Dans la hiérarchie, si on pousse trop loin trop vite, on ne peut pas juste revenir au même niveau, il faut recommencer plusieurs niveaux plus bas.

Keith s'intéresse à l'enseignement parce qu'il pense que tout le monde peut tout faire. Nous pouvons enseigner ces jeux, et il est important de dire " bien ", " merci " aux élèves à la fin.

**PRÉVISIBLE** Il peut être bon d'essayer de changer notre image corporelle sur scène. Une façon d'y parvenir est d'essayer de placer son esprit dans différentes parties du corps (cf. Chekov).

**Exercice.** *Placez votre esprit dans votre torse. Placez votre esprit dans votre mâchoire. ...*

Cela change le groupe lorsque nous l'essayons. Le changement, c'est bien ! Dans la vraie vie, les gens veulent que nous soyons prévisibles, ils veulent que nous restions toujours les mêmes. L'improvisation nous permet d'essayer d'autres choses. Nous devrions aussi essayer d'autres choses pour faire de l'improvisation.

Keith ne dit pas seulement des choses, il veut que nous en ressentions leurs effets. Il faut s'en souvenir quand on enseigne.



# 6

## JOUR 6

### ***Props***

*Emmenez votre portefeuille sur scène. C'est probablement un bon conseil pour les acteurs, nous devrions aussi commencer à jouer avec nos téléphones portables. Les téléphones sont désormais partout, et pourtant on en voit si peu sur scène.*

### ***Enseignement***

Keith nous fait vivre une fois de plus des changements de statut dans un groupe, je pense qu'il veut que nous ressentions ses effets et que nous nous en souvenions. La répétition est donc essentielle.

### ***Apprendre à regarder***

Keith a acheté un gyroscope à l'adolescence. Ceux-ci se comportent de manière très étrange, si vous les poussez vers le bas, ils vont de côté. Il a été étonné la première fois, puis l'a mis dans une armoire et l'a oublié. Quand il l'a retrouvé quelques mois plus tard, c'était normal, *bien sûr* que ça va de travers. C'est assez universel. J'ai pris un avion pour venir ici. Une cinquantaine de tonnes volant dans le ciel juste pour m'amener ici, et j'y ai à peine pensé. Nous considérons la réalité comme évidente. Nous ne la comprenons pas, nous nous y habituons. Ça peut valoir le coup de s'y intéresser.

### ***Le sens***

*Il est très difficile d'avoir des scènes qui ont un sens. La plupart des scènes se transforment en comédie, et la comédie est souvent un retrait d'empathie. Vous n'allez pas rire de votre grand-père qui glisse sur une peau de banane. Vous rirez si c'est Trump. Alors, quand la comédie commence, l'empathie s'arrête, et il devient difficile de donner du sens à la scène. Encore une fois, les films muets en sont un bon exemple. Nous pouvons voir que Buster Keaton ne se souciait pas du sens, il jouait juste avec les environnements. Charlie Chaplin a cependant essayé d'ajouter du sens : " City lights " et " The kid ".*

### ***Ego***

Chaplin détestait profondément l'actrice de la fille aveugle dans " City lights ", c'était une Paris Hilton à l'ancienne. À un moment donné, il l'a virée et était prêt à refilmer la moitié des films avec une autre actrice. Il a commencé à auditionner, mais n'arrivait pas à trouver quelqu'un d'autre. Toutes les candidates essayaient trop fort, car être la star d'un film de Chaplin était un truc énorme à l'époque). Il a juste dû reprendre Paris Hilton ...

Si vous amenez votre ego sur scène, vous êtes en foutu. Les étudiants à l'université n'aimaient pas les vieilles pièces de théâtre, mais c'était simplement parce qu'ils l'avaient vu faire à l'université. Les acteurs tombaient amoureux du texte, et essayer trop de le vendre. Dans *Godot*, l'un des discours finaux peut être interprété comme résumant la pièce. Mais si l'acteur le sait, ça ne marche pas ! Keith l'a fait dire à un acteur qui n'avait pas compris le discours, tout le public a pleuré ! L'acteur n'a jamais pu recommencer, car après ça, il y avait attaché son ego.

Les bons acteurs vous permettent de **projeter** sur eux. Mais si vous y allez avec votre ego, cela devient impossible. Nous ne voulons pas être exposés sur scène et nous voulons nous protéger. Game Over.

### **Relax**

Keith lance une scène où deux collègues, dont l'un qui vient juste de commencer à travailler ici, se retrouvent autour d'une pause-café. La première scène est bizarre, car les joueurs se tiennent juste devant le canapé. *Les êtres humains ont tendance à s'asseoir. Les improvisateurs non.* Les improvisateurs ont également tendance à retenir les sons qu'ils produiraient naturellement. Après que Keith a dit cela, l'un des improvisateurs va un peu trop loin : " Ahhh, c'est bon de s'asseoir ". Lorsque Keith nous interroge à la fin de la scène, il s'avère que la plupart du public ne l'a pas remarqué. Faire des **sons** est naturel. Si nous arrêtons de les réprimer, cela semble plus réel. Il est cependant important de **synchroniser** les sons et les mouvements, sinon cela apparaît comme forcé. Si nous n'avons pas peur et que nous sommes complètement détendus, les sons sortent d'eux-mêmes. Essayez d'imiter la colère (ou demandez à quelqu'un de le faire) en criant une insulte et en frappant une table en même temps. Essayez plusieurs timings et rythmes, avec l'insulte légèrement avant ou après. Vous devriez voir des différences frappantes.

Keith a essayé de diriger une pièce avec un acteur qui, alors qu'il était censé s'asseoir pendant 5 minutes, n'arrêtait pas de glisser de sa chaise. L'acteur était toujours tellement tendu par la peur qu'il se tendait, se redressait, et commençait à glisser vers le bas. Keith a demandé à un autre metteur en scène qui avait dirigé le même acteur dans une pièce où l'acteur était assis tout le temps comment il l'avait fait. Ils ont attaché l'acteur à la chaise ! Mais que faire s'il y a un incendie ? Bah, on va juste l'attraper, ça ira !

### **Tilt**

On peut facilement regarder pendant 30 secondes une scène où il ne se passe rien, donc ça peut être bon d'ennuyer un peu le public. C'est simplement parce que nous aimons le mystère. *Il y a un mystère, pourquoi regardons-nous ça ?*

**Exercice (Tilt).** Deux improvisateurs ne jouent rien pendant 20 secondes. Puis lance un tilt.

Un tilt est une phrase lancée par l'un des joueurs qui doit profondément changer la relation, le plus célèbre étant "je suis ton père". On entend *Remplissez la tasse !*, quand l'un des joueurs prétend qu'une tasse clairement vide

est pleine. On remplit donc la tasse. Dans la première scène, l'un des joueurs est découvert comme étant un espion. C'est ce qu'on appelle un tilt rationnelle. Cela peut fonctionner, mais un tilt irrationnelle peut parfois être meilleure. Dans la comédie, nous pouvons commencer avec un grand tilt irrationnelle, puis essayer de la rendre véridique. *Nous n'essayons pas d'être drôles, nous essayons d'expliquer le tilt.*

Un bon moyen de se forcer à trouver des explications est de dire " il y a trois raisons ". Ensuite, relevez le défi et dites quelque chose. Nous devons juste trouver quelque chose, et nous avons l'air courageux quoi que nous disions. Nous n'avons même pas besoin d'une " bonne idée ". *Est-ce une bonne idée ? C'en est une s'il change !*

Tout est question de changement. *Si un improvisateur voit un fantôme, il dira quelque chose pour rester inchangé.* Cela pourrait être par exemple " encore vous ? ".

Dans une scène, si quelqu'un n'est pas changé, on peut continuer à en rajouter de plus en plus jusqu'à ce que notre partenaire réagisse. Nous avons eu un bel exemple avec :

1. Je suis un extraterrestre.
2. Je suis venu vous inséminer.
3. *Touche l'autre* Là, c'est fait.
4. *Touche à nouveau* Et des jumeaux !
5. Les bébés devraient arriver d'une seconde à l'autre maintenant.

Les profs peuvent utiliser ces observations sur le changement. Les élèves n'ont plus de raisons de se comporter mal si l'enseignant reste inchangé.

Les émotions sont un bon outil pour changer. Commencez à crier. Ou à pleurer. Nous expliquerons plus tard pourquoi. C'est difficile parce que nous nous sentons faibles lorsque nous sommes altérés.

## Rire

Rire sur scène peut dire au public que *tout ce que nous faisons c'est blaguer.* D'un autre côté, résister à l'envie de rire sur scène peut apporter des effets très intéressants, et créer une certaine tension dramatique.

## Scène 2

La plupart des gens restent sur scène pour essayer d'obtenir des rires de l'audience. Si je commence juste à papoter sur scène, nous devrions couper et passer à la scène 2 ! Il est important de savoir que nous avons cette liberté.

## Tilt

Le travail des acteurs est principalement d'être **affecté** par les lignes de l'autre, ainsi que par leurs propres lignes. Nous devons rendre le texte vivant. Il n'y a pas de mauvaises idées en ce qui concerne les tilts. Vous devriez *respecter votre cerveau* si celui-ci vous donne une idée. Ne le rejetez pas instantanément ! Parfois, il faut savoir tuer les idées, mais il faut aussi savoir les accepter. Au début, nous tuons beaucoup trop d'idées, sans même le savoir.

*Voudrais-tu me jeter un bâton ?* Un mauvais improvisateur peut répondre oui, et dire quelque chose comme “ Seulement si tu en jettes un pour moi ”. C’est rejoindre et faire un unisson !

Keith utilise les mots “ positifs ” et “ négatifs ” parce qu’ils sont les meilleurs que nous ayons, mais positif signifie aller de l’avant, et négatif signifie reculer.

Nous n’avons pas besoin d’avoir des idées originales, ne nous posons pas cette question. C’est la façon dont nous traitons l’idée qui est intéressante.

Nous refaisons des **Tilts**. Nous jouons tous à deux, puis avec des personnes différentes, puis de nouveau devant le groupe.

On voit une scène où un mec a d’abord une pression artérielle élevée, ce qui lui permet soudain de faire des miracles, il transforme ensuite l’autre joueur en femme. Le secret est que *vous n’avez pas besoin d’être intelligent, vous devez juste changer*. La plupart des idées de tilt que nous voyons sont en effet à priori stupide, mais les scènes étaient bonnes, simplement car les joueurs se laissaient affecter.

### ***L’art des actions incomplètes***

**Exercice.** *Deux improvisateurs ne jouent rien pendant 20 secondes. Puis tilt. La plateforme est qu’un joueur ramène l’autre à la maison pour la première fois.*

Keith a choisi cette plateforme car, universellement, la première action que les gens feront est de trinquer avec l’autre. Comme il s’y attendait, l’improvisateur s’installe, propose un verre, puis trinque. *Sur scène, chaque fois que vous terminez une action, vous vous sentez bête*. Ce n’est pas un problème de terminer une action ! Il faut cependant comprendre la dynamique en jeu. “ Et si on continuait dans la chambre ? ” peut être une bonne réplique même si nous voyons juste deux improvisateurs entrer et aller dans la chambre. Mais seulement s’il y a une scène 2, avec du changement dedans.

*Une mauvaise improvisation est juste une longue introduction, nous combattons le changement*. Nous pouvons voir une scène, deux scènes, trois scènes, toutes sur des actions différentes, et aucun changement ! Jusqu’au changement, c’est une introduction. Si nous terminons une action sans aucun changement, nous devrions aller à la scène 2, où nous pourrions nous retrouver coincé à simplement papoter sur scène.

Parfois, nous passons beaucoup de temps à essayer de penser à des actions intelligentes à faire. Il est totalement inutile de les compléter ! Terminer une action correspond à une introduction. Si une action n’est pas terminée, vous commencez à avoir une narration.

**Exercice** (Tilt - question explicite). *À un moment donné, un improvisateur peut demander à l’autre “ Est-ce que t’as quelque chose ? ”, En se référant à une idée ou un tilt.*

Ce jeu réduit un peu le stress des improvisateurs, ils ne se battent pas tous les deux pour avoir des idées.

Pendant la scène que nous voyons, Keith dit à un improvisateur de dire “ Il y a trois questions auxquelles tu dois répondre ”. C’est la même chose que les “ trois raisons ”. Prendre des risques ! Ne cherchez pas une bonne idée.

Nous avons une belle scène exposant le concept “ pas besoin de bonnes idées ”, où un improvisateur est laissé seul en attendant que l’autre apporte le thé. On peut soudainement entendre venir du canapé “ Je suis dans le canapé ” (quelqu’un dans le public a fait la voix). C’est une idée complètement stupide ! Mais en réagissant, le joueur sur le canapé peut créer tout un univers. Peut-être qu’il se fait aspirer aussi dans le canapé. Peut-être qu’il peut libérer la personne. Que fait-il lorsque la première personne revient ? Vous pouvez prendre une idée stupide et voir où elle vous mène !

### **Storytelling**

Nous devrions faire des choses sans savoir où elles mènent. On devrait les faire juste pour voir où elles pourraient nous mener. C’est risqué, c’est amusant !

On obtient de la structure dans une histoire en **réincorporant les choses**. *Avancez dans l’obscurité. Ramenez le passé dans la lumière.*

Dans sa jeunesse, Keith avait l’habitude de sortir la nuit pour marquer des messages sans signification sur les murs. Ce n’était pas politique, c’était juste pour dérouter les gens. Juste pour que les gens s’interrogent et se rendent compte qu’il y a des gens qui ne sont pas comme eux.

*Vous faites des choses, puis vous y donnez un sens.* Vous n’avez pas besoin de connaître la destination, vous savez juste qu’il y en aura une si vous faites bouger les choses. Nous ne devons pas planifier à l’avance et avoir confiance en notre esprit qu’il pourra créer du sens. Le cerveau crée le monde qui nous entoure par la perception. S’il peut créer tout un univers, il peut gérer la créativité. Si nous luttons, ce n’est pas parce que nous ne pouvons pas le faire. C’est probablement parce que nous rejetons nos idées.

C’est difficile car nous devons lutter contre ce que nous avons appris à l’école. On nous a dit toute notre vie : “ Ne saute pas avant de savoir où tu vas atterrir. ”

**Exercice (Merci).** *Deux joueurs. L’un prend une position. L’autre regarde juste pendant deux secondes. Ensuite, soit la personne remet le premier joueur dans sa position de départ, soit elle commence une scène de deux secondes en fonction de la position. Dans les deux cas, elle conclue par “ Merci ”.*

Nous l’essayons tous par paires. J’ai du mal à dire “ merci ” dans tous les cas, car cela semble un peu idiot, mais une fois que vous le faites une ou deux fois, vous pouvez sentir que la pression générale d’avoir une idée diminue. Je pense qu’il est important de ne pas faire pression sur votre cerveau pour avoir une idée.

**Exercice (Et après ? Avec scénographes).** *Des ombres fournissent des accessoires, acceptés ou refusés par les joueurs en disant plus ou moins.*

Nous avons une scène basée sur une perruque volante. *Je ne paierais pas pour voir des improvisateurs sûrs d’eux. Je paierais pour voir des gens de bonne humeur être heureux de faire des choses stupides.*

On voit vite que les scénographes sont un peu trop actifs. Ils veulent être dans la scène, ce qui est assez naturel. Il est alors très important que les joueurs acceptent de dire “ moins ”. *Dites non à l’autre !* Nous n’avons pas

eu le temps de gérer l'arrivée d'un coquillage que quelque chose d'autre apparaît. Il faut s'occuper de ce qui existe déjà, il est inutile d'empiler les choses. Les scénographes ne doivent apporter que ce qui est nécessaire.

Nous jouons tous ce qui vient ensuite par groupes de quatre. Il semble qu'en effet, *Vous ne pouvez pas traiter deux idées à la fois.*

Ce jeu consiste à former un joueur à plaire à l'autre joueur et à former les scénographes à plaire aux joueurs.

### **Voyage**

**Exercice** (Voyage guidé). *Un improvisateur ferme les yeux. Un autre leur raconte une histoire, en essayant de leur faire faire un voyage à la première personne en décrivant la situation, le paysage. Le conteur doit fréquemment poser une question au voyageur, pour stimuler son imagination.*

Vous pouvez libérer l'imagination de quelqu'un en lui posant des questions simple. Les questions sont posées pour relancer l'imagination de la personne. Nous ne devons pas demander des détails que la personne connaît déjà. Keith est extrêmement calme quand il fait ça à quelqu'un, presque hypnotisant. Vous posez des questions, l'autre joueur rapporte, vous ajustez, et vous les poussez un peu dans certaines directions.

C'est très agréable de vivre cela. En fin de compte, la question " où était la chaise sur laquelle vous étiez assis dans la vraie vie ? " Vaut la peine d'être posée, car si c'était bien fait, la chaise disparaît. C'est important de fermer les yeux.

Cela pourrait probablement être transformé en jeu sexuel. Plus sérieusement, au lit, nous nous sentons **plus en sécurité**. Nous pourrions alors être plus ouverts à l'aventure.

À chaque fois qu'on lance l'un de ces jeux, on peut partir pour une aventure incroyable. Si vous faites des choix sûrs, vous resterez en sécurité. Si vous faites des choix sauvages et dangereux, cela vaut le détour.

**Exercice** (Un mot à la fois - yeux fermés). *L'un des joueurs ferme les yeux.*

*C'est plus agréable d'avoir les yeux fermés. Vous pouvez voir les détails. Nous voyons cela deux fois, une fois en japonais et une fois en norvégien. Il est assez surprenant de voir avec quelle clarté nous pouvons voir les changements se produire, même sans comprendre les mots. On regarde les scènes différemment quand on ne comprend pas les joueurs, je me sens plus attentif.*

### **Le soi**

*La conscience est tellement bizarre. L'esprit fonctionne par lui-même sans nous, il y a beaucoup d'expériences différentes où nous pouvons voir le cerveau décider sans que nous en ayons conscience.*

Quand on joue, on devrait toujours jouer deux personnages en même temps qui se battent pour le contrôle. Dans la vraie vie, les gens sont divisés et nous supprimons simplement certaines parties de nous-mêmes. Dans l'improvisation, nous devrions essayer de supprimer moins, ou pas du tout. *Regardez à l'intérieur de vous même, voyez ce qu'il y a là et utilisez-le.*

### *L'autre*

Quand devons-nous résister ou rejoindre ? Quand devons-nous tuer une idée ou la laisser vivre ? *Quand c'est amusant pour l'autre personne.* Vous pouvez facilement observer de mauvais réalisateurs Micetro qui ne font pas attention aux joueurs. Quand un réalisateur propose quelque chose, s'il ne voit pas les yeux des joueurs s'illuminer, il devrait proposer autre chose !

*Ici, nous commençons un processus dans lequel vous devenez experts des autres. J'ai l'impression qu'il y a une révélation et un moment Eureka pas loin, mais je n'y suis pas encore tout à fait pour le moment.*

### *Cercle des attentes*

**Exercice** (Rencontre monstrueuse). *Deux joueurs, un hors scène. Le joueur sur scène traverse le parc, et rencontre une petite créature qui l'interpelle. La voix de la créature est faite par le joueur hors scène.*

Vous commencez avec une petite créature (c'est moins effrayant pour l'improvisateur), puis vous ajoutez quelque chose de stupide. Une grenouille avec une bible, un lapin avec un stylo, un serpent avec un chapeau de cowboy. Dès que vous ajoutez le petit plus, vous définissez un cercle d'attentes dans l'esprit du public.

Certains improvisateurs essaient d'être créatifs et sont coincés en pensant " Qu'est-ce qui est impossible ? ", essayant de trouver ce qui semble être une bonne idée. C'est complètement stupide !

Ici, Keith demande deux volontaires, leur demande de s'asseoir sur le canapé et commence à raconter une anecdote amusante. Il fait beaucoup ça, probablement pour donner le temps aux improvisateurs de s'habituer à être sur scène et se détendre un peu. Une fois, Keith était à l'hôpital et parlait à un médecin suivi de trois internes. Keith est soudain assez surpris : le médecin prétend avoir trouvé un remède contre le cancer du pénis. Eh bien, c'est incroyable, quelle révolution ! Quand Keith dit cela, les stagiaires deviennent rougissent et éclatent de rire, puis cachent leur visage derrière leur presse-papiers. " Oh oui, nous avons une solution assez simple, il suffit de retirer le pénis. "

Nous devons juste rester à l'intérieur du cercle, ça n'implique **aucune réflexion**.

Keith veut que nous travaillions sur le cercle des attentes, mais que nous ajoutions également un peu d'authenticité. Si nous marchons dans un parc, nous devrions marcher avec un but. La première élève à l'essayer marche lentement comme si elle pensait à de la poésie. Elle a probablement un peu peur et ne fait pas confiance à son partenaire pour crier " Arrêtez " avant de partir. Nous voyons alors une scène de merde, et Keith abaisse un peu nos standards en disant *Je ne commence généralement pas par ça le matin.*

Nous voyons une scène avec une grenouille ivre, qui offre une tasse de tequila à l'homme, et l'homme accepte mais il essayait d'arrêter l'alcool. Cela s'inscrit parfaitement dans le cercle des attentes d'une grenouille ivre. Ensuite, nous savons que cela ne suffit pas car l'action est terminée, nous avons besoin d'une scène 2. Nous voyons donc une scène où l'homme rencontre son psychiatre et lui parle de la grenouille. *Vous êtes dans la scène si elle en a besoin.* La grenouille apparaît et est tuée (après de nombreux efforts, car il est toujours difficile de tuer quelque chose sur scène). Si on faisait une autre scène, le cercle des attentes est complètement ouvert, on pourrait avoir le fantôme de la grenouille, le mari de la grenouille ...

C'est un bon exercice pour travailler sur le cercle des attentes et pour enseigner le concept de " scène 2 ". Il est important de faire des scènes différentes !

Côté remarque, c'est agréable d'avoir trois micros sur scène, un des deux côtés et un à l'avant.

### **Peur**

Dans le TheatreSport, c'est dur de faire en sorte que les juges tuent des scènes. Ils s'inquiètent, se regardent, jouent avec le bouton, mais ne le font pas. Une bonne chose pour les aider est d'avoir une lumière rouge à leurs pieds, invisible du public, et contrôlé par un improvisateur dans le public ou les techniciens. S'ils s'ennuient, ils peuvent allumer la lumière. Les juges n'ont pas à obéir à la lumière, ce qui donne la permission aux techniciens d'appuyer sur le bouton. C'est encore une fois une question de peur. Parce que le juge n'a pas à obéir à la lumière, les techniciens osent la déclencher, car ils n'ont pas l'impression de tuer la scène. Et maintenant, les juges osent écouter la lumière, parce qu'elle leur donne en quelque sorte **permission**.

### **Ego**

*C'est la scène collante.* C'est dur de faire quitter la scène à un improvisateur si vous avez personne pour tuer les scènes. Lorsque les choses vont bien, ils veulent continuer comme ça, et si les choses vont mal, ils veulent avoir une chance de réparer la scène. Nous ne devons pas impliquer notre ego.

Il en va de même pour les improvisateurs qui rejoignent une scène. Si la scène se passe bien, vous voulez y être. Mais vous ne devez pas ! C'est quand les choses ne vont pas bien que vous devez rejoindre la scène, pour aider vos partenaires.

### **Cercle des attentes**

Le titre d'un livre est très important car il provoque des **attentes**. Le nom original de " La fille au tatouage de dragon " était " Les hommes qui détestent les femmes ". Le nouveau titre est bien meilleur car vous attendez l'arrivée de la fille, qui n'est en fait pas si importante et n'apparaît qu'au milieu. Le titre original ne suscite aucune attente et est un peu merdique.

Nous essayons une autre scène, et nous pouvons voir que les débutants essaient de retarder la vue de la petite créature, cela nous protège. Les scènes



ne sont pas extrêmement juste<sup>1</sup> ce matin, mais *Vous ne vous inquiétez pas encore de la justesse*. Au début, c'est un jeu de narration.

Nous voyons une souris karaté. Si on tombe face à une souris karaté, elle doit nous frapper! J'ai repoussé l'échéance, il faut affronter le cercle des attentes! Une souris avec un pistolet doit tirer avec.

### ***L'autre***

On retourne à la [Police des improvisateurs](#). Dans la scène suivante, on n'ose pas claquer des doigts assez. Keith essaie alors quelque chose de nouveau.

**Exercice** (Police des improvisateurs - fredonneur). [Police des improvisateurs](#), en ajoutant trois personnes qui doivent fredonner quand elles s'ennuient.

C'est assez drôle, mais un peu distrayant pour le public. *Si possible, toutes les idées doivent être essayées et non discutées*. Keith est un peu méfiant à propos des discussions : ce n'est pas la meilleure idée mais le meilleur orateur qui gagne. " Combien de voitures rouges y a-t-il dans la rue? " " Selon les statistiques, bla bla bla " " J'ai garé ma voiture rouge dehors ce matin, donc une. " Mais à la fin, vous devez vous lever et allez voir dans la rue. Et alors seulement, vous découvrirez peut-être que " Ma voiture a été volée! ".

### ***Danse cinétique***

On refait un peu de [Amour/Peur/Rire](#). Dans ce jeu, il est important d'essayer de le rendre véridique, sinon cela se transforme en gros bordel (certes comique, mais ce n'est pas le but). Ce que nous pratiquons, c'est la manière fondamentale d'être sur scène. Dans la vraie vie, nous projetons des choses sur les gens et nous agissons en conséquence.

### ***Déplacer***

*Les improvisateurs toujours s'assoient là où se trouvent les meubles, mais c'est merveilleux de les voir bouger*. Les improvisateurs ont aussi tendance à dire " entrez " de loin, toujours parce qu'ils n'aiment pas bouger. Bougez! Changez! Je veux vous défiger.

### ***Essayer***

Les gens viennent dans le public pour voir des idées qui seraient tuées dans la vraie vie. Ils veulent voir les choses avancer. Nous voulons être en sécurité dans la vraie vie, mais nous devons prendre des risques sur scène. On peut faire des erreurs, mais ça peut être bien! *Nous aimons les gens qui font des erreurs parce que cela nous fait nous sentir mieux* (à propos de nos propres erreurs).

Les gens ne veulent pas essayer des choses. Après avoir lu Impro (le livre de Keith), quelqu'un a dit que c'était stupide de crier les mauvais noms pour des objets. Keith pense qu'il n'a probablement même pas essayé.

---

1. Thruthful en version originale

### Statut

**Exercice** (Statut suivi). *Deux joueurs tentent d'avoir le même statut sur scène.*

**Exercice** (Statut plus haut). *Deux joueurs, avec un statut élevé.*

*Nous adorons les statuts bas et heureux car ils ne sont pas menaçant.* Un exemple intéressant (mais déprimant), ce sont les esclaves qui chantent du blues tout en travaillant.

Nous voyons un bon exemple de statut élevé qui est pourtant **calme et contenu**. C'est intéressant de voir comment cela peut être fait en toute confiance et sans trop de cris.

De petites instructions peuvent faire une énorme différence, Keith dit à quelqu'un d'arrêter de cligner des yeux, et ça les rend soudainement plus bruyants.

Nous essayons tous de faire correspondre les statuts par paire, avec un comité. C'est fascinant d'observer les petits changements qui se produisent entre les gens. Ne pas bouger la tête est un signe de statut élevé. Si quelqu'un a du mal à garder la tête immobile, une méthode qui semble fonctionner consiste à placer une ombre (i.e. un autre joueur) avec sa main sur la tête qui bouge trop. Maintenant, s'ils bougent la tête, ils le sentiront. Cela vaut peut-être le coup de consulter le livre " Le singe nu ".

### Art

Un mec célèbre a dit que *L'art c'est n'importe quoi qui peut produire quelque chose*. L'interprétation de Keith ressemble à *L'art est tout ce que tu veux voler*. Si tu veux l'emporter chez toi, c'est probablement de l'art.

### Sentiments

Nous devrions vouloir des choses excitantes, des choses qui nous affectent fortement, des **orgasmes** ! On devrait vouloir des impros comme ça ! Une façon de faire est de ramener un peu d'émotion dans les scènes. Alors, c'est l'heure des scènes d'amour.

**Exercice** (Je t'aime). *Deux improvisateurs font une scène. Ils essaient tous les deux de dire " je t'aime " à l'autre, mais n'y arrivent pas.*

Nous voulons voir une énorme **résistance**, la phrase devrait toujours être dans notre esprit. Nous voulons perturber notre discours, cela nous fait paraître vulnérables.

Faites toujours attention au niveau de la voix !

Les débutants ont peur de ne pas savoir quoi dire, puis parle tout le temps. Ne pas parler nous force à écouter, ce qui est un risque car nous pourrions être obligé de changer. Ne pas savoir quoi dire peut aussi être très intéressant. Ainsi, c'est une bonne idée de donner des instructions qui perturbe le discours et les habitudes d'élocutions des gens.

### Truc et astuce

**Exercice** (Je t'aime - instruction secrète). *Un des joueurs reçoit des instructions secrètes.*

Je regarde la scène et je me sens plus intéressé, simplement parce qu'il y a un secret. Les acteurs avec une instruction **secrète** ont tendance à être plus intéressants.<sup>2</sup>

L'instruction secrète était d'alterner entre vouloir aimer la personne et vouloir frapper la personne. Cela conduit à des scènes assez drôles ! Si vous êtes rempli de haine, cela peut ressembler à de l'amour et à une passion intense. Je n'arrivais pas à deviner l'instruction quand j'ai vu la scène. Nous l'essayons tous plus tard et, eh bien, la haine peut être assez intense !

Sur scène, nous devrions avoir quelque chose qui se passe en nous, cela crée du mystère.

### **Mantras**

Encore une fois, Keith demande des volontaires, les fait s'asseoir, puis continue de parler jusqu'à ce qu'ils soient à l'aise. Il fait ça tout le temps !

Si vous vous rendez la vie difficile sur scène, vous devenez intéressant. À un moment donné, j'imagine que lorsqu'on est obligé de gérer les difficultés sur scènes, on ne peut pas continuer à penser à la peur, et elle disparaît automatiquement.

Répéter un mantra peut faire passer le temps beaucoup plus rapidement. Nous passons la plupart de notre temps dans des **trances**, nous étendons et comprimons le temps en permanence. Un effet bien connu est " la scène médicale " : dès que vous montez sur scène, vous arrêtez d'avoir un rhume.

Nous expérimentons tous comment les mantras peuvent nous affecter, en regardant d'abord le groupe en pensant tous " Je t'aime, je t'aime, ... ", puis encore une fois avec " Je te déteste ... ". Il est surprenant de voir que le mantra nous fait changer naturellement.

La difficulté est de garder le mantra en même temps que l'on parle. Mais c'est un peu l'objectif aussi, nous essayons de perturber le discours avec le mantra !

**Exercice (Mantra).** *Deux joueurs. Chacun choisit soit le mantra amour, soit le mantra haine, et le garde pendant toute la scène.*

Ici, nous pouvons commencer avec n'importe quelle plateforme, mais une plate-forme ennuyeuse est meilleure je pense. Nous travaillons sur la relation, pas sur l'histoire !

**Exercice (Mantra alternatif).** *Deux joueurs. Chacun alterne entre les mantras d'amour et de haine.*

Cela donne des résultats intéressants, et c'est assez drôle. *Je n'essaye pas d'être drôle, j'essaye de secouer la relation.* N'essayez pas d'être drôle. Changez et voyez ce qui se passe. Cependant, les scènes ne sont pas très fluides, nous devons nous **entraîner** à garder un mantra dans notre tête.

### **Retours**

Après chaque scène, nous commençons à avoir un peu des applaudissements automatiques. Keith n'aime pas beaucoup ça, car après on se sent

---

2. Par souci d'exhaustivité, je précise que ce n'était pas une expérience en double aveugle.

obliger d'applaudir pour tout. Nous ne devrions généralement pas applaudir, et applaudir seulement si nous n'arrivons pas à nous retenir.

Se pose la question intéressante de comment obtenir des retours du public.

Une manière poétique (je pense) de le faire est d'avoir chaque membre du public avec une lampe de poche avec un faisceau étroit. Ensuite, le public peut s'éclairer lorsqu'il est intéressé. S'il commence à faire noir, ce n'est pas un bon signe ...

Ils ont également essayé d'avoir un retour instantané à l'aide d'un écran affichant un compteur de 0 à 72, et chaque membre du public avait un interrupteur marche/arrêt. Si vous êtes à 72, tout va bien, et si vous êtes à 0, vous avez des problèmes. Par contre, il faut avoir un commutateur pour chaque personne dans le public, et quand Keith a tenté l'expérience, 72 n'était tout simplement pas suffisant.

### **Fun**

Keith a dû sentir que nous étions un peu à court d'énergie dans le jeu des mantras (qui était en effet difficile), alors nous terminons la journée sur des choses plus légères !

**Exercice** (Faux bras). *Quatre joueurs. Deux joueurs croisent leurs bras dans le dos, et des faux bras leur sont fournis par les bras des deux autres.*

Il est important que les bras soient à l'aise avec le reste du corps, donc à chaque nouveau groupe de joueurs, Keith leur dit de "toucher le visage", "toucher les cheveux" et "ajuster les vêtements" de l'autre joueur.

C'est bien sûr drôle. Ce qui retient le plus mon attention, c'est que les bras peuvent proposer pas mal de chose. Les bras ont tendance à être hyperactifs, se touchant les uns les autres, et ils font avancer la scène. Par ailleurs, même si nous étions déjà assez à l'aise en tant que groupe, ce jeu peut être utile pour briser les barrières corporelles.

**Exercice.** *Plein de joueurs. C'est un énorme jeu des chapeaux, alors qu'il y a une fête.*

C'est assez agréable à regarder, et de plus en plus intéressant moins il y a de joueurs. Keith dit que c'est un bon moyen de terminer un spectacle, vous donnez un dernier rire aux gens pour qu'ils ne se sentent pas lourds lorsqu'ils partent.

### **Remplir le théâtre**

Quand le théâtre n'est pas plein, il faut faire quelque chose ! Keith avait l'habitude d'inventer de nouveaux jeux pour que les critiques reviennent. La plupart des jeux dans les livres de Keith ont d'ailleurs été inventés pour que les critiques reviennent au Loose Moose. Ils donnaient aussi parfois tous les billets à une association comme Greenpeace ou Amnesty International.

Parfois, les gens peuvent être un peu têtus. Keith est allé dans une ville et a vu un groupe qui avait du mal à remplir le théâtre. "Combien de groupes d'impro y a-t-il dans la ville ? " " 16 " " Et que faites-vous ? " " Tous la même chose ". Il est revenu un an plus tard, il ne restait que 4 groupes, mais ils faisaient toujours tous la même chose ...

**Good-natured**

*La reine ma remise une médaille, la boîte était magnifique.* La médaille était bon marché, ils devaient en avoir fait des milliers, mais la boîte était magnifique. Le plus triste, c'est que son fils a jeté la boîte quand Keith avait le dos tourné. Keith peut rendre la réception d'une médaille de la reine si triviale, tel un "good-natured" professeur.

**Université**

Que ce soit pour les enfants ou les étudiants, l'enseignement tel qu'il existe aujourd'hui semble peu satisfaisant. Certaines études montrent que si l'on regarde les gens vingt ans après l'université, il n'y a aucun rapport entre les notes et le travail qu'ils font.

Il y avait un directeur de département à UoC (Université de Calgary) qui ne quittait jamais son bureau et avait reçu par les étudiants le "Prix de l'homme invisible". Keith a lancé une rumeur selon laquelle il était alpiniste et que sa femme le déposait le week-end à la montagne pour qu'il aille grimper et y disparaître. Deux ans plus tard, lors d'une excursion dans la montagne, le directeur du département avait complètement accepté le mythe et a dit à Keith qu'il était alpiniste. La façon dont nous percevons la réalité modifie la réalité. Parfois, nous voyons à travers les failles de la réalité.

Cet atelier n'est pas une véritable formation, nous n'avons pas assez de temps. C'est plus une exposition de toutes les théories du système d'improvisation. C'est l'effet fusil à pompe, Keith essaie de nous montrer un aperçu de tout, en espérant que certaines balles vont toucher dans le mille.

**Peur**

*Il ne faut pas avoir peur d'entrer dans cet espace.* Tout le monde a peur de tout le monde dans le théâtre et personne n'en parle. Les acteurs ont peur du public, des critiques, des réalisateurs, et ça va dans les deux sens. *Ceci est votre espace.* De nombreux acteurs arrêtent à cause de la peur.

**Femmes**

Il est particulièrement difficile pour les femmes d'être actrice car il y a un manque de rôles. C'est assez déprimant car, dans les cours de théâtre, il y a en général une proportion de 50/50 d'hommes et de femmes. En improvisation, ça devrait être un peu différent, mais nous nous comportons encore assez mal. Les femmes qui veulent survivre dans des groupes majoritairement masculins doivent agir comme des hommes. Pour survivre aux hommes agressifs, la plupart du temps sans même le savoir, elles doivent

devenir aussi durs que les hommes. C'est arrivé par exemple à Rebecca Northan, qui a dû attendre longtemps avant de pouvoir redevenir une femme.

En ce qui concerne le stand-up, un changement semble s'être produit au cours des vingt dernières années, permettant aux femmes d'être des femmes et non de faux hommes.

### *Jouer*

Vous n'obtiendrez aucun commentaire utile de votre mère ou d'un groupe d'improvisateurs. Une maison remplie d'étrangers vous dira la valeur de ce que vous faites. Vous pouvez commencer par aller à l'école pour divertir les enfants le vendredi après-midi, comme Jim Carrey l'a fait une fois (vous pouvez divertir les enfants avant qu'ils ne quittent l'école pour le week-end, mais les enseignants ne vous laisseront pas le faire un autre jour de la semaine). Si vous êtes un groupe de femmes, ne montez pas simplement sur scène pour montrer des impros faites par des femmes. Montez sur scène et ayez un but. Il peut s'agir de lutter pour les droits des femmes, de lutter contre les hommes qui les maintiennent à l'écart, ou de lutter pour les sans-abri. Avoir un but.

Si vous demandez des suggestions au public, vous pouvez généralement les prédire, alors à quoi ça sert ? *Nous voulons créer de la bienveillance.* Chez Loose Moose, ils ont réussi une fois à constituer une équipe à partir de membres du public. Bien sûr, ils n'étaient pas bons, mais le public les soutenait parce qu'ils étaient des leurs.

### *Peur*

Un enseignant doit être un bienheureux idiot. Ils ont deux tâches principales : ils doivent montrer clairement qu'ils ne vont pas punir les gens, et ils doivent créer une atmosphère où les élèves peuvent sur scène simplement pour voir ce qui se passe. Nous devons réaliser que se porter volontaire n'implique pas de grandes émotions. Notre ego a tendance à nous gêner, nous ne voulons donc pas nous porter volontaire, mais cela ralentit le processus d'apprentissage. Nous pourrions dessiner un joli dessin animé où les gens essaient de gravir une montagne tout en poussant de gros rochers étiquetés " ego ".

Si vous essayez d'être le meilleur, vous ne pouvez ni voir ni sentir les autres acteurs sur scène avec vous.

Étonnamment, la plupart des livres de théâtre ne parlent pas de peur. Ils parlent de relaxation et de moyens de se détendre, mais on ne peut pas juste dire aux gens de se détendre. Si vous supprimez la peur, vous n'en avez plus besoin. Keith est allé en Suède pour un Workshop et un vieil acteur suédois lui a dit : " tu es le premier à parler de peur ". Keith a été invité à des conférences de PNL (Programmation NeuroLinguistique). Lorsqu'on lui a demandé pourquoi il était ici, il a répondu qu'il ne savait honnêtement pas. Le président de la conférence avait déjà vu une présentation de Keith, qui avait commencé par *vous devez vous débarrasser de la peur*.

Keith va alors se lever, disant qu'il a trop parlé et qu'il a perdu le fil, *je peux encore le faire, je suis qualifié.* Professeur "good-natured".

## Statut

**Exercice** (1,2 Statut). *C'est un 1,2,3 Statut avec trois joueurs, sauf qu'il n'y a pas de 3.*

Cela signifie que quelqu'un d'autre aura votre numéro et nous verrons les improvisateurs se battre pour leur numéro. La plateforme est fixe pour que les improvisateurs n'aient pas à s'en soucier. Nous avons un étudiant Erasmus qui a 55 minutes de retard. Le timing est important, il n'est pas encore l'heure de paniquer, mais il est l'heure de s'inquiéter. Dans une des scènes, l'élève entre, domine l'espace et va dans sa chambre. Keith veut alors une scène 2 avec l'étudiant dans le lit. Nous apportons un vrai lit, car les accessoires, c'est top !

C'est agréable de voir des gens se battre pour leur numéro. Vous n'êtes pas obligé de réussir !

*Le but de la voix est de contrôler l'audience.*

Parfois, on peut démarrer une scène au milieu. L'idée est de mettre les improvisateurs dans des positions où les choses se passent.

Lorsque on se porte volontaire sans savoir ce qu'on va devoir faire et que l'on est enthousiaste, c'est "good-natured".

## Être mystérieux

**Exercice** (Amour/Peur/Rire & 1,2,3 Statut). *Commencez une scène avec la relation Amour/Peur/Rire (cf. l'exercice Amour/Peur/Rire). À un moment donné, faites une pause, introduisez les statuts et conservez les relations précédentes.*

On oublie souvent la relation rire. C'est dommage car on peut transformer quelqu'un d'ennuyeux en lui donnant le fait qu'il est drôle.

C'est une bonne idée d'être mystérieux sur scène et d'avoir quelque chose qui se passe en vous, le public peut dire que quelque chose se passe, mais ne peut pas mettre le doigt dessus.

Nous terminons la scène avec un gag. Les gags ont tendance à détruire l'histoire, ils sont donc bons pour la fin.

## Gibberish

Lorsque vous avez plusieurs volontaires, un enseignant doit toujours trouver un critère non personnel pour en sélectionner un. Cela ne doit pas devenir personnel.

Le Gibberish<sup>1</sup> est une technique qui peut permettre de supprimer le délai entre la pensée et la parole. Il est important de ne pas tricher, soit en utilisant toujours le même mot, soit en allant lentement mot après mot. Le Gibberish devrait ressembler à une vraie langue. Vous pourriez essayer d'aller dans un restaurant et de parler tout le temps en Gibberish, pour essayer de convaincre le serveur que vous parlez dans une langue étrangère.

**Exercice** (Cartes Gibberish). *Préparez des cartes Gibberish, avec des phrases pré-écrites en Gibberish. Les acteurs utilisent les cartes Gibberish pour parler phrase après phrase.*

1. Potentiellement ce qu'on pourrait appeler Charabia, où on parle avec des sons qui pourrait ressembler à un langage, mais qui n'en est pas un.

Comme toujours, Keith donne suffisamment de détails sur la plateforme aux acteurs pour qu'ils puissent se détendre et se concentrer sur l'exercice : quelqu'un entend un bruit la nuit dans sa maison et découvre un inconnu sur son canapé.

En supprimant le discours, on voit plus profondément les interactions entre les acteurs. *C'est bien de se changer, mais le mieux est de changer l'autre.*

Nous semblons être un groupe assez doué pour le Gibberish, Keith devient un good-natured professeur *Je n'ai rien à apprendre à ces gens.*

**Exercice.** *Des cartes Gibberish, mais en ajoutant parfois des phrases de Gibberish improvisées.*

Nous voyons que parfois, répéter la dernière ligne qui a été dite peut être assez puissant et fonctionner assez bien dans les scènes. Si un joueur a des difficultés avec la carte, une ombre peut lui donner la carte suivante.

**Exercice** (Statut Gibberish). *Jouez à 1,2,3 Statut en Gibberish.*

Keith demande aux joueurs de faire une mauvaise démonstration, où personne ne change. Eh bien, c'est en effet un peu inutile. C'est également vrai pour un texte de théâtre, c'est le changement que le texte provoque qui est important.

La façon de faire du Gibberish de Keith est de dire quelque chose et de laisser l'autre décider de ce que vous voulez dire. Un mec du théâtre disait aux gens que lorsqu'ils faisaient du charabia, ils devraient essayer de faire comprendre à leur partenaire ce qu'ils essaient de dire. Idiot.

Nous voulons que le Gibberish sonne comme un vrai langage, s'il commence à dégénérer, n'hésitez pas à revenir aux cartes (échecs, ceintures de sécurité, ...). À un moment donné, les cartes deviennent ennuyeuses, c'est normal.

Le Gibberish aide à ramener de la physicalité dans les scènes, ce qui semble assez naturel. Il peut être appliqué à de nombreux exercices, Maître Serviteur par exemple. Il s'agit toujours de la relation de toute façon, pas des mots.

### ***Dans la rue***

Une règle pour travailler dans la rue est de laisser les gens repartir dans un meilleur état qu'ils ne l'étaient avant.

**Exercice** (Back & Forth Gibberish). *Les joueurs alternent entre le charabia et la langue réelle par paires.*

Keith demande aux joueurs de commencer par quelque chose de différent. Je suppose que nous commençons à être paresseux et à trop copier.

Si nous poussons le jeu, nous pouvons changer au milieu d'une phrase entre les langues, et ça rend très bien.

Nous le jouons tous par paires. Pour une fois, j'ai senti la première idée évidente sortir de ma bouche !



## Finir

Une première façon de terminer des scènes est simplement de faire des gags. Un autre, plus axé sur l'histoire, c'est d'essayer de faire une boucle pour que nous ayons un sentiment d'achèvement. Il n'y a plus rien en suspens.

L'idée est que si tout dans l'histoire est connecté, elle semble avoir un sens, une unité, et il n'y a rien à explorer.

**Exercice.** *Prenez trois choses déconnectées au hasard et connectez-les dans une courte histoire.*

## Présence

Revenons à l'exercice [Plus Intéressant](#), où on essaie de rendre une action plus intéressante.

Keith demande un volontaire et le laisse s'asseoir pour qu'il puisse se détendre. Il nous rappelle ensuite les ceintures de sauvetage et le délai, choisi par le bénévole. L'exercice emmène l'improvisateur sur un test de stress, où on a beaucoup de bouée de saubetage et on peut se détendre, mais on peut quand même entendre n'importe quand "Rendez-le plus intéressant". Il est assez difficile de conserver la même action sans la changer. On peut souvent l'interrompre, mais si on arrête trop longtemps, on est probablement en train de la changer. Le professeur doit dire à l'improvisateur s'il commence une autre action.

Nous avons tendance à nous précipiter et nous avons l'impression de ne pas avoir assez d'idées. Cela peut être deux fois plus intéressant quand on joue à la moitié de la vitesse. Nous commençons à le faire avec deux personnes sur scène. Keith nous fait remarquer que nous "étirons et comprimons le temps ici". Laurel et Hardy étaient très lents. D'autant plus qu'ils ont été filmés en 16 ips, alors qu'on les voit en 24 ips !

Je m'amuse un peu à faire une scène avec deux autres personnes, et en fait, on joue une scène de Maître Serviteur. Nous durons pas mal de temps, mais je sens que je suis encore un peu paniqué pendant la scène.

C'est un jeu de narration. Nous devons empêcher les improvisateurs de trop planifier à l'avance. Il permet de faire des zig zag autour de la narration et de ne pas être coincé et fixé sur une fin. Cela peut aussi donner une certaine confiance, un acteur doit être capable de monter sur scène avec un objet et de simplement commencer quelque chose. Nous le jouons tous par trois, l'un de nous indiquant le timing.

## Timidité

**Exercice (Doigts).** *Les improvisateurs jouent une petite scène, où leurs doigts sont utilisés pour représenter des personnes.*

Nous avons une belle scène où une banane est utilisée comme canapé et des gens ont des relations sexuelles avec des moutons. Excellente scène en effet. C'est un jeu sympa pour les débutants timides et peut conduire à des scènes improbables. Ce serait génial d'avoir des petits accessoires pour les doigts !



**Attitude**

Il y avait une actrice qui boitait légèrement. Une fois, elle a dû passer une IRM et il s'est avéré qu'elle avait une grande partie de son cerveau manquante, on pouvait voir le trou en plein milieu ! Il lui manquait une grande partie de son cerveau, et tout ce que l'on pouvait voir de l'extérieur, c'était qu'elle boitait un peu. On lui a demandé comment pouvait-elle faire tout ce qu'elle faisait. Quand quelqu'un lui disait qu'elle ne pourrait pas faire quelque chose, elle pensait simplement " je vais leur montrer ".

**Retour**

Comment retourner dans notre groupe d'improvisation ? Nous devons rester silencieux et ne pas tout leur dire. Nous devons faire preuve de tact et être plus gentils.

Le fait est que les gens aiment travailler avec les connaissances qu'ils ont déjà. Les gens n'aiment pas changer et n'aiment pas apprendre. Nous sommes victimes de dissonance cognitive, qui se produisent lorsque les idées ne s'emboîtent pas. Il y a une émission de la BBC appelée " connaissance ou certitude ". Si vous voulez des certitudes, vous allez à la religion, pas à la science.

**Pathos**

Que devons-nous présenter sur scène ? Il existe de nombreux territoires inexplorés. Personne ne sait comment gérer le pathos. Personne ne sait faire du théâtre politique.

**Aller de l'avant**

Aller de l'avant dans les histoires est une compétence importante. Nous devons nous entraîner à faire avancer les choses. Demandez-vous, et après ? Le problème est que lorsque quelque chose pourrait aller de l'avant, les improvisateurs vont avoir tendance de le tuer. Nous avons peur de l'avenir, peut-être parce qu'il contient la mort.

**Yeux**

Regarder dans les yeux est puissant. Vous ne regardez pas des gardes du corps dans les yeux ou ils vous tueront. Ça peut exprimer soit l'amour, soit la domination ; des émotions fortes. Les bébés ont de grands yeux et nous regardent droit dans les yeux. Avoir de grands yeux peut nous rendre plus expressifs, il est surprenant de voir comment nous pouvons nous connecter émotionnellement plus fortement à une marionnette aux yeux plus grands.

### *Chemins de fer*

Keith a dû travailler dans un théâtre à côté d'une voie ferrée. Vous avez alors deux choix. Vous pouvez ignorer le bruit lorsque le train passe et votre public se déconnecte. Ou vous pouvez jouer avec et vous amuser avec le train. Tout peut arriver et c'est génial.

### *L'autre*

Par quoi devrions-nous commencer si nous voulons enseigner en nous basant sur le travail de Keith ? Nous devrions simplement essayer des choses jusqu'à ce que nos élèves s'allument et s'animent. Donnez-leur ce qu'ils veulent et ce dont ils ont besoin. Regardez leurs scènes et voyez ce qui manque. Je trouve intéressant de voir que chaque question peut devenir beaucoup plus simple lorsque on pense simplement à l'autre, avec l'envie de mettre des étoiles dans les yeux.

Quand vous montez sur scène, vous n'avez pas et ne pouvez pas tout avoir en tête. Il faut arrêter de penser parfois ! Ne planifiez pas avant de voir les élèves. Vous avez tellement de cordes à votre arc, essayez quelque chose. S'ils ont toujours l'air morts, essayez autre chose !

Nous devons enseigner aux gens ce qu'ils veulent et ce dont ils ont besoin. Une jeune fille à l'école était censée lire un livre sur les pingouins, " ce livre m'en disait plus sur les pingouins que je ne voulais en savoir ".

Keith demande alors des volontaires, qui ont l'air extrêmement tendus : *Pourquoi ne vous asseyez-vous pas un instant ?*

### *Ici*

**Exercice** (Bavardage). *Deux improvisateurs bavardent pendant 30 secondes. Ensuite, ils doivent ramener l'action dans la scène.*

Nous avons eu un peu de ragots sur la famille royale. Keith ramène alors l'action **sur scène** en transformant l'un des improvisateurs en roi. Le roi reçoit alors des sous-vêtements royaux, ce qui fait une blague et une belle façon de terminer la scène.

Si à un moment donné vous avez mis l'action en dehors de la scène, ramenez-la. Si vous ne vous sentez pas créatif, réalisez simplement " oh, nous bavardons ! ".

Nous avons ensuite une scène avec de jolis potins sexuels. Une femme trompe son mari quand quelqu'un sonne à la porte. L'improvisatrice sait alors que c'est son mari. L'improvisatrice le joue de cette façon pour que lorsqu'il se présente effectivement à la porte, **elle n'ait pas à changer**. Nous ne devons pas sur interpréter un toc à la porte, pour éviter d'annoncer et préparer le changement. Si nous faisons ce genre de chose, nous diluons le changement. C'est agréable de voir une improvisatrice répondre au téléphone ou à la porte, se tromper et être obligée de changer sur place.

Nous essayons tous par paires. Cet exercice me fait beaucoup travailler. Premièrement, nous ne devons pas nous préoccuper de l'idée mais simplement laissez l'autre réagir. Je commence à le sentir un peu et accepte de prendre ma première idée, sans chercher la meilleure. Ensuite, je découvre

également que les deux personnes peuvent **partager** la responsabilité du changement. Nous commençons une scène où nous disons que le football c'est de la merde. Ensuite, l'autre peut admettre qu'il est un joueur de football célèbre, ou je peux le reconnaître.

Nous voulons des scènes où un improvisateur en change un autre. Mais sur scène, notre instinct nous fait éviter cela ...

### *Techniques*

Il n'y a pas de méthode magique pour faire de nous de bons improvisateurs. *Theresa l'appelle la méthode Johnstone, pour moi ses méthodes. L'incertitude* pourrait faire partie de sa **magie**. *C'est fantastique et bizarre*. Nous ne savons rien, mais nous avons des techniques pour essayer de découvrir de nouvelles choses. C'est comme dans la mécanique quantique, ou ces astronomes qui ont pointé au hasard leur télescope vers une minuscule parcelle de rien avant de partir en vacances, et découvrent des centaines de nouvelles galaxies en revenant.

### *Changer*

Nous refaisons l'exercice précédent mais sans conseil de Keith sur comment ou quand changer. La scène semble bloquée, personne ne veut prendre le risque ni prendre les devants. Il fait faire au joueur un exercice de miroir.

**Exercice (Miroir).** *Deux improvisateurs bougent lentement copiant les gestes de l'autre pour faire un effet miroir.*

Il est important d'aller lentement. À un moment donné, nous ne savons pas qui suit qui. C'est ce qui devrait arriver dans l'improvisation, personne et tout le monde en contrôle.

On voit souvent des improvisateurs se battre pour le contrôle sur scène : " Tu veux du café ? " " Non, du thé ".

### *Laisser tomber la merde*

Cela vaut peut-être la peine parfois de se demander " Est-ce que nous aimons cette scène ? " Si vous avez un mauvais début, la scène sera principalement du sauvetage et de la réanimation. Nous devons accepter de jeter les mauvaises scènes. Si on le fait, on apprend plus vite !

### *Finir*

Lorsque vous ne vous sentez pas créatif ici, c'est parce qu'une action est terminée. Ne vous inquiétez pas, choisissez simplement une option :

1. change la relation ;
2. lance des potins, puis les ramener sur scène ;
3. couper et passer à la scène 2 (" On finit dans la chambre ? ").

Si vous voulez de bonnes idées, vous êtes paniqué. Vous pouvez simplement dire " Quatre personnes sur scène ", puis voir ce que vous en ferez. Si

vous êtes cloué au mur et que vous avez l'air de savoir exactement ce que vous allez faire, vous avez l'air courageux !

Mettez-vous dans une situation où votre esprit doit penser, et il le fera. Quand Keith a dit "Quatre personnes sur scène", quatre personnes sont venues, alors il leur a donné quelque chose à faire. Il dit d'abord simplement que c'est une scène de Maître Serviteur, avec deux personnes sur le côté prêtes à entrer. Ils doivent entrer quand une unité est terminée et seulement quand ils sont nécessaires. Les joueurs sont équipés de ballons, c'est chouette.

En fait, Keith a fait une transition vers l'exercice de la chaîne alimentaire du clown.

### ***Jouer avec les statut***

**Exercice** (Chaîne alimentaire des clowns). *Quatre joueurs armés de ballons sont côte à côte avec un statut décroissant. Les gens inférieurs obéissent aux supérieurs. Les supérieurs préfèrent toujours aborder celui qui se trouve juste en dessous d'eux.*

Les joueurs doivent faire de petits pas pour qu'il n'y ait qu'une seule créature en mouvement. *Dans mon livre, je décris tout ça, mais je ne dis pas que vous devez être proche.* Dès que nous voyons les joueurs se déplacer dans un groupe, nous nous mettons à rire. Si vous séparez le groupe, vous perdez le pouvoir de cet effet. Si vous laissez tomber votre ballon, demandez à votre serviteur de le chercher. S'il explose, volez l'un de vos serviteurs.

Si vous enseignez cela, il faut un certain temps pour que le groupe se déplace comme une seule créature.

Les scènes deviennent un peu désordonnées, Keith dit au joueur de ne frapper qu'une seule fois avec le ballon. Nous pouvons essayer d'ajouter de la variété, en changeant le type de coup. La plupart des joueurs, lorsqu'ils sont touchés, émettent un son "ow". C'est un mot, pas un son !

Nous avons eu quatre hommes la première fois, Keith demande "Quatre femmes".

**Exercice** (Chaîne alimentaire des clowns & jeu des chapeaux). *Les joueurs ont également des chapeaux. Vous pouvez jeter le chapeau de votre serviteur. Votre serviteur peut vous chercher votre chapeau. Si vous n'avez pas votre chapeau, vous criez.*

Les débutants ont tendance à jeter le chapeau loin, ce qui casse le rythme, il vaut mieux le jeter aux pieds. Une fois de plus, la vérité ultime m'est révélée pendant la scène : **les ballons ça déchire.**

**Exercice.** *Chaîne alimentaire des clowns avec chapeaux, avec le [jeu du chapeaux](#). Dans la scène, les improvisateurs doivent être aussi silencieux que possible.*

Dans le jeu du chapeau, les gens peuvent se protéger en enlevant leur chapeau. *Si vous enlevez votre chapeau pour vous protéger, je suppose que vous devez crier.* Ce jeu tourne uniquement autour d'un effet visuel.

Keith a fait jouer à ce jeu des gens de corporation, avec le patron numéro quatre et un employé aléatoire numéro un.

## Prison

Keith a parfois joué dans les prisons. *C'est incroyable d'entendre les prisonniers rire.* Il a remarqué que les gardes ne riaient pas, probablement parce qu'ils sont en train de travailler. Une fois, une troupe a joué Godot en prison, mais il n'y a jamais eu de deuxième acte. Tout le monde s'est échappé à la pause !

## Statut

Pour échauffer les gens, vous pouvez leur faire essayer de maintenir autant de ballons que possible dans les airs. Équipé de ballon, on reprend les exercices [Maître Serviteur](#).

Le ballon doit encore être une sanction, sinon il devient inutile. Si le maître a tendance à tenir le ballon dans une position phallique, on peut faire dire au serviteur : " Vous avez promis de ne pas tenir le ballon dans cette position, Monsieur. "

Nous voulons faire bouger les choses. Le début des scènes équivaut souvent à des ragots, il faut faire arriver l'action. Si vous essayez un tilt et que l'autre reste inchangé, vous pouvez continuer à accumuler. " Ma famille est là pour vous voir, Monsieur. ", " Ils veulent vous tuer, Monsieur. "

C'est bien de ne pas savoir qui est le maître au début. Il s'agit de ne pas savoir qui contrôle.

Nous avons ensuite une scène avec l'un des joueurs mourant. *C'est incroyable d'avoir quelqu'un seul sur scène.* Cependant, ici Keith voit rapidement l'inconfort du joueur seul et coupe la scène.

**Exercice** (Maître Serviteur & Grimaces). *Le serviteur fait des grimaces.*

*Dans la vraie vie, les maîtres pensent que ce sont des gens sympas, mais ils battent quand même leurs serviteurs.* Le jeu serait tellement stupide sans les ballons.

## Masques

Quelqu'un porte un joli masque de M. Beans. Lorsque vous avez un masque, vous ne devez pas trop bouger. Si vous bougez trop, ça distrait du masque et enlève sa puissance. Nous voyons la différence lorsque Keith dit de rester immobile. *Jouer, c'est éliminer les gestes inutiles.*

## Theatersport

Certaines personnes mettent sur scène des juges aveugles pour le Theater-sport, pour montrer que qui gagne n'a pas d'importance. C'est stupide ! Les joueurs ne devraient pas se soucier de qui gagne, mais le public doit s'en soucier beaucoup !

## Doublage

On refait le [Maître Serviteur doublé](#), où le serviteur est doublé par le maître.

Le serviteur doit bouger ses lèvres lorsque le maître parle. Vous pouvez arriver à des scènes surprenantes car le maître peut demander au serviteur

de faire des choses que le serviteur n'aurait pas osé. Nous entendons un "Coupez mes couilles", ce qui est une façon de terminer une scène, j'imagine.

Nous avons une démonstration du jeu en japonais pour que nous accordions plus d'attention aux relations.

### *Parler aux audiences*

**Exercice** (Entraînement MC). *Un MC entre et annonce le spectacle de ce soir. Il doit également signaler que quelqu'un a oublié sa lumière allumée dans le parking.*

Quelqu'un essaie une première fois, puis Keith leur donne une instruction secrète. Nous essayons d'obtenir un public moins abstrait. *Dans l'improvisation, il n'y a pas de quatrième mur. On a appris aux acteurs à ne pas regarder le public, ce qui est catastrophique pour certaines pièces (cf. les côtés de Shakespeare). Lorsque nous voyons quelqu'un dans la rue, on agit très différent selon si on le connaît ou non. Regardez le public comme s'il s'agissait de vos amis et que vous veniez de le reconnaître.*

L'astuce consiste à regarder de manière imprévisible les gens dans le public et à lever les sourcils. Si vous ouvrez la moitié supérieure de votre visage, vous avez l'air plus vivant et les gens peuvent avoir l'impression d'être vus.

**Exercice** (Être vu ou regardé). *Quelqu'un raconte une histoire devant cinq personnes. Les gens commencent avec leurs mains en l'air et les descendent lentement. S'ils se sentent vus par le conteur, ils lèvent à nouveau la main. Si leur main atteint leur genou, ils commencent à émettre un bip bip.*

Nous avons d'abord une démonstration, puis tout le monde le fait. Je peux sentir qu'il y a une différence entre être regardé et être vu.

Une autre astuce pour parler au public est de penser que le public est érotique et sexy. Mais ils ne doivent pas savoir ce que vous pensez ! Ne vous fixez sur personne. Vous pouvez remplacer l'érotisme par tout ce que vous aimez.

Quand vous regardez le public, vous devriez sentir que quelque chose de positif vient de chaque personne. Vous pouvez fantasmer sur le public. Ensuite, vous leur donnez une énergie agréable et positive.

Il y avait une enfant, Shirley Temple, qui était très célèbre. Sa mère lui a toujours demandé d'"étinceler" avant de monter sur scène. Donc, nous devrions étinceler et donner de l'énergie positive. *Je veux qu'ils aient envie de vous ramener à la maison !*

### *Yeux*

**Exercice.** *Les joueurs jouent une scène avec de petits yeux. Puis, avec de grands yeux.*

On voit une grande différence sur ce que les joueurs renvoient comme émotions, ainsi que le genre de scène que cela crée. Lorsque vous avez de grands yeux, vous libérez de l'énergie positive. Je devrais m'entraîner à avoir **grands yeux** sans que cela ne paraisse trop artificiel.



Keith nous raconte un film dans lequel une actrice a de grands yeux. *Elle est merveilleuse dans toutes les scènes de sexe, tu devrais y jeter un coup d'œil.*<sup>1</sup>

Fermer les yeux est défensif, nous nous coupons des autres. Nous testons de nous regarder avec des yeux grands et petits. Avec de grands yeux, on a plus d'énergie, plus de connexion. On a l'air vivant !

### **Vivant**

Si nous faisons de notre mieux, nous aurons le trac. La scène doit être l'endroit où nous avons l'air vivants, remplis d'une bonne énergie positive. Quand vous dirait une ligne évidente, les gens riront. Vous pouvez être un idiot heureux !

---

1. En lisant ces notes après quelques années, je dois maintenant m'excuser de ne pas avoir noté le nom de l'actrice.



### *Descendre*

Keith avait juste à faire descendre de scène l'un de ses acteurs *alors qu'il était encore en train de gagner* pour le faire adorer par le public. Il ne faut pas trop s'accrocher à la scène.

### *Statut*

*Maintenant, vous devez retourner à la vraie vie.* Keith nous dit qu'il commence par des jeux de statut dans les Workshop parce que c'est ce qu'on fait avec des amis. Cela rend rapidement **le groupe convivial**.

### *Masques*

Les acteurs qui portent des masques peuvent parfois se découvrir des capacités étonnantes, comme jouer du Shakespeare. Il doit y avoir un moyen de **transférer** la compétence du masque au porteur, mais Keith ne l'a pas encore trouvée.

### *Attitude*

Avec Micetro, Keith pense avoir trouvé un format dans lequel il y a toujours quelque chose à chaque représentation : c'est mieux à la fin qu'au début. Cependant, il est arrivé qu'un Micetro soit salle comble et complètement merdique au plus grand désespoir de Keith, sans rien du début à la fin. Keith a découvert après le spectacle que des agents de casting étaient dans la foule (se faire passer pour un agent de casting pourrait être un bon moyen d'obtenir des billets gratuits) et que les acteurs le savaient. Une petite amie d'un acteur lui avait dit : " Fais de ton mieux ".

Si sur scène on essaye d'impressionner des gens, on se retrouve coupé de notre vrai nous, on se demande juste si on fait de notre mieux.

*N'essayez pas de changer. Si vous comprenez la théorie, votre cerveau changera.*

Il s'agit souvent de remarquer l'**évident**. Il peut y avoir des moyens simples, par exemple, de rendre un spectacle de magie plus intéressant. *Je n'ai jamais vu un magicien qui a peur de ce qui sort du chapeau.* Nous oublions souvent les bases. *Si vous pouvez regarder la racine des choses, vous pouvez vous améliorer.*

*Il y a beaucoup de mécanismes de défenses en vous, j'espère que vous en avez rencontré quelques-uns.* Ces défenses viennent principalement de notre éducation. Il est difficile de les supprimer, voire parfois de les découvrir. La clé est de continuer à expérimenter. Si nous échouons, ce n'est pas grave, nous devons rester heureux. Et nous devons **réessayer**.

Dans l'intro de Impro, Keith parle de ses tentatives d'enseignant pour donner envie aux enfants d'écrire. Son approche était simple, essayez quelque

chose de nouveau chaque jour, jusqu'à ce que cela fonctionne. Il s'est retrouvé face à 46 étudiants alors qu'il sortait tout juste de l'université. Quand il s'agit de jeunes enseignants, c'est la meilleure chose à faire *si vous voulez les transformer en connards*. Nous pourrions essayer de réfléchir à la façon dont nous aborderions le même problème pour l'arithmétique. *Pouvez-vous les amener à le faire ?*

Beaucoup de gens refusent de changer ou d'essayer de penser à de nouvelles choses. Pendant un certain temps, Keith a pris des médicaments et est tombé très malade. Le médecin n'était pas très optimiste, mais Keith a arrêté de prendre la pilule et, deux semaines plus tard, le médecin lui a dit : " Vous avez fait un rétablissement miraculeux. " On a découvert douze ans plus tard que ces médicaments avaient tué beaucoup de gens. Pourquoi le médecin n'a-t-il pas rapporté ce qui s'était passé avec Keith ? Il s'était mis dans une boîte, il n'était plus créatif. <sup>1</sup>

*Faites toujours semblant de ne pas savoir comment faire, vous pourriez découvrir quelque chose de nouveau.*

Nous devrions nous intéresser à tout. Dans toutes les situations, il y a toujours quelque chose à prendre. Si vous avez un enfant qui essaie d'apprendre la guitare, mais qui joue mal en classe, vous pourriez lui dire : "C'est fantastique, tu joues toutes les chansons mal ! Nous avons trouvé quelque chose que tu ne peux pas faire du tout." C'est fascinant de voir que les enfants apprennent plus vite quand l'enseignement vient des autres enfants.

Lorsque Keith a pris sa retraite anticipée, quelqu'un a voulu qu'il retourne à l'université et il était persuadé que Keith s'ennuierait. Keith a reçu un appel de lui un jour, qui lui a demandé : " Qu'as-tu fait aujourd'hui ? ". Keith avait lu 5 nouvelles pièces danoises ce jour-là, et le gars au bout du téléphone était resté sans voix. Il avait oublié que *apprendre c'est pour le plaisir*.

*Je plaide pour l'importance de l'attitude sur l'intelligence. Si vous persévérez avec un problème, vous n'avez pas besoin d'être intelligent.*

Beaucoup de gens ne veulent pas apprendre de nouvelles choses. Keith n'a pris que deux matinées de congé à l'université. La première, c'était pour regarder la décision du comité chargé d'enquêter sur les raisons de l'explosion de la navette Challenger. Le comité disait qu'il ne savait pas pourquoi elle avait explosé. Un gars au bout de la table a demandé avant une pause un verre d'eau glacée. À la fin de la pause, tout le monde devait bien sûr avoir son verre. Puis, ce mec se lève, sort de son verre un morceau de métal, " C'est le même matériau que challenger. " Il l'a ensuite laissé tomber sur le sol et le métal a explosé. Le jour du lancement, il faisait froid, et les ingénieurs avaient dit que c'était une mauvaise idée de décoller, que le métal se briserait. La direction a déclaré qu'il était impossible de retarder le lancement. Le comité ne voulait pas apprendre cette vérité, ou plutôt affirmer cette vérité.

La deuxième matinée de congé, c'était pour assister au discours d'un Cubain capturé par les États-Unis et accusé d'être un espion. Il était censé faire un discours pour dire qu'il était bien traité pour éviter des émeutes révoltes. Il est venu sur le podium, a enlevé sa chemise en montrant des cicatrices et

---

1. Dans la plupart des cas, c'est une bonne idée d'écouter les médecins et les scientifiques. Mais rappelez-vous que personne n'a de vérité absolue, vous pouvez toujours penser par vous-même et demander un deuxième avis.

a dit “ ils m’ont torturé, et ils recommenceront si je vous le dis ”. Bien sûr, les États-Unis ont ensuite dû libérer le gars.

Parfois, nous pouvons voir ce qu’il y a de l’autre côté du miroir.<sup>2</sup>

*Ce ne sont pas le QI qui compte c’est l’attitude.*

### ***Pourquoi tout le monde n’est pas un génie ?***

C’est le dernier jour, Keith a gardé les meilleures choses pour la fin. Le secret, c’est simple : si vous voulez être écrivain, vous pouvez essayer d’écrire des choses qui vous plaisent.

*Survivre chaque jour demande tellement de capacités. Regardez les souris, les mouches, les araignées. Leur cerveau est si petit et elles s’en sortent. Pourquoi est-ce qu’on ne peut pas actionner un levier et faire ce que l’on veut ?*

*Vous devriez regarder à l’intérieur de vous, pour le démon qui vous arrête.* Notre éducation fait en sorte tout le monde soit apprivoisé, normal : c’est une mauvaise attitude. Nous devrions tout remettre en question.

Keith n’est pas un grand fan de divertissement quand il n’y a rien d’autres derrière. *Le divertissement me fait chier.* Le fait d’apprendre a été associé au stress pour la plupart des gens. Si le divertissement vous apprendait quelque chose, vous seriez stressé. Un gars disait à propos de son émission “ Si vous apprenez quelque chose dans notre émission, nous aurons échoué. ” C’est triste. Nous devrions pouvoir offrir des divertissements intéressants, mais nous devons presque tromper les gens pour y arriver.

La culture, la société, ne veut pas d’artistes, elle veut des gens normaux. Nous sommes globalement cassés, mais nous pouvons nous améliorer. L’une des clés, c’est la **curiosité**.

### ***Statut***

**Exercice.** *Trois improvisateurs. Deux parents attendent le retour de leur fils.*

Le fils devrait entrer quand il pense que la scène est ennuyeuse et aller simplement dans sa chambre. On voit l’effet de la veille, les acteurs ont déjà en quelque sorte des chiffres. Bien sûr, si le fils se rend directement dans sa chambre, on veut une scène 2 !

On refait [Statut 1,2,3](#). Lorsque vous enseignez ce jeu, vous pouvez à un moment donné supprimer le numéro 2, puis le ramener. Keith est toujours très attentif à la **voix** des joueurs. *Lorsque vous parlez, vous devez contrôler l’audience.*

Nous avons un bel accident : quand quelqu’un revient des toilettes pendant la scène, comme s’il venait juste de sortir de la chambre de l’adolescent. C’est un peu brouillon mais tellement sympa ! Nous avons 4 joueurs, donc, nous commençons un nouveau jeu en direct ...

### **Exercice (1,2,3,4 Statut).**

C’est le travail du numéro 1 d’éviter le chaos et de maintenir l’unité de la scène. Il existe de nombreuses techniques pour élever ou abaisser son statut (respirer lorsque vous parlez vous fera descendre).<sup>3</sup>

2. See through the cracks of reality, en version originale

3. Cf. le livre de Keith

L'adolescence est difficile car c'est à ce moment que l'on commence à vouloir changer les chiffres établis de nos statuts.

### **Autres**

**Exercice.** *Aventure de groupe Un grand groupe d'improvisation. Ils peuvent proposer des actions, que vous pouvez suivre avec enthousiasme, ou aller vous asseoir.*

Nous voyons une maison dans la forêt, et nous entrons. Si vous voyez une maison, *la plupart du temps, vous entrez simplement*. Pourquoi la porte est-elle ouverte ? C'est pour ne pas avoir à rencontrer quelqu'un et prendre le risque d'être changé. Le public veut inconsciemment que nous rencontrions quelqu'un. Mais, nous, inconsciemment ne voulons pas.

En regardant ce jeu, on devrait se demander " Combien de personnes cette suggestion va-t-elle perdre ? ".

**Exercice.** *Une seule voix Formez deux grands groupes. Chaque groupe doit parler d'une seule voix. Deux personnes se rencontrent.*

Lorsqu'ils sont placés dans un grand groupe, les acteurs ont l'air plus gentils, ils savent qu'ils ne seront pas isolés. Cela élimine l'anxiété.

Nous devons encore prendre des risques. Si nous savons ce que nous allons dire, nous pouvons accélérer. Nous ne devons pas toujours diriger ou suivre. Si on ne sait pas quoi dire, on peut juste faire un son, quelqu'un le complétera.

Cela peut être amusant d'amener le public à jouer au jeu, mais ce n'est pas facile. Il faut un lieu bondé, sans trop d'espace entre les gens.

Keith rassemble 8 personnes et leur fait demander d'une seule voix au public " Pouvez-vous jouer à ce jeu ? " Nous disons oui, mais un vrai public dirait " Non ", d'une seule voix. Keith demande ensuite aux 8 " Aimeriez-vous être le blind date du public ? " " Oui, ding dong ". Le public pourrait dire " Allez-vous-en ", et les 8 pourraient répondre " nous avons du whisky ", puis sur ...

C'est une façon de faire passer des émotions des joueurs au public. Dans le groupe de huit, les acteurs sont ouverts et ont l'air de s'amuser. *Regardez comme ils sont beaux. Je veux les ramener au Canada !*

### **Rire**

Certains jeux ne produisent que des rires. C'est chouette, mais vous devez avoir un autre **objectif**. *C'est affreux de voir les gens seulement essayer de faire rire.*

### **Auto-amélioration**

Donner une tasse chaude remplie d'eau bouillante à un improvisateur peut être une bonne idée. Vous divisez l'attention et vous pouvez instantanément voir le corps s'adapter. Gardez à l'esprit que si vous l'essayez, l'une des principales instructions devrait toujours être " ne mourez pas ".

Le théâtre enseigné à l'école devrait nous apprendre à bouger et à parler, mais le professeur essaie en général simplement de mettre en place un spectacle à la fin de l'année. Le professeur n'enseigne pas, il exploite simplement ce qui existe déjà.

Keith avait un défaut d'élocution quand il était jeune. Quand vous avez un défaut d'élocution, vous ne le savez pas, les gens vous font "oui oui" de la tête. Je me sens un peu comme ça parfois en anglais... L'école n'était pas responsable de la voix de Keith. Un seul enseignant lui a dit : " Tu devrais suivre des cours d'élocutions ". C'était un bon début, mais quand Keith a demandé " Où? ", il a dit qu'il ne savait pas. La plupart des éducateurs ne se préoccupent pas de la personne dans son ensemble, ils ne se soucient souvent que d'une seule matière.

Keith a suivi une formation d'enseignant dans l'espoir de suivre des cours d'élocutions. Pourtant, ils n'ont rien appris sur la voix. *Vous êtes responsable de votre propre apprentissage. Si vous n'obtenez pas d'aide, trouvez quelqu'un d'autre.*

### **Plus que des rires**

*Si vous ne comprenez pas pourquoi le jeu existe, vous montez sur scène et vous ne faites rien qui puisse créer des histoires. Un Mot à la fois peut vous emmener n'importe où.*

Certains jeux ne sont que des jeux de remplissage, par exemple le jeu " no s ". C'est stupide par exemple d'apprendre à jouer " une seule voix " sans erreur. Dans ce jeu, vous accélérez, vous faites des erreurs et grâce au groupe vous ne vous punissez pas vous-même. Ça a l'air **courageux**!

Il est possible de créer des histoires à partir de l'astuce d'une seule voix.

**Exercice** (Un mot à la fois - une seule voix). *De nombreuses personnes agissent comme une seule personne. Ils écrivent une histoire dans l'esprit de Un mot à la fois.*

Ceci est une version ouverte. Personne ne devrait diriger le groupe ! Lorsque vous démarrez ce jeu, si vous rencontrez des problèmes, vous devriez vous regarder. Mais plus tard, si c'est amusant, c'est ce qui compte.

Lorsque vous êtes coincé dans ce genre de jeu, ou n'importe où en fait, vous pouvez utiliser une astuce pour secouer les acteurs. Par exemple, on peut simplement pointer quelque chose ou dire " soudainement ".

Dans les histoires, il faut attendre un peu avant de mettre quelque chose sur scène. *Montez sur scène pour être un vide heureux. Calme.*

Keith a un jour rencontré une improvisatrice complètement bloquée sur scène. Quand il l'a interrogé sur ses méthodes : " Je monte sur scène, j'essaye de trouver une fin, puis je me détends et je remets cette fin à plus tard ". *C'est comme ne jamais quitter le rivage.*

Nous ne devons pas savoir où nous allons.

### **Le public**

**Exercice** (Entraînement de MC). *Un MC annonce un spectacle et une petite information.*

Nous voulons une réaction du public, nous voulons qu'il s'illumine. Nous voyons le premier essai. C'était un peu tendu. Keith essaie de détendre le

joueur en distant que tout le monde est comme ça la première fois. Le conseil est que vous devriez avoir l'air de ne pas savoir exactement ce que vous dites et que tout le monde est incroyablement érotique, mais vous ne pouvez pas le montrer.

Nous avons une nouvelle démonstration, elle est beaucoup plus conviviale, mais un peu trop érotique, il faut le cacher.

Keith fait passer plusieurs personnes. À un moment donné, il demande à quelqu'un de le faire d'abord mal, puis avec les astuces. Quand l'astuce sexuelle ne fonctionne pas pour quelqu'un, il dit facilement *oubliez la partie érotique, cela ne fonctionne pas pour vous*.

### Émotions

On retourne à la [Police de l'Impro](#). Nous avons instantanément des bénévoles pour les trois personnes à l'arrière. Il est si facile de recruter des bénévoles pour ça parce qu'ils n'ont pas à jouer, ni à montrer leurs émotions. Ça nous paraît mal d'essayer de montrer des émotions sans les avoir parce que nous ne faisons cela que lorsque nous mentons. *Ce n'est pas le travail de l'acteur de montrer ses émotions, son travail c'est de faire des choses. Si ça arrive, ça arrive*. Keith nous rappelle l'histoire de l'actrice est montée sur scène pour crier, alors qu'elle aurait dû venir voir ce qui se passait et soudainement voir un corps.

*Au diable les émotions, ça plombe tellement de gens*. Nous n'avons pas de volontaires pour jouer parce que ça semble faux. Dans certaines grandes scènes de films, interrogés sur leur jeu, certains acteurs disent qu'ils essayaient de réprimer les émotions. C'est seulement alors que l'on peut **projet** sur eux.

Nous avons enfin une démo de l'exercice (les improvisateurs sont détendues après tant de discussions!). On ne claque pas assez des doigts! Quand ça devient ennuyeux, on devrait claqueter.

**Exercice** (Police de l'Impro - ennuyeux). *Rien d'important ne doit se produire dans la scène*.

Le joueur expulsé peut demander " Pourquoi as-tu claqué? ", Et l'autre peut dire " Je ne sais pas ". Vous répétez le jeu jusqu'à ce que vous arriviez à rester en vie.

### Débriefing

Comment débriefier un spectacle est une question difficile. Si vous le faites juste après le spectacle, les gens seront émotifs et en colère. Vous pouvez essayer de fixer une date après le spectacle, les gens l'oublient et ne se viennent pas. Vous essayez de le faire avant le prochain spectacle, et vous montez sur scène de mauvaise humeur.

Keith a une technique très détaillée pour le débriefing. Vous devriez demander à quelqu'un de prendre des notes de toutes les scènes du spectacle. Ensuite, juste après le spectacle, faites un débriefing. Mais tout le monde doit être d'accord pour dire que vous ne discuterez de rien, si vous voulez discuter, vous attendez d'être au bar.

Ensuite, vous posez des questions sur chaque scène. Vous ne voulez que des remarques, **aucune discussion**. Si quelqu'un dit : " Nous ne voulions pas



que le serveur entre ", c'est là que tout peut partir en cacahuète. Le serveur ne peut que dire merci pour le partage.

Nous ne devrions dire que les choses qui doivent être dites. Les discussions peuvent vite dérapé, car en général ce sont juste des batailles de statuts. Il est cependant important de faire des retours. Si quelque chose est vraiment sérieux, vous pouvez avoir une réunion spéciale.

Les choses peuvent être différentes lorsque vous avez un leader de confiance dans le groupe. Bien sûr, si le leader n'a pas la confiance du groupe, il ne doit pas diriger.

Plusieurs professeurs ont été invités à donner une semaine de cours de théâtre au Danemark. On leur a dit que tout serait fait comme ils le voulaient, mais que chaque jour commencerait par des discussions... Keith était assez méfiant, mais ils avaient de bonnes règles pour les discussions : tout le monde doit être entendu, et si vous devenez émotif, on arrête de vous écouter.

### *Permission*

On refait un peu de [Fast Food Stanislavsky](#). Vous n'avez besoin que de 8 instructions, nous pourrions en ajouter quelques-unes.

Certaines instructions doivent être conservées pendant toute la scène, comme " Imaginez que l'autre est drôle.". C'est seulement en conservant que vous transformez la personne.

Les dîners aux chandelles sont romantiques car la faible luminosité agrandit le centre de l'œil, ce qui est le même réflexe que lorsque nous sommes intéressés par quelqu'un.

Lors de la sélection des volontaires pour ce jeu, Keith demande s'ils aiment la liste. Nous avons ensuite une scène, où la plateforme est que quelqu'un est arrivé tôt à une fête, l'hôte est allé prendre une douche et un autre invité arrive.

Il est important de dire fréquemment " Regardez encore! " (pour dire de prendre une autre instruction) aux joueurs, sinon nous ne le faisons pas assez.

Keith avait fait circuler des listes, et certaines personnes en Angleterre lui ont dit que les listes ne fonctionnaient pas. Quand il a demandé une démonstration, c'était comme une impro au ralenti. Ils essayaient de trouver la meilleure instruction. Vous regardez juste, et tout ce que vous pouvez faire de manière crédible, vous le faites.

Les listes ne doivent pas nécessairement correspondre à la plateforme, elles peuvent aller sur n'importe quelle scène.

Nous avons une scène [Fast Food Stanislavsky](#) dans un bordel avec un humain ressemblant à un ordinateur comme Macrelle.

Puis Keith demande une scène de meurtre aux mêmes joueurs et veut qu'ils gardent les mêmes listes. On dirait qu'il ne veut pas changer à la fois la plateforme et les listes en même temps afin que nous puissions voir la continuité. Nous obtenons une scène, mais *ce n'est pas une scène de meurtre*.

Il est difficile d'avoir des scènes de meurtre ou d'amour. Dans les scènes de meurtre, vous êtes beaucoup changé (comme vous êtes mort...), et dans une scène d'amour, vous êtes exposé.

**Exercice** (Mort en une minute). *Deux improvisateurs, l'un d'eux doit tuer l'autre en moins d'une minute.*

La plateforme est un rendez-vous galant dans un café où le service est lent. Nous prenons trop de temps et la minute est écoulée avant que quiconque ne soit tué. On peut simplement entrer et mourir. Cela nous apprend à ne pas attendre la fin. C'est bien d'être seul sur scène. On assiste à une distorsion du temps avec ce jeu.

Les débutants veulent savoir qui va tuer qui. Du coup, ils se regardent, ce qui est bien. Nous ne devons pas rajouter d'informations sur le timing, par exemple à 30 secondes, cela fait partie du processus d'apprentissage.

Certains groupes interdisent d'être seuls sur scène, ce qui est un peu triste. Ce jeu semble *bien pour initier les débutants à la scène*. Un des joueurs doit prendre la responsabilité du meurtre, sinon c'est absurde.

Plus de [Fast Food Stanislavsky](#), avec un parent rencontrant la nouvelle petite amie de leur fils assise sur le canapé. On voit quelqu'un répondre au téléphone avec son doigt, je pense que c'est pas terrible de mimer l'idée de la chose, il faut mimer la chose.

Pendant la scène, une improvisatrice touche l'autre, puis recule soudainement et croise ses jambes dans le sens opposé au joueur. On dirait que c'est une façon de se défendre.

**Exercice** (Fast Food Stanislavsky - trois). *Trois improvisateurs. Chacun a deux listes, une pour chacune des autres personnes. Nous avons une scène entre chaque paire, puis une scène avec tout le monde.*

Nous avons une femme trompeuse qui essaie de séduire le meilleur ami de son mari et le meilleur ami amoureux du mari. Il peut être difficile de rendre certaines instructions crédibles, mais nous pouvons le faire. *Rendez-le crédible d'une manière ou d'une autre*. À un moment donné, la femme me dit qu'elle m'aime et j'ai répondu " mais je suis gay " C'est une esquivé, je ne veux pas être changé. **Être changé!**

### **Mantras**

Les mantras n'ont pas eu beaucoup de succès dans l'atelier, personne ne s'est profondément impliqué. C'est cependant une ancienne façon de perturber le discours.

### **Le destin**

Dario Fo a joué une fois dans un grand stade quand une grosse tempête est arrivée. Avec le bruit écrasant du tonnerre explosant autour de lui, il a commencé à avoir un débat avec Dieu, l'accusant de ne pas exister. *Il aurait dû mourir sur place, frappé par la foudre.*

### **Au revoir**

Keith a vécu deux ans avec un photographe, Roger Maine. Celui-ci n'arrivait pas à parler aux gens, et faisait de belles photos sur le thème de la solitude. Keith a réussi à vaincre sa timidité et à le faire parler aux gens. Il a cessé d'être un bon photographe.

Si vous n'êtes pas fan d'un certain type d'art, choisissez une pièce socialement reconnue (un grand Picasso par exemple), imprimez-la en grand dans votre chambre et n'y prêtez pas attention. Si vous y faites attention, votre cerveau dira " c'est de la merde ". Si vous ne le faites pas, quelque chose se passe lentement en vous et se déverrouille.

Nous pouvons essayer de débloquent des fragments de ce qui se cache derrière notre conscience. Lorsque vous avez un mauvais pressentiment, vous devriez l'écouter, c'est votre autre cerveau qui vous dit quelque chose.

*Le jeu où vous dites le mauvais noms est important, vous deviez vous en souvenir.*

La plupart de ce que Keith enseigne, *c'est juste du bon sens.*, nous devons accepter les évidences.

*Si vous faites quelque chose, faites-en beaucoup.*

L'art est important. Nous devons nous soucier de ce que nous faisons. Avoir un but. Hitler pensait que l'art était important. Et si les gars de Vienne l'avaient accepté dans leur école d'art ... Keith est profondément attaché à ce qu'il fait. *Parce que c'était de la comédie, les gens pensaient que c'était sans importance.*

*Merci d'avoir diverti un vieil homme.*

*J'ai porté mes nouvelles chaussures et personne ne l'a remarqué.*



## Deuxième partie

### MES CONCLUSIONS, POUR L'INSTANT ...



# 11

## CONCLUSIONS AUTOUR DE KEITH

Voici quelques-unes de mes réflexions actuelles sur Keith.

**ÉMOTIONS BRUTES** Je garderai un sentiment très chaleureux sur cet atelier. J'ai l'impression qu'il y avait une combinaison de choses improbables qui en ont fait une expérience unique. J'étais entouré de gens extraordinaires et j'ai eu la chance d'apprendre de la plupart d'entre eux. Merci les amis !

Entouré de ces gens incroyables qui font des choses incroyables, nous avons été guidés par un enseignant incroyable. Oui, je crois que ça mérite trois incroyables. Maintenant âgé de quatre-vingt-cinq ans, je crois qu'en partie grâce à son âge, Keith rayonne encore plus qu'avant la bonne humeur. Je pense qu'il n'avait pas enseigné depuis un moment avant d'arriver devant nous, et il était aussi excité que nous à l'idée de reprendre. Il nous a beaucoup parlé, ce que selon sa biographie il essayait consciemment d'éviter dans les ateliers précédents. J'ai l'impression qu'il a beaucoup partagé avec nous. Pendant ces 10 jours suspendus dans le temps et dans l'espace, il nous a illuminés et nous l'avons illuminé.

### *Enseignement*

Keith

- fait beaucoup de choses pour paraître bon enfant ;
- introduit un jour un sujet rapidement au milieu d'une anecdote, puis raconte ce qu'il y avait réellement derrière un autre jour ;
- se répète beaucoup ;
- nous fait essayer beaucoup de choses jusqu'à ce que nous étincelions ;
- fait monter les gens sur scène pendant qu'il parle avant de devoir jouer ;
- nous fait vivre des changements ;
- ose faire des références sexuelles ;
- aime les ballons et les canapés ;
- révèle des choses personnelles sur lui-même.

Keith essaie de lutter contre notre peur d'être exposé.

### *Ma liste pense bête*

- Être changé.
- Garder ma voix haute, ne pas trop bouger, respirer.
- Accepter la première idée, avoir confiance que tout ira bien.
- Être intéressé par tout, curieux.

- Essayer, échouer, essayer encore.
- Faire étinceler l'autre.
- Être là, présent.

### *Nous avons peur d'être exposés*

Pour donner une vision unifiée des méthodes de Keith, je dirais que tout revient à la peur d'être exposé aux autres. Le trac, c'est la phobie universelle d'être devant les gens, de parler aux gens. Nous craignons ce que nous pourrions révéler sur nous-mêmes.

- La peur de l'échec est la peur d'être jugé par les autres, l'échec révèle ce que nous pouvons ou ne pouvons pas faire, et l'échec peut révéler à quel point nous attachons de l'importance à quelque chose. L'échec peut révéler que nous ne sommes pas, en fait, bon enfant.
- La peur du changement vient aussi de la peur d'être exposé. Lorsque le changement se produit, nous avons tendance à réagir honnêtement, et donc à nous exposer. Nous avons construit une armure sociale pour survivre et nous protéger, la supprimer équivaut à se révéler.
- La peur de l'inconnu, c'est la peur de devoir réagir à ce qui se cache dedans. Entrer dans l'inconnu implique que nous pourrions changer face à ce que nous y découvrirons, donc nous le craignons.

J'ai peur de l'échec, du changement et de l'inconnu, parce que j'ai peur d'être exposé. Si nous pouvons nous débarrasser de la peur, ou la reconnaître et l'accepter, nous pouvons libérer notre cerveau.

**Statut**, c'est un petit modèle d'interactions humaines. Une transaction de statut est une révélation tacite de nous-mêmes, sommes-nous plus haut ou plus bas que l'autre ? *Les Statuts, c'est un petit modèle d'interactions humaines. Maîtriser les statuts, c'est une façon de sentir que nous pouvons contrôler un peu de ce que nous révélons sur scène inconsciemment, et si nous le comprenons, nous pouvons avoir moins peur. Jouer avec le statut supprime un peu la peur. Nous jouons à des jeux de statut avec nos amis, des gens avec qui nous sommes à l'aise. Si nous comprenons comment fonctionnent les interactions humaines et comment nous nous exposons pendant celles-ci, nous pouvons perdre un peu de cette peur.*

**Spontanéité**, elle est terrifiant dans ce modèle. La spontanéité implique fortement de s'exposer, d'exposer notre soi caché. Nous sommes tous au moins un peu des monstres au plus profond de nous. Mais, *ici, vous pouvez être des monstres.*

**Storytelling**, ça consiste à revenir sur ce qu'on a fait et à changer les relations. Pour bien raconter des histoires, vous devez donc accorder une certaine importance à ce que vous avez fait et vous devez accepter de changer. Si nous acceptons de changer, nous pouvons être exposés. Si nous revenons en arrière, nous prenons le risque que certaines choses que nous disons soient réellement importantes. Pour ne rien révéler de nous-mêmes, nous essayons de toujours inventer de nouvelles choses et de les empiler, jusqu'à ce qu'elles soient toutes finalement sans importance. Si nous acceptons que les choses



que nous faisons puissent être importantes, si nous supprimons la peur, nous acceptons de regarder en arrière et de réutiliser des choses. *Avancez dans l'obscurité. Ramenez le passé dans la lumière.* Si vous acceptez de changer en tant qu'acteur, et acceptez de donner de l'importance aux choses, vous pouvez naturellement écrire une bonne histoire.

**Ne faites pas de votre mieux.** “ Mais j’ai fait de mon mieux ” est la meilleure excuse que quelqu’un puisse dire pour éviter le blâme et éviter de changer. *Si vous faites de votre mieux, vous êtes le prisonnier du public.* Si vous faites de votre mieux, vous avez peur d’être exposé comme inadéquat, pas assez bien.

**Se soucier des autres.** Si tout ce que vous faites concerne l’autre, essayez de les remplir d’enthousiasme, de les faire étinceler, vous pouvez vous oublier et acceptez d’être exposé. *Votre partenaire s’est-il amusé ?*. Si on pousse plus loin, nous pouvons également l’étendre aux objets. Peu importe ce que vous faites, faites attention à la relation qui existe entre vous et la personne ou l’objet avec lequel vous êtes.

Nous devons résoudre le problème de la peur. Mettre une armure n’est pas la solution, on cache seulement celle-ci. Je ne sais pas quelle est la solution. Nous devons accepter la peur et accepter d’apparaître comme des êtres humains. Un bon point de départ, ce sont évidemment tous les jeux Keith, tant que l’on comprend leurs objectifs. Quoi qu’il en soit, comme pour tout problème, la première partie de la solution consiste toujours à accepter que le problème existe.

*J’ai peur, et c’est normal. Merci Keith.*



Travailler sur l'improvisation, surtout avec l'aide de Keith, ça nous ouvre de nombreux chemins. C'est une quête de philosophie, de neurologie, de psychologie, de sociologie, de théâtre, de poésie, d'apprentissage et bien d'autres choses encore. Je n'ai commencé ce voyage que récemment, mais j'ai déjà découvert beaucoup de choses intéressantes. Je vais me permettre de partager brièvement certaines d'entre elles avec vous. Il s'agit d'une photo, prise le 19 décembre 2020, deux ans après l'atelier, de ce que j'espère sera une philosophie en constante évolution.

**Ce n'est pas gentil d'être gentil.** C'est une citation de Keith que beaucoup de gens devraient prendre à cœur. *Ce n'est pas gentil d'être gentil.* Je l'ai écrit deux fois, je sais, mais bordel que c'est important. Dans la communauté de l'improvisation française (et probablement partout dans le monde), de nombreuses personnes ont commencé à développer une confusion entre bienveillance et complaisance. Certaines communautés ont mis la règle qui dit qu'il faut être bienveillant tout en haut de leurs préoccupations. Pourtant, être bienveillant ne signifie pas que vous devez construire un groupe basé sur l'auto-congratulation, et dire à vos partenaires que certaines choses nulles qu'ils font sont super. Ne soyez pas complaisant avec du mauvais travail. Soyez une personne qui aide les gens à s'améliorer, pas une personne complaisante. Pour briser quelques dogmes sur l'improvisation, une bonne référence est :

— *Impro from the inside out* - Mick Nappier

**Combattre nos habitudes** L'exercice des [mauvais noms](#) où on dit le mauvais nom pour des choses est important. Il existe un million de façons de mal faire cet exercice. L'un des objectifs est de briser les schémas et associations automatiques que nous avons dans notre cerveau. Vous devez réellement regarder l'objet, le faire reconnaître par votre cerveau ce qu'il est, puis forcer votre cerveau à dire autre chose.

Vous pouvez ressentir les même chose avec certains exercices du livre *Drawing on the right side of the brain* (cf. Réf.).

**L'improvisation pour comprendre le monde** *Parfois, on voit ce qui se cache de l'autre côté du miroir.* Je ne peux que vous encourager à lire un peu de sociologie, notamment du Bourdieu. Ensuite, essayez de voir comment sa notion d'habitus, ou de domination sociale basée sur l'argent, la culture et les symboles, est liée à certains des enseignements de Keith.

**Peur** On doit se mettre en danger. Mammet dit que quand un écrivain arrive à un moment de l'histoire où il n'a aucune idée de ce qui va arriver, ni de la façon dont ses personnages vont gérer la situation, c'est exactement là où vous voulez être. De plus, Mammet dit que *Le drame, ça parle de gens ordinaires faisant des choses extraordinaires*. Les acteurs qui montent sur scène font exactement cela : des gens ordinaires qui font des choses extraordinaires. Lecture intéressante :

— *True and False* - David Mammet

**Le rendre plus intéressant** Il faut se souvenir de l'exercice [Plus Intéressant](#). Je ne peux que souligner l'importance de cet exercice. C'était pour moi la première incursion dans l'univers du clown. Un clown est peut-être simplement un expert pour " être présent ". De manière authentique. Lorsque vous avancez dans une histoire et que vous êtes affecté, vous racontez une histoire. Quand vous êtes là, vous faites le clown. Si nous pouvons faire les deux, nous pouvons partir pour un voyage extraordinaire et emmener le public avec nous.

Notez que je ne fais pas cette distinction pour essayer de définir ce qui est le théâtre et ce qui est le clown. J'essaie d'utiliser des mots dans leur sens commun et classique, pour essayer de vous donner une idée de ce dont je parle. Mais au final, il n'y a peut-être pas de différence entre le théâtre, les clowns, les danseurs, les poètes, les ... Tout cela concerne une chose, l'art. L'art d'être. L'art d'être là. L'art d'être vivant.

**PHILOSOPHIE DE LA VIE** Avant de terminer ces notes, je vais vous imposer à un peu de philosophie. Tout ce qui suit ne sont que des pensées folles qui me traversent la tête. Mais, il a des liens avec tout ce qui a été discuté précédemment, et ça peut vous offrir des choses contre lesquelles confronter vos propres pensées et expériences. Voici donc la grande question.

Que signifie être vivant ? Pour moi, quelque chose de vivant est quelque chose qui évolue et change consciemment. Quelque chose qui fait la même chose tous les jours est un automate, ce n'est pas vivant. Quelque chose qui change simplement de façon aléatoire n'est pas non plus vivant. La vie est ce qui bouge consciemment, à la fois dans l'esprit et dans le corps. Dire cela est peut-être la chose la plus triste de tous les temps : en raison du monde dans lequel nous vivons, il est incroyablement difficile d'être en vie et peu de gens ont l'occasion d'essayer.

Par suite, il est évident que nous devons lutter contre cela. Mais comment ?

**Etre vivant** Premièrement, on doit faire un effort constant pour essayer de comprendre la signification d'être en vie. Deux références :

— *La horde du contrevent*, et *Les furtifs* - Alain Damasio

— *La poésie sauvera le monde* - Jean-Pierre Siméon

Le premier, nous dit qu'en un sens, être en vie, c'est être Vivant. " Vif ". Une citation me viennent à l'esprit : " Vivez tous les jours comme si c'était votre premier ". Alors, vous pouvez être vraiment affecté et changé par ce qui se passe. Et vous pouvez réellement faire attention, être conscient. Une autre, qui fait écho au premier chapitre du livre de Keith, c'est " La maturité de l'homme, c'est de retrouver le sérieux de l'enfant aux jeux " Les enfants sont des experts à être dans l'instant, concentrés et conscients.

Le deuxième livre nous dit que la poésie est ce qui dépasse le sens établi et fixe. C'est ce qui nous fait réfléchir, nous confronte à des choses que nous ne comprenons pas instantanément, et élargi nos horizons. "Lorsque la montagne dépasse le mot."

**Education** Keith le répète maintes fois, l'éducation telle qu'elle existe aujourd'hui nous permet de nous intégrer dans la société pour ne pas nous

démarquer. Cela tue la créativité, et donc le changement. Des éducations alternatives sont possibles, et Keith est le parangon d'un enseignant qui tente d'émanciper ses élèves. Une lecture intéressante à ce sujet serait :

— *Le maître ignorant* - Jacques Rancière

— *Summerhill School : A New View of Childhood* - Alexander S. Neill.

L'éducation, c'est vouloir toujours apprendre de nouvelles choses. L'éducation, c'est apprendre à apprendre, apprendre à changer de manière significative. Et pourtant, paradoxalement, l'éducation c'est aussi la répétition, faire la même chose encore et encore avant de faire les choses correctement.<sup>1</sup>

**Art** Un clown est celui qui est réellement là, à l'intérieur du moment. Un acteur est celui qui vit dans des mouvements physiques conscients. Un danseur est à la fois dans son corps et dans l'espace. Un peintre est celui qui voit réellement autour de lui. Pratiquer la plupart des arts nous apprend, d'une manière ou d'une autre, à redevenir conscient. De plus, la pratique de certains arts est souvent liée à la créativité. En bref, nous pratiquons le Mouvement Conscient. L'art, c'est la vie.

Mais l'art est-il réduit à ce que je mentionne ? Pour moi, la séparation entre rationalisme et romantisme est stupide.<sup>2</sup> On peut aller plus loin, en prétendant que la science est une forme d'art. À titre d'exemple, être complètement concentré sur une preuve mathématique en essayant d'approfondir les connaissances humaines, il s'agit d'une activité à la fois hautement consciente et créative. Alors pourquoi ne pouvons-nous pas l'appeler Art ?

Il existe de nombreuses façons de commencer à expérimenter cette philosophie du Mouvement Conscient. Par exemple, j'ai joué avec le clown, en suivant les idées d'Ira Seidenstein et de Caspar Schjeldred. *The six viewpoints* de Mary Overlie tente de nous apprendre à revenir aux bases fondamentales des arts vivants, et donc aux fondements de la vie. Je vous recommande vivement de commencer à redécouvrir la conscience. Ceci a bien sûr beaucoup de liens avec le Zen japonais, ou le yoga.<sup>3</sup> Mais il n'est pas nécessaire d'avoir la tête à l'envers pour être conscient. Cela peut être fait pendant tout type d'activité. Tricoter, marcher dans la rue, danser seul dans sa chambre. Faites simplement quelque chose consciemment, pour voir ce qui se passe. Et puis, choisissez un art et pratiquez.

**Autres** Pour beaucoup, j'ai peut-être décrit quelque chose qui se résume à du développement personnel et à un voyage solitaire. Ce n'est pas ce que je pense. Ce n'est pas un parcours technique et aride. Une condition préalable au Mouvement Conscient est d'avoir des sentiments sur ce que vous faites et sur les autres.

Vous ne pouvez pas suivre seul le chemin du changement conscient. Les autres sont l'une des meilleures choses pour vous pousser plus loin. Et en retour, vous êtes l'une des meilleures choses pour les pousser plus loin. Citant " Les Furtifs ", nous devrions probablement nous efforcer des " Porter au point de fusion nos puissances. Et en offrir l'incandescence à ceux que l'on aime. ". Le changement conscient est sublimé par la rencontre avec les autres. Et

1. Le besoin de répétition, ou de discipline, pour permettre la naissance de la créativité, c'est une idée qui a été exploré par quelques philosophes Français. J'essaie toujours de comprendre tout ça, notamment avec des œuvres de Foucault, Deleuze, Stiegler.

2. À ce sujet, voir *Zen and the art of motorcycle maintenance* - Robert Pirsig.

3. cf. *Zen in the art of Archery* - Eugen Herrigel

tel que le discours du livre se poursuit, l'autre est nécessaire pour que vous puissiez le rencontrer, pour être affecté et changer.

*" Et puisque c'est la rencontre, le fait actif d'affecter et d'être affecté, passionnément, qui va nous hisser au vivant, il devient crucial d'aller à la rencontre. À la rencontre aussi bien d'un enfant, d'un groupe, d'une femme que de choses plus étranges comme une musique qui te troue, un livre intranquille, un chat qui ne s'apprivoise pas, une falaise; côtoyer un arbousier en novembre, épouser la logique d'une machine, rencontrer un cri, la mer, un jeu vidéo, une heure de la journée, la neige... "*

**Mouvement Conscient** Une vraie rencontre, qui est le fait actif d'affecter et d'être affecté par autre chose; voilà le coeur du mouvement conscient (rappelez-vous que le mouvement doit être à la fois dans l'esprit et dans le corps). La rencontre avec quelque chose, que ce soit une pièce de théâtre, un livre ou une preuve mathématique. Cela peut être la vue depuis le sommet de l'Himalaya ou la plus belle fleur de votre jardin. Mais aussi, la rencontre avec quelqu'un d'autre. Amis, amants, enseignants, famille, ...

C'est difficile à décrire. C'est à la fois science et poésie. C'est à la fois une exploration solitaire, et d'intenses émotions partagées par des groupes. C'est la promesse de continuer à apprendre toute notre vie. De faire des rencontres toute notre vie. De mettre à jour nos croyances si nécessaire. De créer des choses nouvelles. La promesse d'être là. Dans un mouvement conscient.

#### **Et donc ?**

Telles sont les fondations sur lesquelles je me tiens, pour affirmer que nous avons besoin de plus d'art dans la société. Nous devons permettre aux gens d'être plus créatifs. Nous n'avons pas besoin de divertissement pour pouvoir supporter une vie triste pleine de travail ennuyeux et de trajet en métro, nous avons besoin de l'opportunité d'être en vie. Cela signifie que j'aimerais changer la société pour que tout le monde puisse se lancer dans un mouvement conscient. Il y a tellement de gens incroyables, si seulement nous les laissons être incroyables. *Pourquoi tout le monde n'est-il pas un génie ?*

Je m'efforcerai de suivre ce chemin du mouvement conscient. Pour vous donner une idée, en ce moment, j'étudie le travail de Bernard Stiegler, un philosophe français. Des choses fascinantes. J'espère apprendre bientôt à dessiner, alors qu'en parallèle, j'apprends l'allemand et à jouer du ukulélé. J'écris aussi un peu, principalement pour des jeux de rôle avec des amis. Autant d'occasions de faire des choses créatives, de pratiquer l'être.

Mais, comme je vois l'état du monde qui nous entoure, je dois admettre que je voudrais pouvoir faire quelque chose, pousser un peu vers ce que je pense être la bonne direction. J'ai la chance d'avoir le temps et l'argent de pratiquer le mouvement conscient, mais peu de gens l'ont. Tout cela soulève une questions terrifiantes, qui, je suppose, font partie du mouvement conscient :

*Qu'est-ce que je veux et peux faire ?*

Troisième partie

APPENDIX





- *Baissez vos standards, ne faites pas de votre mieux, copiez les gens !*
- *Je pense que les improvisateurs perdent plus de peur que les acteurs.*
- *Il vaut mieux couper les mauvaises scènes. Le public aussi sait aussi que c'est nul !*
- *Si vous faites de votre mieux, vous êtes le prisonnier du public.*
- *Je suis un extraterrestre.*
- *Les statuts sont un petit modèle des interactions humaines.*
- *Nous jouons à des jeux de statut avec nos amis.*
- *Les improvisateurs devraient tout savoir.*
- *N'ignorez pas les accidents !*
- *Respire !*
- *Ici, vous pouvez être des monstres.*
- *Pourquoi ne pas avoir beaucoup de choses ?*
- *La nourriture est dégoûtante mais le chef improvise ce soir.*
- *Si chaque jeu est un succès, vous allez avoir des problèmes.*
- *Les ballons excitent les gens.*
- *Ce n'est pas gentil d'être gentil.*
- *Connaître votre objectif ne suffit pas, il faut essayer de l'atteindre.*
- *On pourrait essayer de faire vraiment manger les débutants pendant les scènes. Cela fonctionne pour les compagnies aériennes.*
- *Je ne suis pas aussi gentil que vous le pensez.*
- *Si vous demandez à un improvisateur une scène de Noël, il doit y mettre des religieuses en feu.*
- *Le théâtre devrait étudier le comportement humain, de cette façon il n'est jamais dépassé.*
- *Vous leur donnez des noms stupides, comme Kevin.*
- *Vous ne devriez pas ignorer Trump, il a un génie particulier.*
- *Simplement en étant affecté, vous pouvez créer le matériau.*
- *Si vous pouvez faire que des bébés se battent, vous pouvez faire des paris sûrs sur eux.*
- *Des hommes avec des balais, très étrange.*
- *Je n'ai jamais eu d'enseignant qui m'ait dit " je ne sais pas ".*
- *N'allez pas sur scène pour faire rire les gens, allez sur scène pour faire arriver quelque chose.*
- *Votre partenaire s'est-il amusé ?*
- *Brisez les règles !*
- *Plus de langue ! J'aime dire ça . . .*
- *Je vais mourir avant que les femmes n'obtiennent un salaire égal. Est-ce que ça me fout en rogne ? Oui !*
- *Ça ne demande pas de talent de choisir la dynamite au lieu du pain.*
- *Si vous pensez avoir besoin d'une bonne idée, vous êtes paralysé. Changez simplement la relation.*

- *Est-ce une bonne idée ? Ça l'est s'il change !*
- *J'avais l'habitude de dire "Drop dead Keith", mais maintenant cela pourrait arriver et ils se sentiraient mal . . .*
- *Avancez dans l'obscurité. Ramenez le passé dans la lumière.*
- *Regardez à l'intérieur de vous, voyez ce qu'il y a et utilisez-le.*
- *Les visiteurs devraient toujours gagner.*
- *Les gens qui disent oui sont récompensés par leurs aventures, les gens qui disent non par leur sécurité.*
- *Saviez-vous que la reine Victoria ne regardait jamais derrière elle avant de s'asseoir ?*
- *Je n'essaye pas d'être drôle, j'essaye de secouer la relation.*
- *L'art est tout ce que vous voulez voler.*
- *Je veux vous défiger.*
- *Si possible, toutes les idées doivent être essayées et non discutées.*
- *L'armée coréenne a voulu une fois la licence pour le Theatresport.*
- *Vous ne devez pas avoir peur d'entrer dans cet espace.*
- *Ceci est votre espace.*
- *Je suis vieux, mais je peux toujours voir ce qu'il y a devant mon nez.*
- *Je ne vais plus en Amérique, j'ai peur de leurs hôpitaux.*
- *Vous devez surmonter la peur.*
- *La voix doit contrôler l'audience.*
- *C'est génial de se changer soi-même, mais le mieux est de changer l'autre.*
- *Si vous voulez comprendre les nazis, vous devez comprendre que cela aurait pu arriver ici.*
- *Il y a de l'humour de pénis partout.*
- *Castrer des statues semble être amusant.*
- *Theresa l'appelle la méthode Johnstone, pour moi c'est méthodes.*
- *Dans Impro, je décris tout ça, mais je ne dis pas que vous devriez être proche.*
- *Vous pouvez vous rappeler que Keith a dit ça, et essayer autre chose.*
- *C'est incroyable d'entendre les prisonniers rire.*
- *J'ai vécu assez longtemps pour voir la couleur du ciel changer. J'ai vécu assez longtemps pour voir les cultures changer. C'est incroyable.*
- *C'est incroyable d'avoir quelqu'un seul sur scène.*
- *Nous avons besoin de quelque chose de paisible cet après-midi, après tous les ballons.*
- *Si vous voulez le sexe, vous devez accepter le chat.*
- *Dans l'improvisation, il n'y a pas de quatrième mur.*
- *Regardez le public comme s'il s'agissait d'un de vos amis et que vous veniez tout juste de le reconnaître.*
- *Je veux qu'ils veuillent vous ramener chez eux !*
- *Elle est merveilleuse dans toutes les scènes de sexe, vous devriez y jeter un œil.*
- *Maintenant, vous devez revenir à la vraie vie.*
- *N'essayez pas de changer. Si vous comprenez les idées, votre cerveau changera.*
- *Je n'ai jamais vu un magicien qui a peur de ce qui sort du chapeau.*
- *Si vous pouvez regarder la base des choses, vous pouvez vous améliorer.*
- *Il y a beaucoup de mécanismes de défenses en vous, j'espère que vous en avez rencontré quelques-uns.*

- *Faites toujours semblant de ne pas savoir comment faire, vous pourriez trouver quelque chose de nouveau.*
- *Apprendre, c'est pour le plaisir.*
- *Je plaide pour l'importance de l'attitude sur l'intelligence. Si vous persévérer face au problème, vous n'avez pas besoin d'être intelligent.*
- *Ce n'est pas une question de QI, c'est une question d'attitude.*  
*Survivre chaque jour demande tellement de capacités. Regardez les souris, les mouches, les araignées. Leur cerveau est si petit et elles s'en sortent. Pourquoi est-ce qu'on ne peut pas actionner un levier et faire ce que l'on veut ?*
- *Vous devriez regarder à l'intérieur, pour trouver le démon qui vous arrête.*
- *Regardez comme ils sont beaux. Je veux les ramener au Canada !*
- *Si vous ne comprenez pas pourquoi le jeu existe, vous montez sur scène et vous ne faites pas des choses qui peuvent créer des histoires.*
- *C'est un groupe talentueux, très peu de vierges.*
- *Je mangerais la petite fille tout de suite.*
- *Ce n'est pas le job de l'acteur de montrer ses émotions. Son job, c'est de faire des trucs. Si ça vient, ça vient.*
- *Au diable les émotions, ça perturbe tellement de gens.*
- *Les pessimistes ont plus de chances d'avoir raison. Je fais du pessimisme positif.*
- *Si vous avez des meilleures idées pour retirer la peur des gens, faites-le !*
- *Il aurait dû mourir sur place, frappé par la foudre.*
- *Le jeu où vous dites les mauvais noms est important, vous devez vous en souvenir.*
- *C'est juste du bon sens.*
- *Si vous faites quelque chose, faites-en beaucoup.*
- *Hitler pensait que l'art était important. Et si ces gars de Vienne l'avaient accepté dans leur école d'art . . .*
- *Parce que c'était de la comédie, les gens pensaient que c'était sans importance.*
- *Merci d'avoir diverti un vieil homme.*
- *Et j'ai porté mes nouvelles chaussures, et personne ne l'a remarqué.*



# 14 | RÉFÉRENCES

## RÉFÉRENCES DE KEITH

### Livres :

- *Surely You're Joking, Mr. Feynman!*  
À propos de l'apprentissage, et de la capacité à résoudre des problèmes.  
Humble et fun!
- *The Body Has Its Reasons* - Therese Bertherat  
Nous sommes nos corps. Nos corps ne sont pas juste des maisons que l'on transporte. Quand est-ce que notre société a oublié ça?
- *Thinking fast and slow* - Daniel Kahneman  
Parle de nombreux biais cognitif. <sup>1</sup>
- *The natural way to draw*
- *Drawing on the right side of the brain* - Betty Edwards  
Le combat entre le cerveau rationnel et le cerveau artistique. Il y a toujours un débat en cours pour déterminer si les côtés du cerveau sont vraiment spécialisé, mais je prétends que ça n'a pas d'importance. Ce qui compte, c'est qu'il y a effectivement deux manières de penser, que ce soit lié ou non aux côtés du cerveau. Si vous essayez certains des exercices de ce bouquin, vous pourrez faire l'expérience concrète de ces deux mode de pensée.
- *The divided self* - R.D.Laing
- *Audition* - Michael Shurtleff
- *The bible* - God  
Vous avez entendu parler du mec qui enterre son slip?
- *Society of mind* - Minsky
- *The naked Ape* - Desmond Morris
- *Barn Burning* - William Faulkner
- *On writing* - Stephen King  
Persévérance. Une approche très concrète.

### Films :

- *Safety last* - Howard Loyd
- *City lights, The kid* - Chaplin  
Fun et plein d'émotions.
- *Christmas Day!* - Mr. Beans  
Simplement prendre la prochaine chose évidente, sans être original.
- *Ikiru* - Akira Kurosawa  
Vous avez seulement trois mois à vivre...
- *Seven samurais, hidden fortress* - Akira Kurosawa
- *The passion of Joan of arc*

---

1. Attention, certaines expériences psychologiques citées dans le bouquin ont depuis été falsifié, mais ce n'est qu'une minorité

- *The shining* - Kubrick  
Voir quelqu'un être le centre de l'attention est stressant.

## MES RÉFÉRENCES

Je recommande bien sur les livres recommandés par Keith. Mais je vais en rajouter un peu ! Je me suis forcé à rester concis, et je n'ai pas inclue plein de référence sur le théâtre et l'impro, il y a déjà d'autres bonnes listes. C'est plutôt un mélange d'influence, pour élargir nos horizons.

- *Impro* - Keith Jonhstone  
Par quoi d'autres aurais-je pu commencer ?
- *La poésie sauvera le monde* - Jean-Pierre Siméon
- Une introduction aux théories de Bourdieu.
- *Zen and the art of motorcycle maintenance* - Robert Pirsig  
La suite est nulle par contre. Ne perdez pas trop de temps sur de la métaphysique. C'est la vie qui compte.
- *Zen in the art of Archery* - Eugen Herrigel
- *True and False* - David Mammet
- *Clown Secrets* - Ira Seidenstein  
Je ne suis pas extrêmement fan du livre, mais je recommande son approche, si vous avez l'occasion d'aller à un de ses ateliers, ou essayer Caspar Schjelbred à Paris. La rumeur raconte qu'un second livre d'Ira, bien meilleur, va bientôt arriver. J'ai hâte !
- *The six viewpoints* - Mary Overlie  
Retourner aux bases, toujours.
- *Les techniques du jeu dramatique* - Charles Antonetti  
Ça suit le fascinant mouvement de l'“Éducation populaire”. Ça parle de mouvement conscient.
- *Le maitre ignorant* - Jacques Rancière  
Ce livre pousse un peu loin ses idées, mais les fondations sont incroyables.
- *Summerhill School : A New View of Childhood* - Alexander S. Neill.
- *True and False* - David Mammet
- *What I Talk About When I Talk About Running* - Haruki Murakami
- *La horde du contrevent*, and *Les furtifs* - Alain Damasio
- <https://www.language-transfer.org/>  
La ressource pour des cours de langues gratuit, qui vous font vraiment réfléchir, et pas juste répéter comme un perroquet. (pas encore de cours depuis le Français cela dit)
- Un des livres de Terry Pratchett. Ou plutôt, tous les livres de Terry Pratchett. Juste pour avoir la preuve qu'on peut faire du divertissement intelligent. Et émotionnel. Et poétique.
- <https://www.hpmor.com/> Et toujours pour apprendre en s'amusant, si j'ose, je recommande ...une fanfiction Harry Potter ! Pleins de choses à apprendre sur l'art de la rationalité. Et si vous êtes déjà conquis à sa cause, c'est l'occasion de découvrir ses limites.

J'ai essayé de ne pas citer trop de livres, poèmes, films...Mais on peut s'inspirer de tellement de choses!





## LISTES DES EXERCICES

Exercice (Jeu du dauphin) . . . . .	3
Exercice (Devine qui) . . . . .	4
Exercice (Jeu des chapeaux) . . . . .	5
Exercice (Découverte des Statuts) . . . . .	5
Exercice (Police des improvisateurs) . . . . .	6
Exercice (Rejoindre) . . . . .	7
Exercice (Rejoindre - langue étrangère) . . . . .	7
Exercice (Un mot à la fois) . . . . .	9
Exercice (Un mot à la fois - again) . . . . .	9
Exercice (Un mot à la fois - again panel) . . . . .	9
Exercice (Un mot à la fois - nous) . . . . .	9
Exercice (Suivre le statut) . . . . .	11
Exercice (Statut 1,2,3) . . . . .	13
Exercice (Famille grognante) . . . . .	14
Exercice (Famille de la peur) . . . . .	14
Exercice (Et après?) . . . . .	15
Exercice (Et après? version psychotique) . . . . .	15
Exercice (Dance cinétique) . . . . .	16
Exercice (Amour/Peur/Rire) . . . . .	16
Exercice (Rendre plus intéressant) . . . . .	18
Exercice (Maître Serviteur) . . . . .	18
Exercice (Maître Serviteur - Tournante) . . . . .	18
Exercice (Maître Serviteur avec doublage) . . . . .	19
Exercice (Maitre Serviteur & jeu des chapeaux) . . . . .	20
Exercice (Maitre Serviteur & jeu des chapeaux & commenta- teur sportif) . . . . .	20
Exercice (Mauvais noms) . . . . .	21
Exercice (Mauvais noms - déconnectés) . . . . .	21
Exercice (Un mot à la fois - sans adjectif) . . . . .	22
Exercice (Un mot à la fois - affrontement) . . . . .	23
Exercice (Scène sans s) . . . . .	23
Exercice (Grimaces) . . . . .	24
Exercice (Fast Food Stanislavsky) . . . . .	25
Exercice (Fast Food Stanislavsky - instruction explicite) . . . . .	25
Exercice (Fast Food Stanislavsky - instruction externe) . . . . .	25
Exercice (Tilt) . . . . .	28
Exercice (Tilt - question explicite) . . . . .	30
Exercice (Merci) . . . . .	31
Exercice (Et après? Avec scénographes) . . . . .	31

Exercice (Voyage guidé) . . . . .	32
Exercice (Un mot à la fois - yeux fermés) . . . . .	32
Exercice (Rencontre monstrueuse) . . . . .	33
Exercice (Police des improvisateurs - fredonneur) . . . . .	35
Exercice (Statut suivi) . . . . .	36
Exercice (Statut plus haut) . . . . .	36
Exercice (Je t'aime) . . . . .	36
Exercice (Je t'aime - instruction secrète) . . . . .	36
Exercice (Mantra) . . . . .	37
Exercice (Mantra alternatif) . . . . .	37
Exercice (Faux bras) . . . . .	38
Exercice (1,2 Statut) . . . . .	41
Exercice (Amour/Peur/Rire & 1,2,3 Statut) . . . . .	41
Exercice (Cartes Gibberish) . . . . .	41
Exercice (Statut Gibberish) . . . . .	42
Exercice (Back & Forth Gibberish) . . . . .	42
Exercice (Doigts) . . . . .	43
Exercice (Bavardage) . . . . .	46
Exercice (Miroir) . . . . .	47
Exercice (Chaîne alimentaire des clowns) . . . . .	48
Exercice (Chaîne alimentaire des clowns & jeu des chapeaux) . . . . .	48
Exercice (Maître Serviteur & Grimaces) . . . . .	49
Exercice (Entraînement MC) . . . . .	50
Exercice (Être vu ou regardé) . . . . .	50
Exercice (1,2,3,4 Statut) . . . . .	55
Exercice (Un mot à la fois - une seule voix) . . . . .	57
Exercice (Entraînement de MC) . . . . .	57
Exercice (Police de l'Impro - ennuyeux) . . . . .	58
Exercice (Mort en une minute) . . . . .	60
Exercice (Fast Food Stanislavsky - trois) . . . . .	60