

Improvisation Nouveau-Brunswick présente



**Créer une « À la manière de »
et
Collection d'exemples**

par Michel M. Albert

Financé par le
gouvernement
du Canada

| **Canada** 

Édition 2026

Comment dériver une « À la manière de »

Ce document se veut un compendium de catégories *À la manière de* dites « spécifiques », mais dans l'optique qu'il vaut mieux enseigner à quelqu'un comment pêcher que de lui donner un poisson qui ne le nourrira qu'une seule journée, passons un peu de temps sur les techniques utilisées pour créer des fiches sur des auteurs en vue de cette catégorie complexe.

Car que l'on soit arbitre ou joueur, la catégorie « à la manière » est un défi, si ce n'est que par sa mutabilité – ce n'est jamais la même chose deux fois et il faut toujours recommencer le travail! Mais quel est ce travail au juste? Comment l'arbitre, et ensuite le joueur, peut-il partir d'un auteur quelconque et finir avec la parfaite définition de comment reproduire un style en impro?

Notre exemple : Honoré de Balzac

Un écrivain français célèbre du 19^e siècle semble une bonne idée pour la catégorie, mais la question que l'on se pose est : Comment partons-nous de l'idée pour nous rendre à l'explication parfaite afin que les joueurs comprennent le style sans pourtant avoir lu beaucoup de Balzac?

Et pour les équipes qui devront tenter de réussir l'exercice, comment s'y préparer?

Étape 1 : Ben oui, Wikipédia

On ne s'attend pas que chaque arbitre et joueur soit expert en littérature (ou en cinéma, etc.), mais avec Internet, la recherche a déjà été faite pour nous. Balzac a effectivement une page sur Wikipédia. (Et on est chanceux, étant pour la plupart bilingue, on peut vérifier ce qui se dit sur la page en anglais aussi, au cas où il y aurait des détails plus clairs). Dans ce cas-ci, nous ne nous sommes pas arrêtés là, et avons aussi fouillé Google avec des mots-clés comme « Balzac thèmes » et « Balzac style ». Il est utile aussi de suivre les hyperliens sur la page Wiki. Si, par exemple, on nous dit que l'œuvre importante de Balzac est *La Comédie Humaine* et que nous pouvons cliquer ce titre, la page sur l'œuvre nous en dira autant sur son style que sa page à lui.

Étape 2 : Exemples des écrits

Pour un écrivain, il peut être utile de fouiller sa bibliothèque (personnelle, d'école ou locale) ou Internet pour un ou plusieurs de ses écrits. Si vous avez le temps de lire une œuvre au complet, tant mieux (mais le plus court, le mieux), mais même quelques pages seulement peuvent donner un sens du style littéraire qui s'ajoutera à votre recherche des thèmes et éléments à suivre sans pour autant que vous ayez à vous investir dans tout un roman. Si l'œuvre de l'auteur a été adaptée en film ou en série télé, ne pas négliger la recherche facile qu'un visionnement peut apporter. Pour quelqu'un qui a publié plus de 100 ans passés comme Balzac, ses écrits seront dans le domaine public, et donc disponibles sur Internet. On trouve d'ailleurs beaucoup d'œuvres de Balzac en demandant à Google pour « Balzac en ligne ».

Étape 3 : Rédiger la description

Notre recherche ne vaut rien si on ne peut pas l'exprimer en termes qu'une équipe d'improvisation peut utiliser pour simuler le style de l'auteur. Il faut donc donner une série d'éléments que les joueurs peuvent comprendre et mettre en pratique. Règle générale, la liste contiendra les éléments suivants :

- Les thèmes souvent abordés par l'auteur.
- En quoi son style est-il différent non seulement des styles d'autres auteurs, mais d'une impro normale? (Sinon, pourquoi utiliser l'auteur?)

- Plus que ça, qu'est-ce qui rend le style de l'auteur intéressant pour le public et pour les improvisateurs?
- Des astuces de comment bien rendre le style, quitte à parler aux joueurs comme si vous êtes leur entraîneur, avec des exemples de ce que vous voulez dire.
- Il est possible pour l'arbitre d'innover dans l'*À la manière de* et de donner des permissions (ou défis) qui ne font pas partie du canon de catégories classiques (comme vous le verrez dans l'exemple).
- Terminer avec des exemples d'œuvres de l'auteur; en général les plus connues, mais songez au temps de lecture. Si possible, y mettre une œuvre plus courte. Dans tous les cas, les œuvres seront représentatives de ce que vous cherchez. N'y placez pas l'exception à la règle ou le roman qui est atypique.

À éviter :

- Tenir pour acquis que les joueurs connaissent des termes littéraires. Par exemple, on ne peut résumer l'œuvre d'Émile Zola à du « naturalisme » sans expliquer ce qu'est du naturalisme en littérature.
- Les éléments qui ne surviennent que rarement dans l'œuvre de l'auteur. Par exemple, la vaste majorité des œuvres de Balzac font partie de ce qu'il appelle La Comédie Humaine; nous ne nous attarderons donc pas sur ses satires, essais et poèmes qui n'en font pas partie.
- La majorité des éléments biographiques. Au-delà de connaître son origine (époque/pays), on s'en tient à son style, pas à sa vie. Ce n'est pas rendre service aux joueurs que d'alourdir vos explications avec des éléments qu'ils ne peuvent pas utiliser dans l'improvisation.

Une note pour les équipes

Bien que le texte ci-dessus puisse sembler avoir été écrit avec le travail de l'arbitre en tête, c'est un effort que les équipes peuvent et devraient faire aussi. Ne vous en tenez pas uniquement à la description fournie, car elle est nécessairement courte et incomplète. L'étape 1, par exemple, donnera la chance au joueur d'aller plus loin, de cliquer des liens vers d'autres explications et clarifications. L'étape 2 pourra certainement fournir de l'inspiration et de l'authenticité. L'étape 3 sera surtout utile dans les cas où on reçoit une explication qui est moins claire, ou aucune explication du tout.

Dans l'apprentissage d'une équipe, de toute façon, c'est toujours une bonne idée pour l'entraîneur et ses joueurs de proposer des « manières » au reste de l'équipe. Pas parce qu'ils surviendront dans des matchs, mais pour créer une banque de styles alternatifs que l'équipe peut utiliser en comparée, question de montrer quelque chose de différent au public et charmer les juges avec un peu de culture. La technique présentée ci-dessus peut bien sûr être utilisée à ces fins.

Alors donc...

En utilisant cette technique, voici comment on expliquerait « À la manière de Balzac » :

Honoré de Balzac

Écrivain français du 19^e siècle. Bien qu'il ait écrit une grande quantité de nouvelles et de romans, il appelle l'œuvre entière de 90 volumes « La Comédie humaine » parce que c'est un immense portrait de la société française de son époque et chaque histoire existe dans un même monde, si bien que des personnages peuvent réapparaître, connaître les autres, etc. Pour mieux représenter cet aspect, l'impro sera nécessairement comparée (voir ci-bas).

Éléments recherchés :

- Chaque impro doit représenter une classe particulière de la société. Balzac voulait représenter TOUT LE MONDE, cataloguer TOUTE la société, pas seulement les riches, les hommes d'action, les penseurs, etc. Ces classes seront déterminées avant le caucus.
- Les histoires sont plus des portraits que des récits. Il faut apprendre à connaître les personnages qui représentent la sorte de gens choisis, plutôt que les faire vivre des péripéties. D'abord et avant tout, c'est d'exposer leurs comportements, leurs attitudes, leurs opinions. Cela dit, ses histoires sont à propos de l'échec; les personnages réussissent rarement à atteindre leurs buts.
- Balzac croyait que la description des endroits où vivent les personnages est la meilleure façon de connaître ces personnages. Dans l'impro, il serait bien si un narrateur présentait le lieu en détail avant que le personnage ne commence à parler ou agir. Ne vous gênez pas : parlez à votre public, comme Balzac l'aurait fait. Le lieu doit, en quelques sortes, être un miroir du personnage (donc si c'est en désordre, la vie du personnage est troublée, etc.). Une bonne critique de Balzac, c'est « de la description à n'en plus finir ». Vous pouvez vous amuser avec ça, mais n'oubliez pas de donner du temps de glace au personnage.
- Thèmes fréquents : Le désordre apporté au foyer par le mariage, l'importance de la famille et aussi de la démocratie, l'argent, les artistes de génie; il critique la religion, mais pas la spiritualité.
- L'impro de chacune des équipes existe dans le même univers que l'autre. La première équipe tâchera de nommer un personnage d'une autre classe que la leur pendant l'impro. De la même façon, la deuxième équipe devra utiliser ce personnage (soit en le jouant ou en le mentionnant aussi).

Exemples d'œuvres :

1. Le Père Goriot
2. Eugénie Grandet
3. Les Chouans



Dans l'exemple ci-dessus, nous avons 1) mis l'accent sur ce qui rend Balzac particulier; 2) dit ce à quoi nous nous attendons en tant que contenu; 3) et ce à quoi nous nous attendons en termes de style (la longue description, par exemple); 4) donné des exemples de quoi faire, et ce, en utilisant la voix d'un entraîneur (essayez ceci, attention à cela); 5) mentionné quelques thèmes

qui reviennent, question d'inspirer les joueurs; et 6) créé un défi (ou une forme d'aide) supplémentaire pour aider les joueurs à bien rendre le style.

Pour développer sur ce dernier élément (un exemple de « l'innovation » mentionnée plus haut), l'arbitre propose de montrer une liste de « classes sociales » aux équipes avant le caucus. Elles feront leurs choix à ce moment, et devront respecter le dernier élément de l'explication à l'aide de ce choix.

En conclusion

Pourquoi faire ce travail de plus? Parce que l'À *la manière* de n'est pas une catégorie « attrape-nigaud », ni un piège à punitions où l'arbitre à l'opportunité de se sentir supérieur et se moquer du manque de culture des joueurs. Non. Plutôt, on doit VOULOIR que l'impro réussisse, que le public puisse voir quelque chose de nouveau, et ce, même s'il ne connaît pas l'auteur choisi. En d'autres mots, le public ne devrait pas avoir besoin de connaître l'auteur pour apprécier l'improvisation et les éléments novateurs qu'elle comporte.

Dans cette optique, l'arbitre DOIT outiller les équipes pour qu'elles soient en mesure de réaliser le défi. C'est à son avantage de mettre en scène un spectacle réussi. D'où l'importance de communiquer ce qui est requis des À *la manière de* d'avance, d'également vulgariser ce qui est recherché juste avant le match, et même, à l'occasion, de créer une petite « gimmick » pour mieux encadrer l'impro et ainsi s'assurer que le style sera respecté.

En espérant que vous trouverez dans ce document des À *la manière de* qui vous allument, mais aussi que cela vous inspirera à y ajouter...

Légende :

Littérature



Cinéma/télévision



Autre type de média



Contenu francophone



Difficulté



Suggéré pour adultes



Index des « À la manière de » dans cette collection

Robert ALTMAN		p.7
Wes ANDERSON		p.8
ARISTOPHANE		p.9
La science-fiction de Margaret ATWOOD		p.10
Jane AUSTEN		p.11
Honoré de BALZAC		p.3
Samuel BECKETT		p.12
Giovanni BOCCACCIO	p.18	
Jorge Luis BORGES		p.13
Bertolt BRECHT		p.14
Tim BURTON		p.15
John CARPENTER		p.16
Charlie CHAPLIN		p.17
Geoffrey CHAUCER		p.18
Chang CHEH	p.43	
Agatha CHRISTIE		p.19
Les Frères COEN		p.20
La COMMEDIA DELL'ARTE		p.21
La COMTESSE de SÉGUR		p.22
Le Mouvement DADA		p.23
Jacques DEMY		p.24
Charles DICKENS		p.25
Poésie ÉPIQUE	p.35	
ÉSOPE		p.26
André FRANQUIN		p.27
David GIBBINS		p.28
William GIBSON		p.29
Le GROUPE DES 7		p.30
Les films de Ray HARRYHAUSEN		p.31
Les comédies loufoques de Howard HAWKS		p.32
Les documentaires de Werner HERZOG		p.33
Alfred HITCHCOCK		p.34
HOMÈRE		p.35
Ishirô HONDA	p.53	
Victor HUGO		p.36
Eugène IONESCO		p.37
JEU DE RÔLES		p.38
JEU DE SOCIÉTÉ		p.39
Franz KAFKA		p.40
Les b.d. de guerre de Robert KANIGHER		p.41
Buster KEATON	p.17	
Jean de LA FONTAINE	p.26	
Rupi KAUR		p.42
LAU Kar-Leung		p.43
Robert LEPAGE		p.44

Richard LINKLATER	p.45
H.P. LOVECRAFT	p.46
Antonine MAILLET	p.47
Guy de MAUPASSANT	p.48
Jean-Pierre MELVILLE	p.49
Claude MEUNIER	p.50
Hayao MIYAZAKI	p.51
MOLIÈRE	p.52
Films de MONSTRES JAPONAIS (Kaiju)	p.53
Michel de MONTAIGNE	p.54
Robert MUNSCH	p.55
Yasujirō OZU	p.56
Fred PELLERIN	p.57
François PÉRUSSE	p.58
Edgar Allan POE	p.59
Le POP ART	p.60
Terry PRATCHETT	p.61
La série de romans « QUIRK CLASSICS »	p.62
RABELAIS	p.63
Les émissions pédagogiques de RADIO-QUÉBEC des années 1970	p.64
Alain ROBBE-GRILLET	p.65
Gene RODDENBERRY	p.66
Les films d'action de Robert RODRIGUEZ	p.67
Les films jeunesse de Robert RODRIGUEZ	p.68
Stephen SONDHEIM	p.69
SOPHOCLE	p.70
Jonathan SWIFT	p.71
Productions originales de SYFI	p.72
Quentin TARANTINO	p.73
Jacques TATI	p.74
J.R.R. TOLKIEN	p.75
Michel TREMBLAY	p.76
Jules VERNE	p.77
Oscar WILDE	p.78
Ed WOOD	p.79
Edgar WRIGHT	p.80

Robert Altman

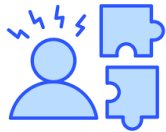
Metteur en scène américain reconnu pour ses films à grandes distributions de comédiens.

Éléments recherchés :

- Il présente un portrait complet d'un événement ou industrie (dans *Nashville*, c'est la musique country western; dans *Prêt à Porter*, c'est la mode), en utilisant le plus d'acteurs possible, dans des histoires qui s'entrecroisent. Il serait normal dans une impro de faire entrer les 12 joueurs.
- Il présente ses personnages en une longue séquence où on les voit un petit peu chacun, se lançant la balle sans le savoir, et c'est la meilleure façon de rendre la manière en impro (on n'a pas le temps de suivre tous les personnages jusqu'à la fin de leur histoire). Dans les films, la caméra se promène et décide de suivre une nouvelle personne à tout moment. En impro, on doit créer le même sentiment en faisant des personnages se croiser, leurs dialogues sont l'un par-dessus l'autre, on fait disparaître un groupe pour entendre l'autre, et ainsi de suite, dans une chaîne de mini-scènes.
- C'est un cinéma satirique qui se moque de la culture américaine – le culte de la célébrité, le capitalisme, la politique (il y a souvent un candidat aux élections parmi les personnages), etc. On expose souvent l'hypocrisie des personnages.
- Il n'y a pas d'histoire claire. On ne cherche pas à conclure l'histoire de quiconque. C'est le portrait d'un monde. On doit plutôt sentir qu'il y a plein d'histoires qui se passent dans ce monde, même si on ne pourra pas toutes les suivre.

Exemples d'œuvres :

- Nashville
- The Player (en particulier, la première scène : <https://www.youtube.com/watch?v=0epB5Z6ijpk>)
- M*A*S*H (le film, pas la téléserie)
- Short Cuts



Wes Anderson

Auteur/cinéaste/réalisateur américain contemporain. Éléments recherchés :

- Histoire et thèmes : Comédies à rythme rapide qui sont marquées par des éléments sérieux / mélancoliques. On y retrouve très souvent un thème de famille dysfonctionnelle qui mène à un abandonnement parental, rivalité entre frères et sœurs, décès, deuil, etc. Ces éléments rendent les personnages bizarres et particuliers (voir ci-bas). L'histoire comporte souvent des éléments de voyage, de vol, de disparition d'objets, de perte de quelque chose et de leur quête, etc.
- La plupart des personnages plus importants se caractérisent souvent comme étant socialement défiés (« socially-challenged »), dépourvus d'émotions faciales, et hyper-motivés par leurs passions ou par leurs idées.
- Style et symétrie : Anderson est reconnu pour son style de caméra où tous les éléments sur lesquels on se concentre doivent être au centre parfait ou symétriquement opposés à droite et à gauche. Les plans sont statiques, les personnages parlent en fixant l'horizon. C'est une opportunité parfaite pour les improvisateurs de prendre avantage de l'arène dans leur mise en scène.
- Dans une improvisation plus longue, il serait juste de créer des chapitres distincts.

Exemples d'œuvres :

- The Royal Tenenbaums
- The Grand Budapest Hotel
- The French Dispatch
- The Wonderful Story of Henry Sugar (courts métrages)



Aristophane

Dramaturge de la Grèce antique et le meilleur exemple de la Comédie grecque. Éléments recherchés :

- Les personnages masculins portent des phallus de cuir qui démontrent leur virilité ou manque de virilité, sur lesquels on peut tirer à fins d'humour physique, etc. Demandez aux joueurs d'attacher leur chandail autour de leur taille, laissant une manche (par exemple) pendre vers l'avant qui reproduira le même effet « phallique ».
- Comme dans la tragédie grecque (voir Sophocle), ce style de théâtre utilise un chœur : En plus des joueurs en jeu, trois joueurs devraient se placer à l'arrière de l'arène (sur un monticule, si possible) pour présenter le thème et les personnages, créer des transitions, ou rendre une morale. Ils disent certaines phrases en même temps pour créer le sens d'un « chœur » (comme une chorale). Les joueurs peuvent se consulter silencieusement pendant l'action pour créer cet effet, mais ne descendent pas du monticule une fois l'improvisation débutée.
- Le style est comique, mélangeant l'humour cocasse et vulgaire des phallus, la satire politique (se moquer de la société et des politiciens, qu'on peut nommer directement), la parodie de mythes grecs connus, et les jeux de mots.

Exemples d'œuvres :

- Lysistrata
- Les Grenouilles
- Les Guêpes



La science-fiction de Margaret Atwood

Auteure contemporaine canadienne active depuis les années soixante. Elle a publié de la poésie, des essais, des nouvelles et des romans historiques, mais ce qui nous intéresse, ce sont ses romans qui appartiennent à une branche de la science-fiction axée sur le caractère social.

Éléments recherchés :

- L'histoire est située dans un futur rapproché qui constitue une dystopie, c'est-à-dire une société indésirable qui comporte souvent des éléments de contrôle social, de violence, et de manipulation mentale (« brainwashing » ou « mind control »). L'ordre social est toutefois normalisé ou justifié par une conception/idée du bien collectif qui est véhiculé par ceux qui détiennent le pouvoir.)
- Ce futur est révélé naturellement dans l'histoire. Il n'y a pas de longue explication donnée.
- Les éléments fictifs concernent surtout l'ordre social, plutôt que la technologie (donc pas de robots, lasers, espace, etc.). On doit imaginer une société alternative qui est quand même considérée comme plausible dans la réalité que l'on connaît aujourd'hui.
- Les personnages principaux sont surtout des femmes. L'histoire explore et critique les relations de pouvoir entre les hommes et les femmes. Le plus souvent, il y a un personnage qui n'accepte pas son rôle traditionnel féminin et ne se conforme pas aux normes (normes qui sont exagérées dans cet univers).
- On doit faire appel aux souvenirs et comment ceux-ci forment l'identité des personnages – l'histoire se passe dans le présent, mais la trame narrative visite les événements qui ont marqué les personnages principaux.

Exemples d'œuvres :

- The Handmaid's Tale (il existe aussi une série télévisée)
- The MaddAddam Trilogy (Oryx and Crake, The Year of the Flood, MaddAddam)



Jane Austen

Jane Austen est une auteure anglaise du 18^e et 19^e siècles. Éléments recherchés :

- S'inscrit dans la fiction romantique et présente un portrait réaliste de la société dans laquelle Austen a grandi. La protagoniste sera donc une femme vivant au début du 19^e siècle.
- À cette époque, les femmes étaient dépendantes du mariage pour gagner un statut social et s'assurer une vie confortable; cette réalité devra être démontrée dans l'improvisation.
- Les personnages féminins sont soit contraints par leur sens du devoir et leurs sacrifices, ou remettent en question le système en prenant en charge leur réalité.
- C'est aussi à travers cette réalité que naîtra une histoire d'amour entre les personnages.
- Le conflit est souvent créé par la différence entre les classes sociales dans lesquelles vivent les personnages.
- Une certaine forme d'humour habite ses écrits sous la forme d'ironie et de sarcasme, mais en petites doses. Par exemple, la protagoniste est souvent très intelligente et laisse aller des remarques sarcastiques ou moqueuses par rapport aux attitudes de son temps, de sa place dans la société, etc.
- Thèmes souvent abordés : l'éducation et la lecture, la religion, la moralité, la position économique de la femme et des classes sociales, et la propriété et l'héritage.

Exemples d'œuvres :

- Orgueil et préjugés (*Pride and Prejudice*)
- Raisons et sentiments (*Sense and Sensibility*)
- Mansfield Park
- Emma

(Plusieurs adaptations de ces romans ont été portées au cinéma et à la télévision. Il peut être intéressant de les consulter pour avoir un meilleur support visuel de l'époque dans lequel ces histoires ont lieu.)



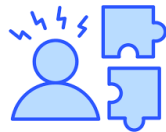
Samuel Beckett

Dramaturge du théâtre de l'absurde. Éléments recherchés :

- Théâtre de l'absurde : N'importe quelle impro dont l'humour joue sur un concept illogique et non-réaliste est, dans le fond, de l'absurde. L'absurde de Beckett n'est pas nécessairement comique cependant. On peut lui donner une tournure dramatique et morbide. Dans un monde absurde, le manque de logique peut être dur sur les personnages qui ne savent pas ce qui se passe. Il y a quand même une histoire qui se suit, même si elle ne suit pas la logique du réalisme.
- Le théâtre de Beckett est existentialiste (questionne la place de l'humain sur Terre) et son ton est celui de l'humour noir.
- Beckett prend un élément absurde de la vie de tous les jours (les choses que nous faisons que des extra-terrestres trouveraient bizarres ou ridicules) et on l'amplifie et la dissèque (l'attente, la prise de décision, etc.)
- Les environnements sont minimalistes, sans détails.
- Les personnages vivent chaque émotion au maximum. C'est noir ou blanc, on ne peut pas être « un peu blasé ». Ils sont complètement au service de la pièce et de la situation, c'est quelque chose que l'auteur leur a imposé et qui peut s'avérer un supplice. Ils ne sont pas "psychologiquement profonds"; ils sont plutôt des outils pour présenter l'absurdité de l'idée centrale.
- Les actions et dialogues sont souvent répétitifs et circulaires (on revient aux mêmes mots ou gestes). Il y a aussi beaucoup de silences; ils représentent la solitude ou l'incapacité d'exprimer certaines idées.

Exemples d'œuvres :

- En attendant Godot (*Waiting for Godot*)
- Fin de partie (*Endgame*)
- Oh les beaux jours (*Happy Days*)



Auteurs semblables : Pour la version plutôt comique du théâtre de l'absurde, voir Eugène IONESCO.

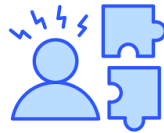
Jorge Luis Borges

Écrivain argentin qui écrit dans la langue française, connu pour ses nouvelles qui se lisent comme des essais. Éléments recherchés :

- Borges (BOR-gesse) mélange fiction et réalité, créant des articles comme pour des revues scientifiques (sur la littérature, l'histoire, la mythologie, l'anthropologie, la religion, l'archéologie, et autres sciences humaines, mais aussi les grandes théories abstraites des sciences pures, comme l'astronomie, la physique quantique, etc.), mais le contenu est fantastique et irréel. En impro, on voudra s'apparenter à la manière d'un documentaire, avec un narrateur intellectuel qui nous raconte cette page de l'histoire, de la langue, etc. avec autorité et confiance.
- Pour réaliser l'aspect d'un article légitime, Borges utilise la note de bas de page (faisant référence à des sources qui sont toutes aussi fictives). Les joueurs sont donc invités à créer ces notes de bas de page pour ponctuer le monologue du narrateur/auteur. Il est recommandé de voir comment des notes de bas de page sont structurées dans des livres ou revues pour bien les rendre. Elles n'ont pas besoin d'être toutes des sources, mais peuvent amener des clarifications et définitions au texte.
- La narration a une personnalité et n'est pas strictement neutre. On invite le narrateur à parler directement au public comme pour lui confier sa découverte. Il parlera de sa méthode pour faire la recherche qui l'a amené à ses conclusions, ou dira avoir connu son sujet personnellement. Cela peut être fait avec un certain humour, sans pourtant tomber dans la comédie.
- Le fantastique peut exister. Il a écrit un plein recueil d'animaux mythiques, par exemple, comme s'ils avaient vraiment existé. Ses articles plus historiques parlent d'anciennes civilisations où des choses impossibles semblent se passer. Les mots archaïques figurent souvent.
- Thème récurrent : Les labyrinthes et les miroirs (les utiliser comme symboles), l'infini et l'éternité, les livres et les bibliothèques, le hasard et les probabilités. Les improvisateurs doivent explorer une GRANDE idée philosophique à travers les symboles choisis.

Exemples d'œuvres :

- Tlön, Uqbar, Orbis TertiusTlön, Uqbar, Orbis Tertius
- Pierre Ménard, auteur du Quichotte
- La Bibliothèque de Babel



Bertolt Brecht

Dramaturge allemand et militant radical. Éléments recherchés :

- Dans le théâtre Brechtien, on nous rappelle constamment que ce que nous voyons n'est que du théâtre. Les outils utilisés pour arriver à cette distanciation à la réalité sont la narration (un personnage va nous dire ce qui lui arrive avec des détails marquants au lieu de nous le montrer), la musique (les personnages vont commencer à chanter au moment où la tension devient trop forte, par exemple) ou encore en brisant le quatrième mur (un personnage va expliquer au public exactement quelles sont ses intentions). On ne se perd pas dans l'illusion théâtrale. Créer ce bris dans l'illusion – ce RAPPEL que ce n'est que du théâtre – est la chose la plus importante à faire. Aussitôt qu'on commence à s'identifier au personnage, on doit briser l'illusion.
- Les textes de Brecht cherchent à inciter la population générale à se mobiliser et se révolter contre les injustices du système politique. Ils ont un message. On s'attaque aux causes des problèmes, pas à leurs conséquences individuelles.
- On cherche un ton plus sérieux, plus sombre. La vie est difficile pour les personnages de Brecht qui sont souvent pauvres et opprimés.
- Les personnages sont toujours des gens du peuple à qui on ne donne pas souvent la parole (des mendiants, des femmes au foyer, des prisonniers politiques).

Exemples d'œuvres :

- Mère Courage et ses enfants
- La noce
- Des tambours dans la nuit



Tim Burton

Cinéaste et animateur américain populaire depuis les années 1980. Éléments recherchés :

- Ses univers sont gothiques, mais accessibles. On y voit les mêmes éléments que l'horreur gothique (monstres, châteaux lugubres, tempêtes, images de cauchemar), mais mélangés à la comédie et/ou au conte de fées pour rendre l'histoire plaisante pour tout âge.
- Le personnage principal est souvent un incompris rejeté par la communauté. En d'autres mots, le personnage est « goth » ou « emo ».
- Il y a un contraste entre le monde fantastique et le monde banal. Par exemple, on trouve une banlieue très normale en bas d'un château gothique sur la colline.
- La difficulté est dans le fait que son style est, d'abord et avant tout, *visuel*. Les joueurs devront donc faire un effort pour mimer ou autrement créer les décors étranges, les édifices tordus, les gros yeux cernés, les personnages avec points de suture, l'obsession avec les spirales, etc. qu'on trouve dans la majorité des films.
- La musique de Danny Elfman accompagne habituellement les films, et il est recommandé d'écouter les trames sonores de, par exemple, *Batman* (1989), *Beetlejuice*, et *The Nightmare Before Christmas*. Pour reproduire des moments musicaux qui sonnent semblables. Ces moments sans paroles peuvent servir de transitions ou de montages.
- Burton a fait assez de films d'animation de style « stop-motion » pour qu'il soit acceptable d'emprunter les mouvements plus stylisés et saccadés des personnages animés par cette technique (voir aussi Ray Harryhausen). S'assurer de tous être sur la même longueur d'onde – on ne peut pas avoir des personnages naturels et d'autres « animés » dans la même impro, à moins que tous les personnages animés soient, par exemple, des monstres inhumains (soit, des effets spéciaux).

Exemples d'œuvres :

- Edward Scissorhands
- Beetlejuice
- The Nightmare Before Christmas
- Corpse Bride



John Carpenter

Cinéaste américain surtout connu pour ses films d'horreur, et de science-fiction à saveur d'horreur. Éléments recherchés :

- L'atmosphère paranoïaque. La peur est transmise non pas par le « gore », mais par la tension. Le sentiment omniprésent est le malaise. Pour ce faire, Carpenter présente des endroits et choses de tous les jours, puis insère un élément dangereux (un tueur, un monstre déguisé en chien, une brume étrange), mais il le fait en prenant un peu trop de temps sur une image, pour lui donner une puissance et une pertinence. Dans l'improvisation, tentez de créer des moments qui dérangent silencieusement, pour qu'on sente que quelque chose de terrible est à la veille d'arriver, mais n'arrive pas encore. Jamais de « jump scares ».
- Carpenter compose normalement sa propre musique (YouTube pourra vous donner des exemples) qui tend à créer du suspense avec des rythmes électroniques. Les joueurs devraient meubler certains moments de suspense en interprétant une telle trame sonore.
- Il y a souvent un héros macho qui tombe presque dans la parodie de la vedette du film d'action. Ce héros dit des choses « cool » avec une voix basse pour paraître encore plus cool, mais Carpenter va chercher de l'humour en prouvant que le héros n'est pas vraiment outillé pour la situation du film. Habituellement, le film fini sur une note sombre, montrant que le héros n'a pas vraiment réussi quoi qu'il en pense.
- Thèmes : Carpenter est anti-autorité, donc souvent le gouvernement et la police sont corrompus ou inutiles, voire même sinistres.
- Il y aura normalement un élément surnaturel ou de science-fiction, pour donner un contexte au sentiment de paranoïa. Donc les questions à se poser sont : De quoi a-t-on peur? Qu'est-ce qui nous rend mal à l'aise? En qui et quoi ne pouvons-nous pas avoir confiance?

Exemples d'œuvres :

- Halloween
- They Live
- The Thing
- Escape from New York



Charlie Chaplin

Acteur, réalisateur et compositeur anglais qui a laissé sa marque sur le monde du cinéma muet.
Éléments recherchés :

- Comme il s'agit de films silencieux, l'improvisation sera évidemment mimée sans sons, bien que les joueurs peuvent introduire une ambiance/trame sonore propre à la sans paroles.
- Les films de Chaplin ont toujours des éléments d'humour physique (du *slapstick*), ce qu'on pousse au maximum.
- Le personnage de Charlot (« The Tramp ») était souvent au plein centre de l'histoire. Charlot est un errant au cœur d'or. Malgré son statut, il tente d'agir comme s'il faisait partie de la société mondaine. Il est rusé, mais enfantin. L'impro peut utiliser ce personnage sans risquer le cliché.
- On y commente souvent la réalité sociale et politique en y opposant le personnage principal. Il y a donc un message social.

Exemples d'œuvres :

- Le Kid (*The Kid*)
- Les temps modernes (*Modern Times*)
- La ruée vers l'or (*Gold Rush*)



Auteurs semblables :

- Buster Keaton : Une plus grande emphase sur les cascades acrobatiques. Son personnage typique n'a pas d'expression faciale et est plus fréquemment dans des situations romantiques. Œuvres : *The General*, *Sherlock Jr.*, *The Cameraman*

Geoffrey Chaucer

Auteur britannique du 14^e siècle. Éléments recherchés :

- L'improvisation sera nécessairement plus longue pour inclure un cadre et au moins deux histoires racontées (et jouées) par les participants à l'histoire-cadre. Par exemple, dans l'œuvre de Chaucer, une diversité de personnages font un pèlerinage à un site religieux. Pendant le voyage, ils décident de passer le temps à se raconter des histoires dans divers genres (comique, tragique, romance, fable, légende, etc.). L'impro devra nous présenter un groupe qui, pour une raison ou l'autre, est ensemble pour un certain temps avec rien à faire, nous montrer leur décision de se raconter des histoires, puis plusieurs de ces histoires dans la durée donnée, revenant au groupe entre chaque histoire.
- Les personnages doivent tous avoir un différent background, et raconter (s'ils ont leur tour) une histoire dans un différent genre, dont au moins une est sérieuse, et au moins une est comique. On doit rapidement apprendre à connaître la personne qui va raconter, puis montrer l'histoire. Les joueurs du « groupe » peuvent prendre différents rôles dans l'histoire (bien que les bancs peuvent participer aussi), et reviennent à leur position originale à la fin de l'histoire.
- L'impro ne se limitera pas à des genres et sujets du 14^e siècle. Plutôt, l'arbitre allouera une version contemporaine de la « manière », comme si Chaucer vivait aujourd'hui.
- L'arbitre s'engage aussi à donner plus de signes de temps pour aider les équipes à rendre le plus d'histoires possible dans la durée donnée.

Exemples d'œuvres :

- The Canterbury Tales
- L'improvisation du Match-étoile de la Gougoune Dorée 2014, décrite et analysée ici : <https://impronb.com/2014/05/20/moments-impromptus-match-etoile-de-la-gougoune-2014/>



Auteurs semblables :

- Giovanni Boccaccio : Pour les arbitres/événements qui préféreraient un nom anglais de moins sur leur liste, Boccaccio est un auteur italien du 14^e siècle qui serait pas mal pareil. Il ne suffit que de changer *The Canterbury Tales* avec *Le Décaméron* (qui est une inspiration probable pour Chaucer) et d'imposer que les noms des personnages soient italiens. (Dans son œuvre, dix jeunes gens fuient la peste et se racontent des histoires en chemin. Changez l'exemple dans la description.)

Agatha Christie

Romancière britannique du début du 20e siècle, populaire pour ses mystères. Éléments recherchés :

- Histoire centrée sur un ou plusieurs meurtres, motivés par la vengeance, l'argent, la jalousie, ou le chantage.
- Le détective s'appuie sur la psychologie et la logique pour résoudre les crimes. Il ou elle reçoit des informations par l'entremise d'entrevues avec les personnes impliquées et par l'observation attentive des lieux et du comportement des personnes à la suite du meurtre.
- La révélation du coupable est traitée comme un spectacle. On rassemble tous les individus ayant un lien au crime et on les passe un à un pour explorer les indices qui pourraient indiquer leur culpabilité.
- Vous êtes libres d'incarner des détectives existants dans les romans de Christie si vous les connaissez bien (Hercule Poirot, Miss Marples, etc.), ou créer votre propre personnage. Ces détectives, professionnels ou amateurs, ne sont pas policiers et ont souvent un associé, de longue date ou un vieil ami, et s'adonne à être sur les lieux du crime.
- Il y a typiquement plusieurs suspects, en moyenne six. Ils forment un ensemble lié par la famille, la communauté, ou la circonstance (tous sur le même voyage par hasard, par exemple). Le crime aura eu lieu dans un petit village, à un événement rassembleur, ou sur un véhicule (train, bateau), question d'avoir un moyen de limiter le nombre de suspects.

Exemples d'œuvres :

- Le Crime de l'Orient-Express (*Murder on the Orient Express*)
- Un cadavre dans la bibliothèque (*The Body in the Library*)
- Le miroir se brisa (*The Mirror Crack'd*)



Les Frères Coen

Joel et Ethan Coen sont des cinéastes américains. Éléments recherchés :

- L'histoire présente habituellement un crime que les criminels pensent avoir bien planifié, mais qui, à cause d'imprévus (soit causés par le chaos d'une situation ou parce que les criminels ne sont pas aussi intelligents qu'ils ne le pensent), est voué à la catastrophe. À la fin, personne ne gagne, personne n'a appris de leçon.
- Les personnages sont excentriques, même étranges, et pensent souvent qu'ils sont totalement en contrôle, mais sont pris au dépourvu quand les actions des autres entrent dans le calcul.
- Les films mélangent le drame et l'humour, au point où on ne serait pas certain dans quelle catégorie ils se situent. L'humour est définitivement noir, parfois même macabre.
- Les films se passent aux États-Unis, souvent dans des petites localités rurales.
- Les films sont souvent précédés d'un message qui nous met à une distance de l'histoire; soit un narrateur qui présente ce qui va se dérouler, ou du texte qui offre une citation importante ou un temps et un lieu.
- Des éléments fantastiques sont possibles (par exemple, le Diable semble responsable de l'hôtel dans *Barton Fink*, les détenus échappés voient des sirènes dans *O Brother, Where Art Thou?*, Dieu semble envoyer une tornade dans *A Serious Man*), et les films vont souvent finir avec un événement inexplicable et mystérieux.
- Les thèmes fréquents sont : L'insatisfaction. L'impossibilité du changement ou de l'amélioration d'une personne. Le désir de changer sans en être capable. La confusion ou l'incompréhension. L'identité. L'ambition sans résolution.

Exemples d'œuvres :

- Fargo
- No Country for Old Men
- Burn After Reading
- The Big Lebowski



La commedia dell'arte

Forme de comédie populaire improvisée en Italie au 16^e siècle (le contexte de l'improvisation ne devra pas à être italien ou du 16^e siècle, mais peut être ici et maintenant). Vous y reconnaîtrez peut-être Molière, qui a été très influencé par la commedia dell'arte. Éléments recherchés :

- Ces comédies sont peuplées de personnages qu'on appelle des archétypes. À l'époque, une façon d'improviser était d'avoir toujours les mêmes personnages caricaturés dans des situations semblables, mais différentes. Consultez la vidéo suivante pour une liste commentée des archétypes les plus connus, mais vous n'avez pas à vous y limiter : <https://www.youtube.com/watch?v=QUPO8tfg8Ls>
- Les personnages étaient des caricatures, et souvent, masqués. Étant masqués, les artistes devaient amplifier le jeu physique et vocal pour compenser l'absence d'expression faciale (posture, démarche, voix). Dans l'improvisation, vous devrez adopter des expressions exagérées et/ou maintenues pour simuler le masque. À noter que les Amoureux allaient souvent sans masque, et se voulaient, par la force des choses, plus sérieux et réalistes. De tels personnages peuvent exister dans le monde de l'impro.
- L'histoire présentera habituellement un personnage avec un défaut important qui se voit victime d'un personnage rusé, et qui le mérite. Parfois le personnage rusé mérite une bonne leçon et la reçoit. Trouvez l'injustice de la situation et organisez-vous pour ridiculiser le coupable qui est esclave de son défaut et se laisse donc prendre au piège.
- N'ayez pas peur de l'humour physique, des situations grotesques, des grands gestes cabotins, de jouer de façon décrochée pour le public.

Exemples d'œuvres :

- Les fourberies de Scapin (Molière)
- Arlequin valet de deux maîtres (Carlo Goldoni)
- Les personnages de la commedia dell'arte (à l'écrit) : <http://tecfa.unige.ch/tecfa/teaching/UVLibre/9900/bin57/commedia.htm>
- Vidéo qui montre des comédiens travailler le style avec une entraîneuse (en anglais, mais probablement le plus utile pour les besoins de l'improvisateur) : <https://www.youtube.com/watch?v=JJEwurzDe4>



La Comtesse de Ségur

La comtesse de Ségur (1799-1874) est une femme de lettres françaises connue comme auteur pour la jeunesse grâce aux romans qui racontent les épreuves et les erreurs de Sophie, victime d'une belle-mère alors que ses cousines et amies sont à la fois raisonnables et dotés d'une mère aimante. Éléments recherchés :

- Tenons-nous à l'époque. Qu'est-ce qui était possible en 1850? Donc pas de téléphones, d'automobiles, tutoyer ses parents, etc. On fait attention au langage pour qu'il ne contienne pas d'expressions trop modernes.
- Le thème récurrent des punitions corporelles rend cela différent de la littérature pour enfants habituelle. Il n'y a aussi pas d'éléments fantastiques (mais les enfants peuvent avoir une grande imagination et croire au fantastique), ni de narrateur. Le personnage principal est un enfant qui fait des gaffes malgré lui-même, qui se met dans le trouble par sa curiosité, naïveté, etc., et qui se fait durement punir. Le personnage parental qui punit est vu comme cruel. Les autres enfants semblent toujours raisonnables, matures et moraux.
- On devrait sentir que la punition n'est pas juste et être sur le côté de l'enfant tout en ayant eu l'envie de crier « Non, fait pas ça! ». Essayons de trouver des punitions qui sont plus intéressantes que « se faire battre » (des tâches difficiles à faire, perdre des permissions, etc.) pour éviter que ce soit insupportable à regarder.

Exemples d'œuvres :

- Les malheurs de Sophie (le dessin animé montre bien le genre de trouble que l'enfant peut se mettre dedans, et l'époque, mais est peut-être un peu doux sur la discipline; sur YouTube au : <https://www.youtube.com/watch?v=i8MLyh3GiUA&list=PLI89Hdb0Z20g09SQYXI3M6zJzufLUkOOe>; pour un rapide survol, la bande-annonce de la plus récente version en film : <https://www.youtube.com/watch?v=XgVtNv7Ocec>)
- Les petites filles modèles
- Les écrits de la Comtesse de Ségur sont dans le domaine public et disponibles en ligne ici : <https://beq.ebooksgratuits.com/vents/segur.htm>



Le Mouvement Dada

L'absurde a un certain sens, mais le Dada est un rejet de toute logique, de l'esthétique traditionnelle et des notions normales de l'art. Un certain nombre d'artistes et écrivains dadaïstes ont poussé les limites à la suite de la Première Guerre Mondiale, comme Tristan Tzara, Marcel Duchamp et Max Ernst. Éléments recherchés :

- Les joueurs sont invités à explorer le non-sens : Des mots qui ne vont pas ensemble, une histoire qui ne fait pas de bon sens ou ne suit pas de trame narrative, etc.
- Le Dada est anti-logique et explore plutôt l'accident. Les cadavres exquis (poésie « écrite » en pigeant des mots dans un chapeau ou, collectivement, chaque participant écrivant un mot ou une phrase indépendamment des autres) sont un bon exemple. L'arbitre pourrait rendre un tel chapeau disponible aux joueurs (avec des mots, bouts de phrases, ou répliques).
- Le Dada est anti-esthétique et peut donc être rempli de choses grivoises (l'excrément, etc.), et fait outrage au public. Si l'art de l'impro nous demande d'être au service du public, ce mouvement anti-art, anti-spectacle, nous demande d'être contre le public et ses attentes. On peut donc insulter le public, faire des choses que le public n'aime pas ou ne peut pas comprendre, jouer pour quelqu'un d'autre que le public, etc. Ça provoque, ça choque.
- Dans les arts visuels, le mouvement poussait, entre autres, le montage accidentel d'images pré-existantes, ou la présentation d'objets de tous les joueurs (comme le banc de toilette de Duchamp) comme de l'art. Cette notion peut peut-être inspirer une impro.
- Le Dada était souvent proposé au public dans un « happening », soit une soirée de performance qui inclut la lecture de poésie instantanée, des concerts de musique dissonante, des moments spontanés, etc., une forme que l'impro pourrait prendre.
- Le but, dans le contexte de son temps, était de rager contre la guerre et la bourgeoisie. De nos jours, l'intention du joueur pourrait être d'attaquer les problèmes contemporains, comme les milliardaires, la propagande, le fascisme, etc.

Exemples d'œuvres :

- Sept Manifestes Dada (Tristan Tzara)
- Un Cadavre (André Breton)
- Les collages de Max Ernst : <https://www.theparisreview.org/blog/2020/02/06/the-collages-of-max-ernst/>
- Exemples de cadavres exquis sur Wikipédia : https://fr.wikipedia.org/wiki/Cadavre_exquis



Jacques Demy

Cinéaste de la Nouvelle Vague française (années 1960 au années 1980), reconnu pour ses comédies musicales sur lesquelles la « manière » devra se concentrer. Éléments recherchés :

- Fait penser visuellement, et pour ses prémisses, aux comédies musicales de Hollywood, mais les fins ne sont pas Hollywoodiennes – les amoureux ne finissent pas ensemble, le héros est tué, etc. *La-La Land*, par exemple, est un film américain récent qui est très inspiré de Demy. Il faut trouver de la tristesse par la fin.
- Dans une comédie musicale normale, les chansons et le dialogue parlé s'entrecoupent. Dans celles de Demy, on chante tout le long, même (surtout!) les conversations les plus ordinaires. Cela ressemble d'autant plus à nos improvisations chantées, bien que plus dramatiques qu'humoristiques. Les personnages se demandent quelle heure il est, et quel film ils ont vu au cinéma, en chantant. On doit reproduire cette banalité dans l'impro.
- Pour chercher le drame, prendre un sujet sérieux qui aurait intéressé Demy – la guerre, les syndicats, l'addiction, l'amour non satisfait, le crime – et qui affecte l'histoire d'amour qui est en avant-plan.
- Le style musical a des influences de jazz. Écoutez des artistes de ce genre (en plus de clips des films offerts en exemple) pour vous donner une idée du rythme voulu.

Exemples d'œuvres :

- Les Parapluies de Cherbourg
- Les Demoiselles de Rochefort
- Une Chambre en ville



Charles Dickens

Auteur britannique du 19^e siècle connu pour ses romans-feuilletons. Éléments recherchés :

- Règle générale, l'histoire se passe à l'époque victorienne et présente cette société. On parle donc d'une grande ville où on trouve riches et pauvres, au début de l'ère de l'industrialisation. Les équipes devraient s'informer sur cette époque (Londres en particulier) pour bien alimenter leur impro.
- C'est du mélodrame. Il y a des rebondissements (*twists*) qui changent nécessairement la fortune du personnage principal, soit des choses qu'on verrait aujourd'hui dans des romans-savons (un homme riche aide un orphelin et est, plus tard, révélé comme étant son père, etc.). L'improvisation pourrait se concentrer sur le chapitre où on voit un tel rebondissement.
- L'injustice sociale est à l'avant-plan. On parle d'orphelins, de jeunes enfants forcés à travailler, de prisons pour les personnes endettées... Les victimes de la pauvreté, et les riches patrons qui les abusent (comme Scrooge) sont des personnages habituels.
- Ce n'est pas pour autant déprimant. Les rebondissements déjà mentionnés peuvent nous amener à une belle fin, et il peut y avoir des moments plus humoristiques, surtout dans les stéréotypes riches/pauvres.
- Plusieurs de ses histoires touchent à l'horreur à travers l'utilisation d'esprits et de fantômes (mais pas plus). L'incorporation de ces éléments, en particulier pour créer une atmosphère d'épouvante, est permise, mais non obligatoire.
- Dickens a essentiellement inventé le Noël moderne qu'on célèbre. Il peut être intéressant, mais pas obligatoire, de raconter une histoire qui se passe à Noël (évitez de reproduire ou parodier *A Christmas Carol* cependant).

Exemples d'œuvres :

- Oliver Twist
- Great Expectations
- A Christmas Carol



Ésope

Écrivain de fables au 6^e siècle avant notre ère. Éléments recherchés :

- Une fable est une petite histoire mettant en scène, habituellement, des animaux, parfois, des plantes, et rarement, des êtres humains, offrant une morale à la fin.
- Ces animaux et plantes peuvent parler, évidemment, et représentent une qualité humaine intrinsèque. Le Renard est rusé, la fourmi est vaillante, le Chêne se croit invulnérable, etc.
- La morale à la fin doit être explicitement déclarée sous la forme de maxime, dicton ou proverbe, soit par un narrateur ou un des personnages. Les joueurs, particulièrement le narrateur, devraient garder un œil sur les signes de temps faits par l'arbitre. À 30 secondes, c'est le temps de terminer l'histoire pour qu'à 10 secondes, la morale puisse être dite.
- Les fables de La Fontaine sont partiellement adaptées de celles d'Ésope. La distinction est que les fables originales ne riment pas, et sont donc plus faciles à reproduire en impro.

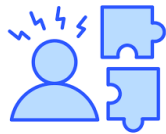
Exemples d'œuvres :

- Le Rat des Champs et le Rat de Ville
- Le Renard et les Raisins
- La Cigale et la Fourmi



Auteurs semblables:

- Jean de La Fontaine : Comme susmentionnée, la version difficile de la fable se veut rimée (viser 8 pieds/syllabes par ligne). Il utilise beaucoup l'allitération aussi. Bien qu'Ésope utilise surtout la narration, on voit plus de dialogues dans l'œuvre de La Fontaine; on évitera donc la fable qui est tout simplement narrée. Œuvres : Le Chêne et le Roseau, Le Lièvre et la Tortue.



André Franquin

Auteur belge de bande dessinée pour jeunes et moins jeunes, entre les années '70 et '90.

Éléments recherchés :

- Travaille surtout en courtes « histoires » d'une ou deux pages se terminant sur un punch humoristique. La structure de l'impro, comme celle de ses ouvrages, devra être montée en courtes vignettes finissant sur un punch. Plusieurs vignettes (au moins 3) seront donc présentées au cours de l'improvisation, chacune durant entre 30 et 60 secondes.
- Les vignettes ne racontent pas d'histoires comme telles. Il s'agit simplement de courts instants loufoques qui viennent affecter le quotidien de notre personnage principal.
- Il est recommandé de garder le même personnage principal à travers les vignettes pour offrir une continuité. Les personnages secondaires peuvent changer ou revenir d'une vignette à l'autre.
- On y ridiculise souvent les défauts de l'être humain (paresse, présomption, abus de pouvoir, etc.) et de la société (pollution, corruption politique, guerre, etc.). À cette fin, vos personnages et les situations dans lesquelles ils se retrouveront seront très caricaturés.
- Les expressions faciales sont exagérées. Il y a beaucoup d'humour visuel.

Exemples d'œuvres :

- Gaston Lagaffe
- Les Idées noires
- Le Marsupilami
- Modeste et Pompon



David Gibbins

David Gibbins est un auteur qui donne dans le style de la fiction historico-fantastique. Éléments recherchés :

- L'histoire tourne toujours autour d'un artefact célèbre, qu'il soit réel ou fictif.
- L'histoire doit se développer en suivant deux ou plusieurs histoires qui se passent à différentes époques, et sont reliées par la relique qui lui est centrale.
- Les histoires doivent s'alterner, de façon à ce que l'on voie des séquences de chacune sans voir l'histoire du début à la fin d'un seul trait. Les joueurs devront donc utiliser des transitions (ex : joueurs de l'histoire 1 se mettent en position neutre afin que les joueurs de la seconde entrent en jeu, et vice versa) afin de passer régulièrement d'une à l'autre.
- Les histoires sont reliées d'une manière ou d'une autre (ex : #1 l'artefact est perdu, #2 il est retrouvé à une différente époque).
- Typiquement, les différentes histoires relatent la création de l'artefact, un événement important créé par celui-ci, et sa perte ou sa destruction.

Exemples d'œuvres :

- Le Chandelier d'or
- Les Dieux d'Atlantis
- Pharaon



William Gibson

Auteur de science-fiction, le père du genre *cyberpunk* et dont plusieurs éléments imaginés dans les années 1980 (Internet, pouvoir corporatif) se reconnaissent dans le monde d'aujourd'hui.

Éléments recherchés :

- C'est de la science-fiction et nécessairement du cyberpunk – réalités virtuelles et cyberspace que des hackers peuvent naviguer mentalement (branchés dans la machine); remplacements de membres et organes par de la technologie cybernétique; les corporations ont plus de pouvoir que les gouvernements et servent de vilains; *sprawl* urbain; etc.
- C'est un monde dystopique où rien n'est présenté comme un futur qu'on VOUDRAIT. Les héros sont des hors-la-loi dans leur société où la population est attendue de travailler toute leur vie pour payer leurs dettes. Avoir des membres cybernétiques crée une distance avec notre humanité, et les récipiendaires ont tendance à perdre la boule. Au lieu de la police, la sécurité privée des méga-corporation impose sa propre loi. Pauvreté, violence et aliénation sont les résultats de ce futur.
- Gibson fait grande utilisation de jargon technologique inventé pour créer le sens qu'on est dans l'avenir. Vous pouvez utiliser son jargon, en inventer un, et/ou vous inspirer du jargon qui entoure Internet et les ordinateurs. C'est le temps de sortir les expressions de la génération Z ou Alpha. Beurrez épais.
- De plus, quand on cherche à nommer des choses (compagnies, gangs de rue, logiciels, etc.), empruntez des mots soit bibliques ou tirés d'un western.
- Atmosphère qui s'apparente au Film Noir. Un bon exemple de la mixture Gibson/Film Noir serait le film *Blade Runner* (même si l'intrigue est basée sur une œuvre de Philip K. Dick, un différent auteur de science-fiction).

Exemples d'œuvres :

- Neuromancer
- Johnny Mnemonic (nouvelle, rendue en film)
- Le jeu *Cyberpunk 2063* qui tire ses inspirations de son œuvre complète
- Une autre œuvre inspirée de Gibson est la série animée *Cowboy Beebop*.



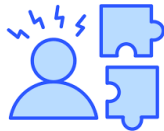
Le Groupe des 7

Rassemblement de sept peintres canadiens qui œuvraient sur les mêmes thèmes artistiques au début du 20e siècle (environ 1911 à 1933). Éléments recherchés :

- Une rareté à la manière de l'inspiration d'artistes visuels. Pour bien réussir, il s'agit de rendre les œuvres vivantes. Si, au lieu d'images fixes, ces œuvres seraient en mouvement, habitées, etc. On doit donc utiliser les lieux, personnages, atmosphères et thèmes de l'artiste dans notre improvisation.
- Les œuvres du Groupe des 7 représentent presque exclusivement des paysages canadiens. À l'opposé de la peinture paysagiste de l'époque, elles proposent de représenter le Canada avec plus d'audace et de vigueur. En utilisant plus de couleurs, leurs œuvres démontrent un caractère fantastique, voire même mystique. La présence de l'homme y est rare et met surtout en valeur le paysage naturel.
- Les peintres cherchent à nous faire explorer nos émotions et impressions que l'on peut ressentir à voir un paysage tout en mettant en valeur la puissance et la vie de sa nature. Explorez vos sens par rapport au lieu. Qu'est-ce qu'on entendrait (sonore), sentirait (odorat), etc.?
- Les joueurs devront donc trouver moyen de mettre le paysage et son pouvoir en valeur, plutôt que les éléments de personnage et d'histoire.

Exemples d'œuvres emblématiques de chaque peintre (toutes disponibles à travers une recherche Google) :

- F.H. Varley – Stormy Weather, Georgian Bay
- Arthur Lismer – Nova Scotia Fishing Village
- Franklin Carmichael – Houses, Cobalt
- Lawren S. Harris – Toronto Street, Winter Morning
- Franz Johnston – The Guardian of the Gorge
- J.E.H. MacDonald – Sumacs
- A.Y. Jackson – Saint-Tite-des-Caps



Les films de Ray Harryhausen

Ray Harryhausen est un concepteur d'effets spéciaux qui est connu pour sa grande contribution au développement et à l'amélioration de la forme d'animation « Dynamation » qu'on connaît aujourd'hui sous le nom de **Stop Motion**. Actif des années 1940 à 1980, il a apporté sa touche unique à de nombreux longs-métrages en donnant vie à des créatures mythiques et gigantesques. Dans la plupart des films de Harryhausen, les personnages animés interagissent avec le monde réel et en font partie; l'idée est qu'ils cessent d'attirer l'attention sur eux-mêmes en tant qu'"animation". Éléments recherchés :

- Votre impro devra présenter un récit fantastique inspiré de mythes et légendes. Le ou les « héros » seront hauts en couleur, courageux et confiants en leur habilité de vaincre l'ennemi.
- Il devra y avoir une ou des créatures mythiques, géantes ou provenant de l'imaginaire ou de la science-fiction comme antagonistes à vos héros.
- La créature devra être jouée comme si filmée en *Stop Motion*, c'est-à-dire avec des mouvements un peu saccadés et des expressions faciales exagérées et soutenues.
- Contrairement à la créature, vos personnages humains (ou acteurs) agiront normalement. C'est la différence entre ces deux types de jeu physique, et la façon dont l'interaction entre les deux styles sera rendue, qui assurera la réussite de la catégorie.
- Il est fortement encouragé d'utiliser des effets de mise en scène dans l'arène (contraste de distance, de hauteur, position neutre et effet sonore) pour accentuer davantage les différences dans les styles de jeu physique. Ces effets rendront l'interaction entre les acteurs et la créature encore plus distincte.
- Puisque l'action se déroule normalement dans un contexte et une époque plus classique, il faudra faire attention à éviter le vocabulaire contemporain.

Exemples d'œuvres :

- Compilation de ses œuvres : <https://www.youtube.com/watch?v=MVQfXO5DkHQ>
- Le Monstre vient de la Mer
- La trilogie de Sinbad (Le Septième Voyage de Sinbad, Le Voyage fantastique de Sinbad, et Sinbad et l'Œil du Tigre)
- Jason et les Argonautes
- Le Choc des Titans



Les comédies loufoques de Howard Hawks

Metteur en scène américain, un des principaux (et meilleurs) producteurs de « comédies loufoques » (*screwball comedies*) populaires dans la première moitié du 20^e siècle. Éléments recherchés :

- La comédie loufoque est essentiellement une comédie romantique qui se moque de l'amour au lieu de le mettre en valeur.
- Le personnage féminin est libre et a une personnalité forte, et le personnage masculin sent la perte de contrôle dans la relation. Une guerre des sexes résulte, qui se joue surtout avec de l'humour verbo-moteur, le sens de la répartie, et des répliques rapides qui se moquent souvent des stéréotypes masculins/féminins (le rôle de chacun dans un monde « traditionnel »). La patriarchie et le sexisme sont présentés comme ridicules.
- On peut accentuer le déséquilibre social en rendant l'homme riche ou puissant et la femme plus pauvre ou socialement insignifiante. La force de sa personnalité et son contrôle dans la relation deviennent alors encore plus « choquants ».
- Normalement une situation ridicule et comique. Le dialogue est rapide, les personnages parlent souvent en même temps.
- Si, à la fin, les personnages décident de se marier, c'est bien parce que c'est Hollywood. Le personnage fort choisit soudainement de se plier à la tradition sans que ça ait de sens.

Exemples d'œuvres :

- Bringing Up Baby <https://www.youtube.com/watch?v=VE1O9SwwB1c>
- His Gal Friday <https://tubitv.com/movies/100008716/his-girl-friday>
- Monkey Business <https://www.youtube.com/watch?v=T4rt-GEQoug>
- I Was a Male War Bride <https://www.youtube.com/watch?v=oYqU1mDlyS8>

(Tous les liens offrent un visionnement gratuit.)



Les documentaires de Werner Herzog

Cinéaste et documentariste allemand. Bien qu'il ait aussi produit des fictions, ici on cherchera à reproduire ses documentaires. Éléments recherchés :

- Comme dans un documentaire normal, on retrouve des entrevues avec des experts ou personnes qui ont vécu (ou vivent présentement) la situation documentée. Cependant, Herzog est plus présent que dans un documentaire normal. On le voit à la caméra, ou au moins, on l'entend. Ses entrevues passent comme des conversations philosophiques avec son sujet plutôt qu'une session de questions et réponses. Il peut pousser la personne interviewée aux larmes, ou à faire de nouvelles réalisations.
- Comme dans un documentaire normal, il y a une voix qui parle par-dessus l'image, mais cette narration est ici beaucoup plus philosophique, poétique et/ou imagée. Herzog relie des choses qu'on n'aurait pas normalement reliées, par exemple l'irréalité ou invisibilité de Dieu et les mirages dans le désert du Sahara. Il ose prendre des détours et se laisser distraire par ce qui l'intéresse soudainement.
- Herzog est plus intéressé par l'Art que les stricts faits. Il ne documente pas une escalade de montagne, il pose la question POURQUOI quelqu'un choisirait d'escalader une montagne.
- Le sujet du film est souvent une personne qui tente de faire quelque chose de fou et de dangereux, ou qui a un rêve impossible, ou une obsession. Ses réflexions tendent au macabre, au pire scénario possible.
- Une des choses les plus distinctives de son travail est sa voix. Il est fortement recommandé d'imiter sa voix, sa cadence et son accent dans la narration et le personnage de l'intervieweur pour atteindre l'effet voulu.

Exemples d'œuvres :

- Grizzly Man
- Lo and Behold : Reveries of the Connected World
- Fata Morgana
- Into the Inferno



Alfred Hitchcock

Le « maître du suspense » au cinéma, sa carrière le portant de l'époque du film muet à la mi des années 70. Éléments recherchés :

- Il y a deux genres que Hitchcock explore en particulier : L'histoire de meurtre, et l'histoire d'espionnage. Dans les deux cas, une atmosphère paranoïaque s'installe. Est-ce que le protagoniste sera tué (ou si le tueur, soupçonné ou capturé)? Le public ne devrait pas savoir à qui faire confiance. On leur cache des choses grâce à la mise en scène (bas de bandes, choses cachées derrière les joueurs, mots chuchotés, etc.)
- Pour Hitchcock, ce n'est pas le punch (la révélation, le moment violent, le « boum ») qui est important, c'est l'anticipation. Il faut donc étendre la durée des moments AVANT le « boum », pour que les spectateurs soient au bout de leurs sièges.
- Les histoires ont souvent un *MacGuffin*, un objet qui motive les personnages (un document secret, par exemple), mais dont la nature n'est pas importante aux spectateurs. Ce qui est important, c'est que tout le monde veut le *MacGuffin*, et on n'a pas besoin de l'expliquer plus qu'il ne le faut.
- Un des thèmes les plus importants est le voyeurisme. Les personnages observent secrètement les autres, se font observer, ou ont peur de se faire observer.
- Un autre thème fréquent est celui de la fausse accusation. Les personnages de Hitchcock sont souvent pourchassés, arrêtés ou attaqués pour un crime qu'ils n'ont pas commis, victimes d'un malentendu ou d'une influence sinistre.
- Les protagonistes féminines de Hitchcock sont toujours des blondes. Si on a les joueuses blondes (ou des chandails jaunes), on pourrait les utiliser pour recréer cet aspect qui n'est évidemment pas obligatoire.
- Hitchcock fait toujours une rapide apparition silencieuse dans ses films. On le voit marcher un chien en arrière-plan, monter dans un autobus devant le héros, etc. Il a une silhouette et une attitude très distinctes. Faites de la recherche dans son apparence pour recréer un tel moment dans une impro. Il est aussi possible que l'arbitre demande de faire cette apparition iel-même, dans quel cas, vous en serez avisé et devrez créer une opportunité pour ce moment (une scène dans un endroit public).

Exemples d'œuvres :

- Psycho
- Rear Window
- North by Northwest



Homère

Poète grec qui aurait vécu au 8^e siècle avant notre ère. Un grand exemple du style épique.
Éléments recherchés :

- Le contexte est celui de la mythologie grecque – ses héros, ses batailles, ses quêtes, ses monstres, l'influence de ses dieux.
- Dans le style épique, on commence au milieu des choses. Ensuite, on doit raconter (rapidement créer un *flashback*) qui explique comment on s'est rendu ici (au début de l'impro), PUIS montrer la deuxième moitié de l'histoire. L'improvisation sera plus longue pour donner l'occasion aux joueurs de réussir cet élément.
- Homère était, en fait, un conteur. Il n'écrivait pas (quelqu'un a tout écrit plus tard). Pour se souvenir de sa longue histoire, il utilisait des outils comme des formules répétitives et des listes. Par exemple, il commence L'Iliade avec la liste de tous les bateaux qui font partie de l'armée grecque. On doit prendre le temps de déclamer une telle liste pendant l'impro.
- L'histoire est nécessairement héroïque et plus grande que nature. Les émotions sont poussées. Le langage est poétique et grandiose. Le jeu est exagéré.

Exemples d'œuvres :

- L'Iliade
- L'Odyssée
- Ulysses-31 est un dessin animé qui reproduit L'Odyssée en science-fiction



Auteurs semblables :

- Poésie épique : L'arbitre peut aussi divorcer le style épique de son contexte mythique et historique en demandant aux joueurs de reproduire les éléments de style, mais pas le premier critère listé ci-dessus. On verrait donc une improvisation épique qui se passe ici et aujourd'hui. Cela pourrait être intéressant de voir une simple histoire de bureau traduite dans le style épique, par exemple.

Victor Hugo

Auteur français du 19e siècle. Bien qu'homme à tout faire – poète, dramaturge, politicien – ce sont ses romans qui ont laissé leur marque sur la culture. Éléments recherchés :

- Il tend au roman historique et nous fait visiter un moment de l'histoire française. Cependant, il ne s'agit pas de la vie de tous les jours, mais bien de l'épique et du grandiose, y ajoutant aussi une bonne dose de mélodrame.
- Il engage habituellement une réflexion sociale et met en scène les iniquités entre classes sociales ou l'injustice.
- Il peut à l'occasion utiliser des éléments gothiques, comme des personnages grotesques ou difformes.
- Il utilise souvent la parenthèse historique, prenant une pause du narratif en cours pour expliquer en long et en large, de façon académique, un élément d'histoire, d'architecture, de société, etc.

Exemples d'œuvres :

- Notre-Dame-De-Paris
- Les Misérables
- Le Dernier Jour d'un condamné



Eugène Ionesco

Dramaturge roumain de langue française. Un des maîtres du théâtre de l'absurde. Éléments recherchés :

- L'histoire est illogique et bizarre. Les situations loufoques du début nous amènent à un moment de chaos qui désoriente le public, comme si l'improvisation s'auto-détruisait devant nos yeux. Quand on atteint ce moment, le dialogue ne fait plus de sens (phrases sans rapport), la mise en scène devient rapide et déglinguée, c'est agressif et verbalement violent.
- Le dialogue se contredit, ou est répétitif. Si un personnage dit qu'il va faire quelque chose, on le voit faire l'inverse, et ainsi de suite. Cela crée un effet comique.
- Les personnages sont interchangeable et peu intègres. Si un personnage avait un rôle X, il pourrait plus tard sembler avoir un rôle Y, alors qu'un différent personnage prend le rôle (ou les attitudes, ou les manies, etc.) de X. Ils agissent comme des marionnettes prises dans des routines (pas nécessairement dans leur physique, bien que ce soit possible).
- Le langage peut transformer le monde. Si on dit que quelque chose est vrai, il devient soudainement vrai. Un personnage peut mourir subitement en se faisant dire qu'il est mort, par exemple.
- Les accessoires et environnements (mimés, en impro) sont utilisés pour créer des gags physiques. L'horloge qui change d'heure à tout bout de champ, les chaises qui se multiplient, le corps qui grossit et pousse les personnages hors scène.
- La structure est non-traditionnelle : Moments qui se répètent, la fin redevient le début, les scènes changent de rythme/vitesse.
- Tout cela est au service de s'attaquer à des choses comme la conformité, l'isolation et l'anxiété. Le ton est donc tragi-comique, c'est-à-dire, de l'humour noir.

Exemples d'œuvres :

- La Cantatrice chauve
- La Leçon
- Les Chaises



Auteurs semblables : Pour la version plus sérieuse du théâtre de l'absurde, voir Samuel BECKETT.

Jeu de rôles

Il existe des jeux de rôles dits « papier et crayons », joués autour d'une table avec des dés, etc. dans tous les genres imaginables, bien que le plus connu soit Donjons et Dragons qui est dans le mode fantastique. Éléments recherchés :

- Premièrement, il s'agira ici de montrer l'histoire telle qu'elle se passe dans l'imaginaire des joueurs. On ne montre pas la table, les joueurs, les dés, le maître du jeu, etc., ce qui risquerait d'être statique et plate.
- Tout de même, on peut, sans trop briser le quatrième mur, faire référence aux choses absurdes qui se passent parce que c'est un jeu. Exemples : Le personnage qui s'ajoute au groupe sans grande explication après la mort d'un autre. Le personnage très habile qui manque son coup de façon désastreuse (une faillite critique des dés) ou l'inverse (un succès critique). Les blessures qui ne sont représentées que par un niveau d'énergie qui baisse. Tout le monde prend son tour dans une scène d'action plutôt que d'agir simultanément. Il n'y a pas de héros seuls, seulement des groupes de quatre, chacun avec des habiletés différentes et complémentaires. Les personnages soudainement *unlock* de nouvelles habiletés quand ils ont gagné assez d'expérience. Et ainsi de suite.
- Il existe des jeux de rôles qui représentent tous les genres possibles, mais le public s'attend probablement au *D&D*, et donc à une sorte d'histoire fantastique à propos de héros qui descendent dans un donjon et font face à différents monstres, pièges et énigmes dans le but de soit détruire les forces des ténèbres et/ou accumuler du trésor. L'arbitre ou son thème vous encouragera d'aller dans ce sens, ou de l'éviter.
- Faire attention de ne pas jouer sur les clichés plutôt propres aux jeux *vidéo* de rôle, mais qui seraient incongrus en personne autour d'une table. (Le terme « Jeu de rôles » a aussi été emprunté par l'industrie des jeux vidéo, mais sont assez différents pour les besoins de cette improvisation.)

Exemples d'œuvres :

- Donjons et Dragons
- Of Dice and Men (film, 2014)
- The Gamers (film, 2002)



Jeu de société

Il existe plusieurs jeux de société dans plusieurs catégories, tels que les jeux de cartes, les jeux de stratégie, les jeux de lettres, les jeux coopératifs, les jeux de gestion de ressources, etc.

Éléments recherchés :

- Votre équipe devra choisir un véritable jeu de société et s'inspirer de celui-ci. Par exemple, vous pouvez exploiter la mécanique du jeu, un ou des personnages du jeu, son environnement, ses règlements et/ou le but du jeu. Avec ce que vous choisissez d'exploiter, trouvez comment il peut s'appliquer à la vie réelle. Est-ce que la quête du joueur est de faire des échanges de ressources ou de trouver le meurtrier? Est-ce que c'est un jeu de chance et de hasard, ou doit-il suivre une seule route?
- Le jeu choisi sera bien rendu et suivra les règles et la logique de ce jeu. On ne combinera pas plusieurs jeux.
- À éviter : Des joueurs autour d'une table qui jouent un jeu de société, soit des personnages qui brassent les dés et avancent sur un plateau. Ce qu'on veut voir, c'est la vie des *jetons* dans un jeu, mais qui ne savent *pas* qu'ils sont dans un jeu. Les « joueurs » du jeu sont invisibles, et ne sont que des « forces » qui manipulent la vie des personnages.
- Bien que chaque équipe soit libre de choisir son jeu au préalable, le thème, et donc la scène à jouer, restera inconnue jusqu'au moment de jouer l'improvisation. Gardez cela en tête quand vous choisissez le ou les jeux que vous pourriez exploiter.

Exemples d'œuvres :

- Jeux de société dits classiques : Monopoly, Clue, échecs, Risk
- Jeux de société dits modernes : Les Colons de Catane, Loup Garou, Pandemic
- Liste de jeux sur Wikipédia : https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_de_société
- Liste de jeux classiques : <https://www.rd.com/list/classic-board-games/>



Franz Kafka

Auteur tchèque connu pour ses nouvelles et romans cauchemardesques. Considéré un des pères de l'absurde. Éléments recherchés :

- Le personnage central a un nom incomplet, habituellement Josef K ou tout simplement, K. Le joueur pourrait se donner plutôt la lettre de son propre nom de famille (par exemple, Michel Albert serait Michel A, ou tout simplement, A).
- Ce personnage est aux prises avec une bureaucratie dont il est impossible de connaître les règles. C'est une métaphore pour une vie injuste. Par exemple, dans *Le Procès*, K est accusé d'un crime, mais on ne lui dit jamais ce qu'est le crime (le lecteur non plus). Dans *Le Château*, K doit parler à un quelqu'un en charge, mais doit naviguer ce qu'on pourrait appeler « La maison des fous d'Astérix ». K est toujours impuissant devant les forces invisibles de l'État. La bureaucratie est un thème qui revient.
- Le monde réel déprimant peut être juxtaposé à des éléments sortis d'un cauchemar. Par exemple, dans *Métamorphose*, le personnage se transforme lentement en coquerelle, une métaphore pour son malaise, son isolation et la haine de soi. On peut donc injecter un élément fantastique tant qu'on le relie à l'existentialisme ou l'horreur.
- L'atmosphère est généralement l'angoisse, l'aliénation, la déshumanisation.

Exemples d'œuvres :

- Le Procès
- Le Château
- Métamorphose



Les b.d. de guerre de Robert Kanigher

Écrivain de bande dessinée américaine, surtout des années 50, 60 et 70 chez DC Comics. Bien qu'il écrit dans tous les genres, il a beaucoup travaillé sur des b.d. se rapportant à la Deuxième Guerre mondiale, sur quoi on se concentre ci-dessous. Éléments recherchés :

- D'abord, choisir une guerre (Première, Deuxième, Vietnam, etc.), puis un théâtre spécifique, s'il y a lieu (par exemple, la Deuxième Guerre se passait dans le Pacifique, en Europe, en Afrique du Nord).
- Ensuite, choisir une sorte de force armée, que ce soit les forces de l'air, l'infanterie, les cuirassés (chars d'assaut), les forces navales, la Résistance, les forces spéciales, etc.).
- Enfin, créer des personnages qui sont dans la guerre, le théâtre et l'unité choisis, et qui ont un *TWIST* que l'on pourrait appeler « comic book ». Par exemple, dans *Haunted Tank*, le char d'assaut se fait aider par le fantôme d'un général de la Guerre civile américaine. Dans *The War That Time Forgot*, des soldats échouent sur une île remplie de dinosaures. Ça n'a pas besoin d'être si fou – beaucoup de ses histoires sont à propos d'une unité particulière dont on n'entend pas parler souvent (les bateaux torpilles, les décodeurs Navajo, les parachutistes) – ici, l'élément de b.d. est tout simplement le niveau d'action qui est spectaculaire.
- Attention, même si les personnages ont parfois des habiletés étranges, Kanigher n'y mélange pas des super-héros costumés.
- Les thèmes sont clairs : Le Nazisme, c'est mal. La guerre, c'est terrible (il n'a pas peur de tuer ou estropier un personnage). Les héros ne sont pas parfaits, mais ils font de leur mieux.

Exemples d'œuvres :

- Sgt. Rock
- The Haunted Tank
- G.I. Robot
- The Unknown Soldier
- Bien qu'une création d'un autre auteur, les *Creature Commandos* (récemment adaptés en dessin animé) sont une idée « à la Kanigher ».



Rupi Kaur

Poète canadienne à l'avant-garde du style « Instapoetry », Kaur est simpliste dans son langage. La majorité de ses poèmes sont courts, mais percutants. Des dessins simples accompagnent sa poésie. Éléments recherchés :

- Essentiellement dans le ton *dramatique*, les poèmes sont des images qui se veulent libératrices et guérissantes. On vise l'espoir, l'acceptation, la liberté, etc. Bien que Kaur explore des thèmes comme l'identité sud-asiatique, l'immigration, la féminité et l'amour, il n'est pas obligatoire de se limiter à ces thèmes. On recherche des questionnements ou des constatations identitaires, familiales ou relationnelles.
- On veut ressentir que les thèmes abordés durant les improvisations sont puisés d'expériences réelles. N'ayez pas peur d'être un peu biographique, et d'aller chercher des images, des impressions dans votre propre enfance ou vécu.
- Les poèmes ne riment pas, mais utilisent des figures de style comme la répétition, la comparaison, la personnification et la métaphore.
- Un.e seul.e interprète se présente au centre de l'improvisation à la fois (plusieurs personnes peuvent participer en donnant leur place à un.e autre au cours de l'improvisation).
- Tentez de créer le dessin qui accompagne le poème, soit avec un geste mimé au début ou à la fin, ou pendant avec l'aide d'un.e autre membre de votre équipe, ou selon votre propre créativité.

Exemples d'œuvres :

- lait & miel (milk & honey)
- the sun and her flowers
- home body
- Une vingtaine de ses meilleurs poèmes en ligne : <https://www.littleinfinite.com/20-of-rupi-kaurs-best-poems/>



Lau Kar-leung

Lau Kar-leung (aussi appelé Liu Chia-liang) est un cinéaste et chorégraphe de films de kung fu comiques, principalement pour le studio Shaw Brothers dans les années 70 et 80. Éléments recherchés :

- Le focus est sur les arts martiaux. On va souvent apprendre des nouvelles techniques, et comme public, comprendre la philosophie derrière elles. Pour mieux le présenter, l'action se passe dans une période historique.
- Les combats sont étendus à plusieurs minutes (sur caméra, on peut voir 8 à 16 gestes de suite avant de couper). Il faut trouver moyen de rendre ceux-ci divertissants en impro où on ne peut pas couper, par exemple en ralentissant le geste pour mieux créer la chorégraphie (ce qui aide avec la sécurité des joueurs).
- Ce sont des comédies. On aura des personnages qui se jouent des tours ou qui apprennent des leçons de ceux et celles qui sont meilleurs qu'eux, mais personne n'est tué. On verra souvent du combat qui utilise des objets de tous les jours (du chaise fu, du corde à linge fu, etc.).
- Finissez sur un *freeze frame* naïseux.
(<https://www.youtube.com/watch?v=kNWogS2lsdc>)
- Mise en garde : Évitez le racisme, c'est-à-dire les caricatures de personnes asiatiques. Il vaudrait mieux de ne pas tenter du faux-chinois ou des accents. Du mauvais doublage sera permis, car beaucoup d'Occidentaux ont vu ces films de cette façon.

Exemples d'œuvres :

- The 36th Chamber of Shaolin (bande annonce : https://www.youtube.com/watch?v=P5_d0d-9ajU)
- My Young Auntie (bande annonce : <https://www.youtube.com/watch?v=j9gWsoRFKeA>)
- Shaolin Mantis (bande annonce : <https://www.youtube.com/watch?v=AZFsLGkWIB0>)
- Une vidéo du style de chorégraphie : <https://www.youtube.com/watch?v=Gwn9633YlrQ>



Auteurs semblables :

- Chang Cheh : Au lieu de comédies, ses films sont des histoires de vengeance violentes, sadiques et ensanglantées. Il n'y a pas pas personnages féminins importants; c'est plutôt à propos de frères d'arme. Un homoérotisme accidentel peut s'installer. Œuvres : The Five Deadly Venoms, The One-Armed Swordsman, Crippled Avengers

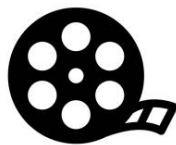
Robert Lepage

Auteur et metteur en scène québécois depuis les années 80, populaire pour ses pièces de théâtre et ses films, mais aussi comme joueur aux débuts de la LNI. Éléments recherchés :

- C'est du théâtre expérimental. La structure sera fragmentée, avec divers monologues plutôt que des scènes avec personnages et dialogues. Ces monologues sont souvent accompagnés de mime, de danse, de cirque, ou autre élément de type « physique ».
- Il intègre la vidéo, les effets sonores, les projections, pour créer des symboles. Entre le caucus et l'impro, les capitaines devront aller à la table de stats et demander pour (selon ce qui est possible dans cette salle – l'arbitre vous en fera état au pré-match) une vidéo, une musique, une photo. Elle surviendra pendant l'impro. Vous devez l'utiliser pour appuyer votre improvisation, mais de façon oblique, c'est-à-dire comme symbole, sans y référer directement. (Votre demande peut être spécifique ou vague, genre tout simplement un GENRE de musique.) À NOTER : L'arbitre pourrait, au lieu (et surtout si mixte), *imposer* des musiques, sons, éclairages ou projections; ajoutez le texte d'explication en conséquent.
- Il y a, en fait, toujours un symbole central, un symbole qui part du personnel et va vers l'universel. Par exemple, si votre personnage/monologueur parle de ses cheveux longs, on fait le lien avec ce que ça veut dire (par exemple, qu'on ne peut pas le retenir dans la vie). La chose ordinaire au centre de l'impro doit représenter quelque chose de plus abstrait.
- On parle d'identité, de culture, de voyages. On peut aller dans le fantastique, le rêve.
- Si le résultat est très « artistique » et « poétique », au point de sembler prétentieux, on a probablement réussi.

Exemples d'œuvres :

- 887 (théâtre)
- Les aiguilles et l'opium (théâtre)
- La Face cachée de la Lune (film, 2003)
- Le Polygraphe (film, 1996)
- Improvisation « New York : Réalité et illusion » :
<https://www.youtube.com/watch?v=bHQsKGV7Ys>



Richard Linklater

Metteur en scène américain qui met en scène des tranches de vie philosophiques. Éléments recherchés :

- Très verbo-moteur, il présente des personnages qui ont des conversations philosophiques à propos de toutes les facettes de la vie. L'histoire, s'il y en a une, est secondaire.
- Le contexte de ces conversations est de deux types : Deux personnes jasant pendant des heures, ou alors une personne va d'un personnage à un autre pour les écouter parler.
- Il est recommandé d'arriver avec des faits intéressants, des façons inusitées de voir les choses, etc. pour bien démarrer et maintenir l'improvisation.
- Il place des références à sa jeunesse au Texas central (ce qu'il lisait, ce qu'il regardait, les quartiers où il vivait). Les joueurs peuvent faire la même chose en se référant à *leur* jeunesse, leurs émissions, leur musique, etc.

Exemples d'œuvres :

- Before Sunrise
- Slacker
- Waking Life



H.P. Lovecraft

Écrivain du début du 20e siècle connu pour ses romans et nouvelles d'horreur existentielle à saveur de science fiction. Éléments recherchés :

- Selon lui, l'être humain est une présence minuscule et insignifiante dans l'univers et ses héros, quand ils font contact avec quelque chose de plus grand qu'eux, quelque chose d'incompréhensible, commenceront à devenir fous. Ça brise leur état mental.
- Les histoires tournent habituellement autour d'un mystère qui amène les investigateurs (académiciens, archéologues, aventuriers) à découvrir de l'information cachée et choquante. L'Université Miskatonique en Nouvelle Angleterre dans la ville d'Arkham est souvent le point de départ, mais les personnages se retrouveront à n'importe quel coin perdu de la planète où les indices les amènent.
- Plusieurs cultes sont présents dans le monde Lovecraftien. Souvent, ceux-ci vénèrent ces créatures extraterrestres, reconnaissant que l'être humain ne peut pas les vaincre tellement elles sont puissantes. De plus, ces créatures sont habituellement si horrible, que même y jeter un regard mène à la folie.
- La difficulté de la catégorie se retrouvera dans la création d'une atmosphère dérangeante (en anglais on utiliserait le mot *creepy*), et de bien montrer la folie montante d'un personnage.
- Ses histoires sont souvent racontées par un des personnages dans son journal intime ou à travers des lettres. Les joueurs peuvent établir le style en trouvant ce journal, puis on voit l'histoire, ou en revenant de temps à autre au narrateur qui est en train d'écrire. Si on prend cette approche, le langage doit être verbeux, c'est à dire utiliser des mots étranges qui évoquent l'horreur (miasme, arcane, fantomatique) et/ou des descriptions qui évoquent l'horreur sans donner des images claires (« L'horrible horreur nous horrifiait »).
- Pour la création du « monstre », on recommande que soit il ne soit pas « vu » (et à peine décrit) ou que l'image crée soit dérangeante même pour le public.

Exemples d'œuvres :

- Call of Cthulhu (L'appel de Cthulhu)
- The Dunwich Horror (L'Abomination de Dunwich)
- The Shadow Over Innsmouth (Le Cauchemar d'Innsmouth)



Antonine Maillet

Écrivaine et dramaturge acadienne surtout connue pour *La Sagouine* et *Pélagie-la-Charrette*.
Éléments recherchés :

- Antonine Maillet avait comme mission de présenter son peuple, c'est-à-dire le peuple acadien, au monde. On doit donc incarner la vie acadienne traditionnelle, avec un langage traditionnel (vieux mots acadiens, chiac, etc.) et des mœurs, traditions, attitudes vieux jeu (généralement de la première moitié du 20^e siècle).
- Vu que la langue acadienne et son accent changent de région en région, les joueurs sont invités à utiliser et, jusqu'à un certain point, exagérer le leur. Pensez à comment les personnes âgées parlent dans votre région et tentez de les imiter. Il n'est pas recommandé d'utiliser des accents d'autres régions à moins qu'on les connaisse très bien pour éviter l'insulte au public et participants de ces régions.
- Les œuvres prennent souvent l'allure d'un conte (dans le sens du travail de « conteur » (voir Fred Pellerin pour des astuces additionnelles). Les personnages racontent des histoires, au lieu de les montrer. (L'arbitre peut donc imposer un nombre de « un par équipe » si c'est le cas. Sinon, on n'impose pas que ce soit strictement « conté ».) On trouve de la sagesse, mais aussi de l'humour dans ce qui est raconté. On parle souvent de la réalité acadienne.
- En termes d'humour, les gros personnages mémorables et les jeux de mots sont à l'honneur.
- Elle réécrit souvent des ouvrages plus anciens, et l'impro pourrait faire pareil. Par exemple, *Le Bourgeois gentleman* est une version acadienne du *Bourgeois gentilhomme* de Molière, et *Évangéline Deusse* fait référence à *Évangéline* de Longfellow. Pour réussir ce truc, les improvisateurs doivent – à moins que ce soit déjà imposé par le thème – choisir une œuvre classique au caucus, et l'utiliser comme plan pour leur impro. Sources habituelles pour elle : La mythologie grecque, la Bible, vieux textes français.

Exemples d'œuvres :

- La Sagouine
- Don l'Original
- Mariaagélas
- Pélagie-la-Charrette



Guy de Maupassant

Auteur français du 19e siècle, écrivain de plus de 300 nouvelles. Éléments recherchés :

- C'est du drame réaliste, avec un ton surtout pessimiste. Maupassant ne semble pas croire dans la bonté de l'humanité, et on verra souvent des gens qui se font maltraiter par d'autres qui se croient justifiés. Le personnage principal est souvent une femme, ou de deuxième classe, quelqu'un qui peut se faire maltraiter.
- Ce pessimisme est total : Pour Maupassant, tout le monde est un escroc potentiel. La religion est une arnaque. L'art ne mène nulle part. La chance et le destin n'existent pas. La vraie amitié est impossible. L'amour encore plus. L'hypocrisie règne. Il ne fait vraiment confiance à personne et si un personnage fait confiance à un autre dans ses histoires, il sera sévèrement trahi et déçu.
- L'histoire se passe nécessairement en Europe pendant la guerre franco-prussienne (les Prussiens sont essentiellement des Allemands) au 19e siècle. Ces derniers ont envahi une partie de la France, mais ce pays a un mouvement de résistance clandestine. La guerre et ses méfaits se font sentir, mais on est peut-être loin du front. Ce n'est pas forcément des histoires de guerre, tout simplement que ça se passe avec la guerre comme décor.
- Quand il y a un élément fantastique dans une de ces histoires, c'est complètement dans la tête du personnage, et une marque de folie. Autrement, son univers est complètement réaliste. La folie est d'ailleurs assez fréquente, tout comme la mort et la destruction.

Exemples d'œuvres :

- Boule de suif
- Mademoiselle Fifi
- La parure



Jean-Pierre Melville

Cinéaste français principalement des années 50s et 60s, œuvrant surtout dans le style du Film Noir. Éléments recherchés :

- Comme le veut la tradition du Film Noir, on met en scène des criminels d'abord, et comme personnage de soutien, des policiers.
- À l'inverse de la tradition du Film Noir américain, il n'y a pas de voix *off*. Plutôt, on étire les silences. Les personnages ne parlent pas, ou peu. Ils gardent leurs visages impassibles, sans expression. Ce sont des hommes et des femmes endurcis par la vie, on ne peut que deviner ce qui leur passe par la tête.
- Le langage est celui des films français. On dit flic pour policier, flingue pour pistolet, fric pour argent, tronche pour tête, etc. Un vocabulaire et des accents appropriés seraient de mise.
- Tout le monde porte un chapeau et un *trench-coat*. Tout le monde fume. Tout le monde a un fusil dans ses poches de manteau.
- Faites attention à la parodie. Les films de Melville sont forts sur le réalisme (il était un des premiers cinéastes à filmer de vrais endroits au lieu de décors en studio). Quand les plans des criminels tombent en morceaux, c'est pour des raisons anodines, des problèmes de tous les jours. Ses policiers sont des fonctionnaires. Ses criminels ont des familles.
- Thèmes importants : La loyauté et la trahison, les conséquences de la trahison, solitude des vies que les personnages mènent.

Exemples d'œuvres :

- Le Samouraï
- Le cercle rouge
- Le deuxième souffle
- Regardez aussi ce petit vidéo pour le style visuel et un rappel des thématiques : <https://vimeo.com/241859025> (d'autres clips disponibles à travers YouTube)



Claude Meunier

Humoriste et auteur québécois. Éléments recherchés :

- C'est l'improvisation humoristique à son extrême naturel. Les personnages sont des caricatures. Ils sont joués niaisement et obsèdent sur des choses ridicules. On se donne obligatoirement des voix drôles. Les petites phrases comiques reviennent (par exemple, un personnage qui a comme patois « olé boy! »).
- Le jeu de mots est au rendez-vous, et même imposé. Surtout si ce serait considéré du cabotinage.
- Les personnages utilisent le jocal québécois – c'est-à-dire, le parlé et les expressions cocasses typiques de la région. Au Nouveau-Brunswick, l'arbitre pourrait permettre les expressions acadiennes au lieu (le chiac, le brayon, les expressions vieillottes de chaque région).
- On se moque de la vie de tous les jours, des beaux gros colons du voisinage, en les poussant à la limite de l'humour. On se moque aussi des institutions (le gouvernement, le système scolaire, le système de santé, etc.).
- En tant que la moitié de Paul et Paul ET de Ding et Dong, on pourrait utiliser l'idée d'un duo comique qui réagissent ensemble, de façon comique, à des situations.
- Les mises en scène sont souvent remplies de costumes colorés et caricaturés, ce qui n'est pas évident en improvisation. Cependant, si on trouve moyen de manipuler son jersey pour créer une allure ridicule, ce serait intéressant. De plus, si on veut se créer une chevelure ridicule, le règlement contre ces modifications est levé pour la durée de l'improvisation.

Exemples d'œuvres :

- Broue
- Les Voisins
- La Petite Vie
- Ding et Dong



Hayao Miyazaki

Animateur japonais et co-fondateur du Studio Ghibli. Éléments recherchés :

- Souvent, les histoires mettent en scène des enfants qui, laissés seuls dans une région rurale, auront des aventures imaginatives là où la réalité rencontre le fantastique. Si une telle option est prise, le monde fantastique sera près de la civilisation (sur le bord de l'autoroute, par exemple) ou en vue de la maison (la forêt derrière le jardin).
- Il est aussi possible de faire une impro qui se passe entièrement dans un monde fantastique. Celle-ci aura des jeunes gens (adolescents à jeunes adultes) dans une aventure plus dangereuse.
- En particulier, les protagonistes sont plus souvent des filles/femmes fortes (courageuses, autonomes) que des garçons.
- Le monde fantastique créé peut tirer ses éléments de différentes traditions – esprits japonais, contes de fées européens, mondes abstraits et symboliques... Il suffit de choisir une tradition et d'y rester fidèle.
- Le thème de la nature vs la pollution est important. Le monde moderne et la guerre ont un effet négatif sur le monde fantastique. L'enfant héros peut être vu comme un élément polluant jusqu'à ce qu'il s'intègre au monde fantastique.
- Les éléments naturels sont symboliques et un ou plusieurs devraient faire leur apparition dans l'impro. L'air représente la liberté, le feu est la destruction, l'eau est la transformation.
- On n'a pas respecté la catégorie à moins qu'on ait présenté l'idée de voler (soit par avion ou par magie). Prendre son envol ou avoir le désir de s'envoler est une idée centrale de ses films.
- Un réalisme détaillé. Malgré qu'il s'agisse de films d'animation, on cherche des expressions et mouvements subtils et psychologiquement crédibles, des moments de tranquillité et de silence, des personnages humains complexes et non caricaturés (alors que les personnages qui ne sont pas humains, ou du moins ne peuvent pas prendre forme humaine, peuvent être joués de façon plus grotesque).

Exemples d'œuvres :

- Mon voisin Totoro
- Kiki la petite sorcière (*Kiki's Delivery Service*)
- Princesse Mononoké
- Le Voyage de Chihiro (*Spirited Away*)



Molière

Écrivain de comédies françaises au 17^e siècle. Éléments recherchés :

- On se moque des gens de haute classe (mais pas de la royauté, qui était le public de l'époque), qui se CROIENT supérieurs aux autres. Il y a vraiment deux histoires de base : soit un père essaie de marier sa fille à quelqu'un qui lui serait utile à lui, OU l'histoire d'un serviteur qui se déguise en personne de haute classe pour humilier les maîtres ou bourgeois en les faisant trouver tout ce qu'il fait beau et bien fait quand nous, le public, savons très bien que ce qu'il fait est niais.
- Les noms des personnages sont toujours un peu les mêmes de pièce en pièce. Pigez dans les noms suivants ou inspirez-vous de ce type de nom ridicule pour les personnages de l'impro : <http://www.theatre-classique.fr/pages/programmes/personnagesAuteur.php?a=MOLIERE>
- Le défi est le langage. Certaines pièces sont rimées en alexandrins (vers de douze pieds/syllabes), mais pas toutes! Donc on peut faire une impro qui ne rime pas (mais qui pourrait contenir un poème improvisé quelque part, par exemple pour déclarer son amour ou parce qu'on joue un poète). Cependant, le langage doit être raffiné et poétique, voire même prétentieux. Les serviteurs peuvent avoir un langage plus simple, cependant. On ne peut pas faire référence à des choses qui n'existaient pas au 17^e siècle. Les gens se vouvoient.
- N'ayez pas peur de l'humour physique, des situations grotesques, des grands gestes cabotins. N'oubliez pas que malgré les « grands airs », ça reste de la comédie.

Exemples d'œuvres :

- Les Précieuses Ridicules
- Les Femmes Savantes
- L'École des Femmes
- Toutes les pièces sont répertoriées au lien ci-dessus. Le revoici. Vous pourrez prendre note de la qualité de la langue, des thèmes et des éléments de style : <http://www.theatre-classique.fr/pages/programmes/personnagesAuteur.php?a=MOLIERE>



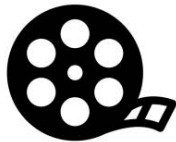
Films de monstres japonais (Kaiju)

Godzilla et tout ce genre de films de monstre géants. À noter qu'il existe une version américaine de ces films relativement interchangeable avec la version japonaise; le texte suivant ne fait pas la différence. Éléments recherchés :

- Évidemment, l'improvisation doit présenter soit un monstre géant destructif, ou une bataille entre deux monstres géants destructifs. Les monstres sont présentés comme des forces de la nature. Ils ne parlent pas.
- Les motivations de ces monstres varient. Ils peuvent être contrôlés par quelqu'un, répondre à un appel à l'aide de petits enfants qui pleurent (comme Gamera), ou tout simplement se battre pour la dominance et le territoire – on est tout simplement dans leurs jambes.
- Les monstres ont des pouvoirs inusités. Ils ont beau avoir l'air à un gros oiseau (par exemple), ils crachent quand même des rayons laser de leurs becs. La radioactivité, les rayons cosmiques, des scies motrices qui leur sortent des bras, tout est possible. Il est acceptable de les faire se battre comme des lutteurs ou boxeurs s'ils ont des jambes et des bras.
- Mais attention! Ce n'est que la moitié de l'impro. Ces films sont toujours, en réalité, à propos des humains qui sont affectés par la destruction ou qui essaient de détruire le monstre de quelque façon. Des réunions entre scientifiques/militaires sont souvent présentées. Pour bien montrer l'action, pendant les combats, les monstres devraient être en position surélevée, alors que les humains sont très bas, voire même en bas de la scène (ce que l'arbitre allouera) ou minuscules (joués par des doigts, par exemple).
- Si l'impro est assez longue pour le permettre, on devrait d'ailleurs croire que l'on regarde une différente sorte d'impro, car ces films pigent souvent dans d'autres genres. On suit des espions, ou une invasion extra-terrestre, ou une aventure archéologique, et puis on intègre un/des monstre/s soudainement.
- En fin de compte, ces monstres représentent des désastres – la guerre nucléaire, les ouragans, la pollution – et on peut donc présenter un certain message environnemental.

Exemples d'œuvres :

- La série de films Godzilla
- La série de films Gamera
- Mothra
- Rodan



Auteurs semblables :

- Ishirō Honda : Si on veut sonner plus spécifique et intelligent, on peut donner cette catégorie sous le nom d'À la manière de Ishirō Honda, le créateur de Godzilla et metteur en scène de plusieurs douzaines de films de la sorte. La seule modification à faire au texte ci-haut est d'enlever l'exemple de Gamera. Le reste, c'est lui.

Michel de Montaigne

Écrivain français du 16^e siècle, inventeur d'un nouveau mode d'écriture – l'essai. Éléments recherchés :

- Nous offre l'opportunité de faire une impro dans un mode différent – l'essai. Un essai est une œuvre de réflexion portant sur un sujet particulier. Il peut être philosophique, historique, même humoristique. Si vous avez déjà vu un concours d'art oratoire, c'est ce qu'on cherche ici – une sorte de présentation orale.
- L'improvisation sera nécessairement comparée, un par équipe.
- Pour imiter Montaigne, l'essai doit utiliser des exemples tirés du vécu ou de la réalité de la personne en jeu. Partir d'un point personnel pour parler d'un sujet plus grand que soi – on ne tombe pas dans l'autobiographie avec de longues anecdotes, etc. L'aspect personnel n'est qu'un point de départ.
- Le sujet doit être abordé avec l'esprit de la question « Qu'est-ce que je sais vraiment? » et la personne en jeu doit donc être prête à tout questionner et analyser, surtout ce qui est normalement tenu pour acquis. Tout est relatif, pour Montaigne.
- On doit suivre l'argument où il nous mène, sans avoir peur des digressions et détours. On peut commencer à parler d'un sujet, mais se retrouver à parler d'un autre, se perdre dans de longues parenthèses, etc. Alors que le « concours oratoire » demande de la rigueur à ce sujet (difficile en improvisation), Montaigne se laisse vagabonder.
- Note pour l'arbitre – Les titres sont normalement structurés comme ceci : « De ____ [le sujet] ____ » et le thème tentera quelque chose de semblable.

Exemples d'œuvres (toutes trouvées dans le livre *Essais*) :

- Des Cannibales https://lettres-lca.enseigne.ac-lyon.fr/spip/IMG/pdf/des_cannibales-nume_rique.pdf
- De l'Amitié <https://hyperessays.net/gournay/book/I/chapter/27/>
- De l'expérience <https://www.site-magister.com/prepas/montess3.htm>



Robert Munsch

Raconteur et auteur contemporain de contes qui contiennent des bonnes leçons de vie pour les enfants. Éléments recherchés :

- Essentiellement à la manière d'un livre pour enfant, avec les distinctions mentionnées ci-dessous.
- La présence soit d'un narrateur ou d'un conteur dynamique et farfelu qui impose le ton de l'histoire.
- Une leçon de vie doit être apprise à l'auditoire par la fin de l'histoire.
- Il y a souvent un enfant comme personnage central de l'histoire, et son comportement lui mène à la leçon apprise.
- Beaucoup d'humour basé sur l'exagération d'une situation typique.
- Langage simple et possiblement grotesque (dans le genre de pipicacafesse) si l'histoire le demande, mais doit rester approprié pour de jeunes enfants.
- N'est pas limité à la réalité, mais la fantaisie ne doit pas être l'élément central de l'histoire.

Exemples d'œuvres :

- La princesse dans un sac (*The Paper Bag Princess*)
- Je dois y aller! (*I Have to Go!*)
- Violet, vert et jaune (*Purple, Green and Yellow*)



Yasujirō Ozu

Cinéaste japonais des années 1930 à 1960. Bien qu'il ait travaillé dans le médium des films muets avant la Deuxième Guerre mondiale, on explorera ici son style plus distinct de l'après-guerre. Éléments recherchés :

- Ses sujets reviennent si souvent qu'on a l'impression qu'il refait les mêmes films encore et encore. Il s'agit habituellement d'une famille qui veut faire marier leur fille qui ne l'est pas encore avant qu'elle ne devienne « vieille fille ». Normalement, cela est un sacrifice touchant de la part de l'un ou l'autre, car le parent n'aura plus personne pour prendre soin de lui ou elle, ou n'est pas d'accord avec la décision.
- L'action se passe au Japon d'après-guerre où se confrontent les attitudes traditionnelles (kimonos, respect pour les parents, mariages arrangés, portes glissantes) aux nouvelles attitudes modernes et « américanisées » (habits modernes, femmes au travail, mariages pour l'amour, appartements en ville). Ozu ne se prononce pas à savoir si un est meilleur que l'autre, il ne fait que présenter les contradictions et conflits que cela crée.
- Les personnages « traditionnels » refoulent leurs émotions quand en présence d'autres personnages, et sont gênés par les émotions des autres. Les réactions doivent être subtiles et silencieuses. « Moins », c'est « plus », chez Ozu. Quand on montre l'émotion à un point crucial (par exemple, à la fin de l'impro), c'est dévastateur, choquant, émouvant. Si on pleure, on se cache le visage avec les deux mains automatiquement.
- Le plus important, c'est de rendre le style – caméra fixe, présentation de chambres sans personnages, angles « tatami » (très bas au sol), personnages qui semblent parler directement à la caméra quand ils parlent à un autre personnage. Les points qui suivent sont des astuces pour bien rendre cet aspect.
- Commencer l'improvisation caché derrière la bande, puis se dévoiler, par exemple, en passant à l'arrière, d'un bord à l'autre de l'arène. Il faut montrer que bien que la scène soit une pièce/chambre et que la « caméra » (la perspective du public) ne peut pas sortir de cette pièce, il se passe quelque chose ailleurs dans la maison. Pour éviter le statisme, organisez une entrée dans la pièce principale en dedans de 20 à 30 secondes.
- Les personnages sont souvent en discussion tranquille ou en train de manger. Les représenter en s'agenouillant au-devant de l'arène s'il n'y a pas de devant de bande, ou trouver d'autres mises en scène si l'action serait cachée par la bande. Quand des personnages se parlent « face à face », faites plutôt tous face au public.
- Mises en scène symétriques, centrales à l'arène. On n'utilise pas les côtés une fois la scène commencée.
- Les transitions sont des plans de l'extérieur – la nature, les édifices, des cheminées d'usine. Les joueurs peuvent trouver moyen de mimer ces éléments s'ils sautent d'une scène à une autre.

Exemples d'œuvres :

- Tokyo Story
- Late Spring
- An Autumn Afternoon (l'arbitre tâchera de créer un titre qui sonne ouvert et temporel comme ceux-ci, donnant beaucoup de liberté aux joueurs)



Fred Pellerin

Conteur québécois et artiste multidisciplinaire encore actif. Éléments recherchés :

- Vous avez le choix entre deux formats :
 - 1) Avoir un conteur seul sur scène qui développe l’histoire et qui, parfois, interagit avec le public;
 - 2) Avoir un conteur-narrateur qui participe durant l’histoire en cours. (Attention! Il est narrateur, pas commentateur! Il ne réagit pas à tout ce qui se passe.)
- Comme toutes les histoires de Pellerin se déroulent dans son village natal, les vôtres devront faire la même chose – choisissez une communauté rurale de votre coin.
- Les personnages ont soit de drôles de vieux noms ou portent fièrement un surnom. Ils sont souvent naïfs, rêveurs et superstitieux.
- Les histoires se déroulent toujours il y a longtemps et donc, les croyances présentées sont celles des « vieux de la vieille ». Par exemple, on craint les malédictions, on rejette tout ce qui est différent, etc.
- Il y a toujours l’ajout du fantastique/absurde. Par exemple, une femme demeure enceinte pendant 20 ans pour protéger son petit de la famine, un homme qui meurt à l’âge de 300 ans, etc.
- L’utilisation d’un français plus « libre » est recommandée. Utilisez des régionalismes et de vieilles expressions, ressortez du vieux français acadien ou québécois, inventez même des mots, etc.

Exemples d’œuvres :

- Films : Banine (2008) et Ésimésac (2012)
- Livres : Comme une odeur de muscle (2005), L’Arracheuse de temps (2009), De peigne et de misère (2013)
- YouTube : Plusieurs extraits de spectacle
- Jasez avec vos grands-parents! Ils pourront sûrement vous donner de l’inspiration pour les noms, les expressions, même les légendes de votre coin de pays.



François Pérusse

Humoriste québécois, auteurs de courts sketches radiophoniques qui l'ont rendu populaire dans les années 90. Éléments recherchés :

- Il s'agit d'une improvisation *radiophonique*. Les joueurs se cachent derrière la bande et se font donner un microphone. Le public ne peut que les entendre.
- Il s'agit de très courts sketches humoristiques – la durée de l'improvisation donnera aux joueurs l'opportunité d'en faire *plusieurs* – qui parodient le contenu de la radio : Publicités, entrevues, chansons, concours, nouvelles, météo, etc.
- On doit faire des voix comiques, les plus communes étant celles qui sonnent rapides et comme si le personnage avait respiré de l'hélium.
- On doit aussi faire des effets sonores, comme des « jingles » pour les publicités, des sons improbables et drôles pour ponctuer les farces, etc.
- Jeux de mots, situations absurdes, non-sens (humour « random »), références niaiseuses.
- Pour un niveau de difficulté accru, l'arbitre peut demander « un par équipe » – Pérusse faisait toutes les voix – ou exiger dans l'illimitée qu'une seule personne fasse les voix, alors que les autres ne puissent faire que des sons et musiques.

Exemples d'œuvres :

- Les Deux Minutes du Peuple
- Les Albums du Peuple



Edgar Allan Poe

Poète et nouvelliste américain du 19^e siècle, considéré un maître du macabre, mais aussi un des pères de l'histoire de détective. Éléments recherchés :

- Atmosphère gothique : Le macabre, la mort, la folie, la culpabilité, le surnaturel. En particulier, il utilise des motifs comme la belle jeune fille morte jeune, la peur d'être emmuré ou autrement enterré, le sosie (qui peut représenter l'identité fracturée du protagoniste), des châteaux ou grandes maisons qui se détériorent, des corridors secrets, le suspense.
- Ses personnages sont psychologiquement instables. Ils sont hantés, tourmentés, obsédés, coupables de quelque chose d'horrible.
- Unité d'effet : Pour Poe, du premier mot au dernier, le texte devrait viser le même effet émotionnel (normalement, la peur, la paranoïa, l'anxiété, le deuil, la dépression, etc.). Le joueur peut donc commencer avec un mot-thème pertinent, puis s'en garder à un vocabulaire qui suit ce thème et renforce cette émotion.
- Même si on choisit de faire une histoire de détective, l'atmosphère reste proche de l'horreur. Le détective est mal à l'aise, le surnaturel semble être responsable (bien que souvent, il s'agit d'une hallucination ou de la folie, il n'utilise pas de « monstres » comme tels, mais des animaux de tous les jours peuvent évoquer la peur), la solution au mystère est horrifiante.

Exemples d'œuvres :

- The Black Cat
- The Tell-Tale Heart
- The Raven (poème)
- Annabel Lee (poème)



Le Pop Art

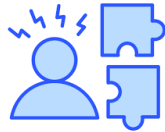
Mouvement artistique, principalement dans les arts visuels, populaire dans les années 60.

Éléments recherchés :

- Le Pop Art est marqué par la réutilisation d'images qui ne sont *pas* strictement considéré de l'art – publicités, graphisme, timbres, bande dessinée, objets de tous les jours – et de les refaire dans des médiums considérés artistiques, ou présentés dans des galeries comme si elles étaient de l'art.
- Le défi est de trouver comment faire de la Pop Impro, c'est-à-dire réutiliser des éléments de scène qui ne sont pas considérés de l'art dans un contexte artistique. Par exemple, des publicités connues, des mêmes, des logos à qui on donne vie, ce qui se passe pendant un match/tournoi d'impro en dehors des impros elles-mêmes, des documents légaux entonnés comme de la poésie, etc. On pourrait aussi faire parler le genre d'œuvres créées par les artistes de ce mouvement.
- La répétition d'images est souvent un motif. On pourrait reproduire cet effet en répétant des motifs, en utilisant plusieurs joueurs faisant les mêmes actions, ou autres idées du genre.
- Le Pop Art se veut amusant et ironique (il célèbre ET se moque de la culture de consommation). On peut donc se permettre un certain humour, peu importe le sujet traité.

Exemples d'œuvres :

- Les œuvres de Andy Warhol
- Les œuvres de Roy Lichtenstein
- Les œuvres d'André Alan Phelps®



Terry Pratchett

Écrivain britannique de la fin du 20^e siècle. Il est reconnu pour son style satirique. Éléments recherchés :

- L'histoire se déroule dans un monde fantastique, dans le mode humoristique. Vu que la grande majorité de son œuvre se passe sur *Discworld*, votre improvisation peut s'y passer aussi (si vous êtes fans).
- Bien que se déroulant dans un monde fantastique, l'histoire et les personnages soulignent souvent les non-sens qui font partie de ce genre (magie, monstres, guildes, quêtes, etc.).
- Critique satirique d'un élément sérieux de la société contemporaine par le biais des aventures vécues par les personnages. Par exemple, on pourrait parler des syndicats de travail en se moquant des guildes du monde fantastique.
- L'histoire racontée est le plus souvent humoristique, et utilise normalement une sorte d'humour de situation. Pour cela, le personnage central n'est normalement aucunement qualifié pour faire ce qu'il entreprend, et ce peu importe ce qu'il entreprend (ex : Un assassin tout juste sorti de l'Académie des Assassins qui devient pharaon d'un pays oublié du reste du monde).

Exemples d'œuvres :

- La huitième couleur (*The Colour of Magic*)
- Sourcellerie (*Sourcery*)
- Mortimer (*Mort*)
- De bons présages (*Good Omens*)



La série de romans « Quirk Classics »

Les *Quirk Classics* sont une série de romans qui se veut la référence en matière de fusion entre le monde littéraire classique et les histoires d'horreur ou de science-fiction. Ces *mash-ups* prennent une œuvre originale par des auteurs classiques tels que Jane Austen et Léon Tolstoï en y ajoutant de nouvelles scènes de créatures horribles, de technologies de type cyberpunk et/ou d'action macabre. Éléments recherchés :

- Les équipes choisiront une œuvre d'un.e auteur.e classique de leur choix et nous présenterons un *remix* de celle-ci avec un twist sinistre. Par auteur classique, on veut dire un écrivain dont l'œuvre a paru il y a plus de 100 ans. L'œuvre en question reste au choix de chaque équipe; vous avez le temps de faire de la recherche d'ici le tournoi.
- L'œuvre de base doit être présentée aussi fidèlement que possible : les personnages, les relations, le ton et l'histoire demeurent pratiquement inchangées.
- Le défi réside dans l'ajout d'horreur et de monstruosité tout en respectant les éléments de l'œuvre originale choisie. Les ajouts doivent logiquement s'insérer dans l'histoire originale, comme si le roman avait depuis toujours eu cet élément. Par exemple, *Orgueil et Préjugés et Zombies* est quand même à propos des risques associés à porter jugement trop rapidement basé sur des préjugés entourant les classes sociales (comme le roman de Jane Austen), et ces classes sont encore associées au statut financier et circonstances de sa naissance, mais aussi aux capacités de combattre les morts-vivants.
- Les romans de la série *Quirk Classics* se déroulent tous entre le 19e et le début du 20e siècle (c'est-à-dire 1800 à début 1900), mais selon l'œuvre choisie, cela pourrait varier. Il faudra tout de même respecter l'époque. En général, pour les œuvres classiques, cela signifie : pas de téléphones ni d'automobiles, un grand respect du statut social, etc. On fait attention au langage pour qu'il ne contienne pas d'expressions trop modernes.

Exemples d'œuvres :

- Orgueil et préjugés et zombies (*Pride and Prejudice and Zombies*) – Basé sur le roman de Jane Austen. Le roman a aussi été adapté pour le cinéma.
- Raisons et sentiments et monstres marins (*Sense and Sensibility and Sea Monsters*) – Aussi basé sur le roman de Jane Austen.
- Android Karenina – Basé sur le roman de Léon Tolstoï, Anna Karénine



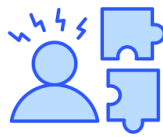
Rabelais

Auteur français du 16^e siècle, en fait, le premier grand auteur de langue française. Mieux connu pour ses histoires de géants dégueulasses. Éléments recherchés :

- Des personnages énormes qui font des choses de façon prodigieuse et hautement exagérée. On parle ici surtout de fonctions corporelles (manger, dormir, roter, péter, se moucher, etc.). Visez le grotesque et l'humour du type « gross-out ».
- L'humour est cru et même vulgaire, mais attention : Vous devez tout de même respecter les règlements du tournoi en termes de ce qui est approprié pour ce dernier.
- Alors que la majorité des Français à son époque connaissaient quelques 3000 mots, Rabelais en utilisait plus de 10 000. Le langage devrait refléter ceci : Voler des mots d'autres langues ou combiner des mots pour créer de nouveaux mots, utiliser un vocabulaire fantastique qui sonne intelligent même si on ne pourrait pas trouver les mots dans le dictionnaire, et mettre une emphase sur les jeux de mots.

Exemples d'œuvres :

- Gargantua
- Pantagruel



Les émissions pédagogiques de Radio-Québec des années 1970

Au début des années 70, la chaîne télé Radio-Québec offrait un type particulier d'émission pour enfants qui aura une influence sur la programmation pour enfants dans les décennies à venir.

Les 100 tours de Centour et *Les Oraliens* sont le modèle à suivre. Éléments recherchés :

- L'improvisation, comme les émissions, est interactive. Il y a une histoire qui se passe, mais à différents moments, on se tourne vers le public (les « petits amis ») et on leur pose une question ou on leur demande de se concentrer pour affecter ce qui se passe dans l'histoire (par exemple, pour ouvrir une porte verrouillée).
- Les personnages prennent une pause pendant que les « enfants » (le public) sont censés « répondre », même s'il n'y a aucune réponse. Les personnages ensuite font ce qu'ils allaient toujours faire, car ils n'ont pas VRAIMENT entendu les téléspectateurs (il faut donc ignorer une réponse absurde venant du public présent).
- L'interaction est possible grâce à un procédé « magique ». Par exemple, dans *Les 100 tours*, c'est un bracelet magique. Dans *Les Oraliens*, on augmente les pouvoirs mentaux des gentils extra-terrestres.
- Il y a donc un élément fantastique à notre histoire (magie ou science-fiction), mais l'environnement est celui de tous les jours que les enfants connaissent bien.

Exemples d'œuvres :

- Les 100 tours de Centour (clips et épisodes disponibles sur YouTube)
- Les Oraliens (clips et épisodes disponibles sur YouTube)
- À noter que l'écrivain des *100 tours* plus tard créera *Passe-Partout*. On sent la même approche dans les séquences où les personnages s'adressent aux enfants. Ici, on converse avec le public, on attend parfois des réponses, mais il n'y a pas d'interactions qui affectent le monde. Ce n'est pas la « manière » recherchée, mais on peut tout de même y trouver inspiration.



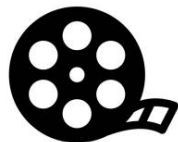
Alain Robbe-Grillet

Auteur français. Le père d'un mouvement expérimental qu'on appelle le Nouveau Roman.
Éléments recherchés :

- Dans le Nouveau Roman, on trouve un rejet du réalisme traditionnel et un questionnement des choses prises comme acquises dans un roman normal. Par exemple...
- Dans un roman normal, le titre a un lien au contenu. Dans *Les Gommages*, par exemple, le protagoniste, à un moment donné, achète des gommages à effacer qu'il n'utilise pas plus tard. En impro, faire le même « plug » du thème serait permis.
- Dans un roman normal, la description est utilisée pour expliquer des choses pertinentes. Dans *Les Gommages*, il y a une longue description détaillée d'un quartier de tomate dans une assiette. En impro, on pourrait soudainement tomber dans une telle description verbeuse, ou en faire notre impro au complet.
- Dans un roman normal, les personnages ont une psychologie et des buts bien à eux. Dans le Nouveau Roman, ils sont au service de l'auteur, passent devant la même maison quinze fois sur le même chemin, le policier réalise qu'il est le criminel qu'il cherche, et autres non-sens. Dans une impro, on peut injecter des moments absurdes comme ceux-là – des répétitions, des changements soudains de personnage, etc.
- D'autres exemples : Des événements contradictoires, une structure non linéaire illogique, la pensée qui devient réelle, l'introduction d'éléments sans rapport.
- L'exercice, si réussi, créera ce qu'on pourrait appeler la Nouvelle Improvisation. Si quelque chose est attendu d'une improvisation (un conflit, faire face au public, des punchs, de la construction, etc.), tentez de voir ce qui arrive si on omet ou transforme ces attentes (et ce, sans créer un chaos total – l'exercice doit être amusant pour le public, pas pénible, et peut-être démontrer *pourquoi* on a besoin de ces choses dans une impro normale par leur absence notable dans celle-ci).

Exemples d'œuvres :

- Les Gommages
- La Jalousie
- Dans un labyrinthe
- Robbe-Grillet a aussi écrit et/ou produit quelques films qui pourraient donner des idées (le cinéma étant plus proche de l'impro que le roman) comme Trans-Europ-Express et Glissements progressifs du plaisir (à noter que ses films ont comme thématique la sexualité; ne pas nécessairement les recommander à de plus jeunes joueurs).



Gene Roddenberry

Gene Roddenberry (1921-1991) est un scénariste et producteur de télévision américain. Il est surtout connu comme créateur de l'univers de science-fiction *Star Trek*. Éléments recherchés :

- Science-fiction, donc clairement vous pouvez imaginer plusieurs univers, retours dans le temps, futurs très lointains ou d'actualité maintenant. On a le droit d'utiliser l'univers de Star Trek lui-même en imaginant une nouvelle émission.
- Les thèmes récurrents de ce scénariste sont :
 - l'exploration, l'adaptation à de nouveaux environnements, et la découverte de différentes cultures
 - une vision positive de l'humanité, qu'elle peut surmonter les maux du présent
 - l'Homme contre Dieu (ou extra-terrestres qui se prennent pour des dieux)
 - la collaboration pour surmonter des obstacles/l'importance de la diversité
- Pour éviter le cliché, éviter d'utiliser les personnages et vaisseaux classiques de la franchise.
- Si on utilise l'univers de *Star Trek*, ne pas oublier la notion que tous les personnages ne sont pas forcément membres de Starfleet.

Exemples d'œuvres :

- Star Trek et Star Trek : The Next Generation
- Star Trek: The Motion Picture
- Tous les autres films et séries de Star Trek, bien qu'elles ne sont pas sous son contrôle créatif, sont, en quelque sorte, des « à la manière de » son genre.
- Earth : Final Conflict et Andromeda, des séries développées posthumes d'après ses notes.



Les films d'action de Robert Rodriguez

Robert Rodriguez est un cinéaste américain, surtout connu pour ses films d'action – des pseudowesterns mexicains. Ici on ne cherche pas ses films jeunesse. Éléments recherchés :

- L'improvisation doit présenter au moins une scène d'action et ne pas s'attarder aux autres types de scène.
- L'action et la violence sont stylisées et hyperboliques. On doit utiliser tout ce qu'on peut pour créer de l'action cinématique – moments ralentis, montage rapide, zooms intenses, explosions, sang qui gicle, actions héroïques qui seraient impossibles dans le monde réel. Les méchants sont très méchants. Il y a plein de *goons* sans noms à tuer.
- L'action se passe au Mexique. La musique a des tons latins. Les personnages sont principalement mexicains (attention aux caricatures racistes) et fiers de l'être.
- On peut insérer des éléments d'horreur, au goût. Par exemple, *Planet Terror* a des zombies, *From Dusk Til Dawn* a des vampires.
- Cependant, on ne peut pas inclure des éléments qui ne seraient réalisables qu'avec un budget important. Rodriguez maximise ses petits budgets et fait toujours paraître ses films comme s'ils coûtaient dix fois plus qu'en réalité, mais on doit respecter ses limites. En d'autres mots, on doit limiter le nombre d'environnements, les effets spéciaux, etc., mais on ne crée pas une impro *cheap* du genre « théâtre amateur ».

Exemples d'œuvres :

- El Mariachi
- Desperado
- From Dusk Til Dawn



Les films jeunesse de Robert Rodriguez

Robert Rodriguez est un cinéaste américain, surtout connu pour ses films d'action – des pseudowesterns mexicains – mais il a également produit quelques films pour un public plus jeune, notamment *Les espions en herbes (Spy Kids)* & *Les aventures de Sharkboy & Lavagirl*.
Éléments recherchés :

- Les adultes sont plus ou moins inutiles dans cet univers. Quand un adulte est inclus dans l'action, cette personne occupe un rôle de soutien et n'est pas super au courant de ce qui se passe. Les jeunes sont les héros.
- Bien que le monde puisse ressembler au nôtre, des éléments fantastiques sont présents, que ce soit sous la forme de technologie avancée ou de super-pouvoirs. Tout est possible grâce au « green screen ».
- Le ton est léger même si le sujet peut être sérieux (parents disparus, situations difficiles à la maison, intimidation). Les personnages vont généralement surmonter leurs peurs/trouver une solution à leurs difficultés au cours de leur aventure.
- Ses films ont été écrits pour faire plaisir aux enfants de Rodriguez et selon lui, *comme si* des enfants les avaient écrits. On doit donc essayer de créer une histoire qui amuserait les plus jeunes.

Exemples d'œuvres :

- Spy Kids
- The Adventures of Sharkboy and Lavagirl
- Quelques bandes-annonces pour donner l'idée :
<https://www.youtube.com/watch?v=GE5aHKJp6HI>,
<https://www.youtube.com/watch?v=8tTJ7kMgANg>,
https://www.youtube.com/watch?v=cc_w59HfVZE,
<https://www.youtube.com/watch?v=GHheHLDGy4w>



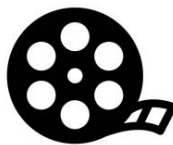
Stephen Sondheim

Compositeur de comédies musicales américain. Les pièces sont souvent disponibles en ligne; certaines ont été portées au cinéma. Éléments recherchés :

- Commencer avec une base de comédie musicale, c'est-à-dire mi-parlée, mi-chantée.
- Les pièces suivent des structures non-conventionnelles, inspirées du sujet. Par exemple, *Company* montre une série de sketches avec un seul personnage en commun, qui visite différents couples pour découvrir pourquoi il n'est pas lui-même marié. *Merrily We Roll Along* est joué à reculons, alors que le protagoniste recule, de scène en scène, dans sa mémoire. Et ainsi de suite.
- Le ton mélange le comique au tragique. Les chansons et situations sont drôles, mais les personnages sont souvent tristes et déçus. On parle de divorce, de trahison, de mariage sans amour, même de meurtre. Donc on doit passer, dans l'espace d'une même chanson ou scène, de drôle à triste et vice-versa.
- Ce qu'il faut réussir en particulier, c'est le style musical complexe. Différents personnages chantent différentes choses l'un par-dessus l'autre. Les chansons sont souvent très rythmiques, les mots prononcés très clairement, les airs parfois dissonants (pour représenter le malaise). Les joueurs plus experts peuvent tenter un moment particulièrement difficile comme chanter très vite.
- Des motifs reviennent de chanson en chanson. Si on a le temps pour plus d'un numéro, on doit tenter de ramener un élément de la première dans la seconde.
- Pendant les chansons, on ne laisse pas aller le personnage ni l'émotion. On doit rire, pleurer, paniquer, etc. avec sa voix si c'est ce que le personnage ressent.

Exemples d'œuvres :

- Company (versions en ligne : https://www.youtube.com/watch?v=aNZGdSurN_8 et <https://www.youtube.com/watch?v=mYi7HFPXYo8>)
- Into the Woods
- Merrily We Roll Along
- Sweeney Todd



Sophocle

Dramaturge de la Grèce antique et le meilleur exemple de Tragédie grecque. Éléments recherchés :

- Ce style de théâtre utilise un chœur : En plus des joueurs en jeu, trois joueurs devraient se placer à l'arrière de l'arène (sur un monticule, si possible) pour présenter le thème et les personnages, créer des transitions, ou rendre une morale. Ils disent certaines phrases en même temps pour créer le sens d'un « chœur » (comme une chorale). Les joueurs peuvent se consulter silencieusement pendant l'action pour créer cet effet, mais ne descendent pas du monticule une fois l'improvisation débutée.
- Un arbitre entreprenant pourrait aussi offrir des masques (comme ceux fabriqués par les étudiants en art dramatique). Après leur sélection de masques vient le sifflet, puis les joueurs font leur entrée en incarnant le personnage et l'émotion inspirés par le masque. Ils peuvent ensuite enlever le masque (voire même le remettre à certains temps, comme quand le chœur parle) et poursuivre la scène plus normalement. (L'ajout de masque dépendra de leur disponibilité et des questions de santé publique. En l'absence de masques, les joueurs peuvent au lieu les simuler avec leurs mains, leurs chandails, ou un simple mime facial).
- La façon de parler et bouger est très théâtrale. De grandes déclamations verbomotrices et dramatiques, des gestes grandioses, du dialogue poétique.
- Les sujets sont tirés de la mythologie grecque et explorent leurs aspects moraux et tragiques (c'est-à-dire que l'histoire finit invariablement mal pour les héros).
- Sophocle est le premier dramaturge à introduire un « troisième acteur », donc il va de soi qu'un « troisième joueur » fasse son entrée, mais pas plus (3 joueurs en tout + le chœur).

Exemples d'œuvres :

- Œdipe Roi
- Électre
- Antigone
- Les Trachiniennes



Jonathan Swift

Écrivain irlandais du 18^e siècle surtout connu pour les *Voyages de Gulliver*. Éléments recherchés :

- La meilleure façon d’aborder son style pour que le public puisse le reconnaître est de créer un pays fantastique et absurde et de faire un personnage le visiter. Pour sa part, son personnage de Gulliver a visité Lilliput (où tout le monde est minuscule), Brobdingnag (des géants), Laputa (une île flottante habitée par des pseudo-scientifiques) et le Pays des Houyhnhnms (où les chevaux sont la race maîtresse et les humains sont leurs esclaves). On ne peut pas revisiter ces endroits; on doit inventer un nouveau pays dans le même style.
- Malgré ce que les films pour enfants voudraient nous laisser croire, Swift n’écrivait pas des contes de fées amusants. Plutôt, c’est de la satire ironique qui se moque de la société telle qu’elle l’est. Par exemple, les géants de Brobdingnag sont des aristocrates pour qui le p’tit peuple (littéralement petit) est des insectes que l’on peut écraser; les Lilliputiens ont un conflit politique par rapport à comment casser leurs œufs bouillis (parodie du Parlement anglais); et ainsi de suite. Le pays créé dans l’impro doit aussi parodier la société en utilisant le fantastique et l’absurde pour porter le problème exploré à un extrême ridicule.
- Tout est une moquerie pour Swift. Même son héro Gulliver est un médecin qui part en voyage parce qu’il a perdu tous les patients... à la maladie. Personne n’y échappe. L’impro devrait sembler très sarcastique. Même le personnage principal se croit compétent, mais ne l’est pas, etc.
- L’humour est dans le mode ironique et absurde, mais Swift ne se gênait pas à mettre de l’humour physique et même cru (par exemple Gulliver urine sur la ville des Lilliputiens pour éteindre un incendie, et ne comprend pas pourquoi ils sont choqués).

Exemples d’œuvres :

- Les voyages de Gulliver
- A Modest Proposal
- A Tale of a Tub



Productions originales de SyFi

Films de série B produits pour la chaîne américaine de science-fiction, en particulier, dans le moule « Sharknado ». Éléments recherchés :

- On assiste à une bataille entre l'humanité et un monstre ou un désastre naturel.
- Si un monstre, habituellement un hybride de deux animaux dangereux créé lors d'une expérience de laboratoire. Si un désastre, peut aussi avoir une cause scientifique humaine.
- Même si la prémisse est ridicule, à l'intérieur de cet univers, elle est complètement logique et on la prend au sérieux.
- L'histoire et les personnages tombent souvent dans des clichés de films d'action américains. Par exemple, le héros discrédité, l'histoire d'amour obligatoire, le scientifique fou.
- Les films sont à faible budget, ce qui est reflété dans la qualité des effets spéciaux et des acteurs embauchés.

Exemples d'œuvres :

- Mansquito
- Mega Python vs. Gatoroid
- Megafault



Quentin Tarantino

Cinéaste américain depuis les années 90. Son œuvre se divise en deux types, soit les histoires de crime (comme *Pulp Fiction*), et les pastiches d'autres genres (comme *Kill Bill*). Éléments recherchés :

- On la vit toujours du point de vue de criminels, même si ce n'est pas strictement un film de gangsters (des hors-la-loi dans ses westerns, des soldats qui commettent des crimes de guerre dans *Inglorious Basterds*, des assassins dans ses films de kung fu, etc.) Les histoires jouent souvent sur la vengeance.
- Si l'impro est assez longue, la montrer de façon non-linéaire, en retournant à une scène chronologiquement plus tôt après une scène qui se passe plus tard.
- La violence est stylisée et graphique, mais on a la joue avec un sens de l'humour macabre.
- De toute façon, on place plutôt l'emphasis sur les dialogues. Ici, on cherche des conversations drôles, qui parlent souvent d'éléments de la culture populaire et nostalgique (des vieilles émissions, des films particuliers, la b.d., etc.), et ce à moins que l'improvisation se passe à une époque où ces choses sont impossibles. Ces conversations surviennent souvent pendant un moment de tension, quand le public s'attend à quelque chose qui fait avancer l'histoire.
- Références à d'autres œuvres. Tarantino fait toujours hommage à d'autres films, reproduisant des détails de ces films, qui sont normalement plus vieux et plus obscurs, mais sont dans le même genre que le film actuel. Il est donc recommandé que les joueurs fassent de telles références tirées de leur propre culture cinématographique. On parle quand même de *détails*, pas de pleines scènes. Le résultat semble toujours original. L'arbitre donnera plus de jeu quant à la punition de cliché, mais pas trop.
- Parmi ses références, on retrouve certains clichés propres à Tarantino lui-même que les joueurs peuvent utiliser à leur gré : Quelqu'un dans le coffre d'une auto, un amour des pieds, Big Kahuna Burger, la surutilisation de jurons (et de termes racistes, ce qui n'est pas recommandé ici, selon qui sont les joueurs et le public).

Exemples d'œuvres :

- Reservoir Dogs
- Pulp Fiction
- Inglourious Basterds



Jacques Tati

Cinéaste et acteur français des années 40 à 70, créateur de comédies physiques dans lesquelles il figure comme personnage central. Éléments recherchés :

- Plus ou moins une *sans paroles*. Les bruits sont exagérés et très forts par rapport au dialogue, qui lui, est presque du charabia et jamais important à la compréhension de l'histoire. Nous encouragerons les joueurs à s'exclamer à la française avec des « oh-lalaaaaa! » (par exemple) et à parler un peu l'un par-dessus l'autre pour indiquer le parler, mais ne jamais le mettre en avant-plan.
- Bien que tous les personnages ont le droit d'être drôles et attachants, le personnage principal sera un gaffeur *awkward*, gentil, mais prône à des accidents ou à la maladresse, pour créer de l'humour physique. Tati est souvent décrit comme le Charlie Chaplin ou le Mister Bean de la France.
- Le thème principal qu'il explore est le contraste entre le traditionnel et le nouveau. Ses personnages voyagent entre un passé souvent représenté par un village où tout le monde se connaît, et où le train de la vie est lent et plaisant, à un monde moderne plein de bruit et de gadgets qui fonctionnent mal. Le traditionnel est nostalgique et positif; le moderne est poussé à l'absurde (pourquoi voudrait-on vivre comme ça?!).

Exemples d'œuvres :

- Jour de fête
- Les vacances de Monsieur Hulot
- Mon oncle
- Trafic
- YouTube offre plein d'extraits et la possibilité de regarder Trafic au complet.
https://www.youtube.com/results?search_query=jacques+tati



J.R.R. Tolkien

Écrivain et linguiste britannique, auteur du *Hobbit* et du *Seigneur des Annaux*. Éléments recherchés :

- Tous ses textes (et donc l'improvisation) se passent à « Middle-Earth » (la Terre du Milieu), un monde de magie, de combat, d'elfes, de nains et d'orcs, que Tolkien imaginait comme la mythologie perdue de l'Europe.
- L'improvisation prendra la forme d'une histoire que Tolkien aurait pu inclure dans sa collection *Le Livre des contes perdus* (*The Book of Lost Tales*). On ne reproduit pas les histoires ni les personnages du *Hobbit* ou du *Seigneur des Annaux*, mais quelque légende qui se passerait avant ou après les œuvres connues.
- Les personnages sont sans doute en voyage. On peut les voir partir, arriver, ou vivre un incident pendant le voyage.
- Si possible, incorporer une chanson ou un poème, soit comme narrateur pour présenter ou commenter sur l'action, soit comme personnage participant qui l'utilise pour amuser ses amis ou pour relater un incident du passé.
- Tolkien comme linguiste a inventé plusieurs langues pour Middle-Earth. Bien qu'il soit relativement impossible pour les joueurs d'apprendre la langue des elfes ou des nains, Internet peut fournir des bribes de langages créés par Tolkien pour comprendre la *sonorité* de chacun, que les joueurs peuvent utiliser soit dans le dialogue, comme sort magique, ou dans les noms qu'on donne aux lieux.
- Même quand on parle français, chaque peuple utilise un patois spécifique. Les Hobbits parleraient un français local (par exemple, acadien), mais les elfes utilisent un français plus érudit, les orcs un langage plus cru ou déformé, etc. Si vous mettez en scène des personnages de plus d'un peuple, tentez de donner une couleur et un vocabulaire différents à chacun (par exemple, les expressions des nains se relient à la terre et aux mines, alors que les humains comme les cavaliers Rohirim utilisent des expressions reliées aux chevaux; vous pouvez créer de nouvelles cultures humaines si vous voulez).
- Dans ce monde fantastique, les paysages sont dramatiques, le Mal peut corrompre les bonnes personnes, chaque culture est très différente, et la magie est plutôt rare et donc merveilleuse. Tolkien était très influencé par son expérience pendant la Première Guerre mondiale et donc la guerre entre ses peuples est toujours proche si elle n'est pas déjà déclarée.

Exemples d'œuvres :

- Le Hobbit
- Le Seigneur des Annaux
- L'émission *The Rings of Power* s'inspire d'autres écrits par Tolkien et pourrait être considérée une « à la manière ».
- On peut trouver des idées de lieux et légendes sur le Wiki de Middle-Earth au <https://lotr.fandom.com/wiki/Middle-earth>



Michel Tremblay

Dramaturge, romancier et scénariste québécois des années 60 à 80. Éléments recherchés :

- Met en vedette le langage populaire québécois pour la première fois, donc le *joual* est très important. C'est le français de la classe ouvrière, de la vie de tous les jours, et donc de ses personnages.
- Il propose habituellement un portrait de la classe ouvrière montréalaise des années 60. Des gens qui travaillent fort pour gagner leur pain. L'époque et le lieu sont très importants.
- Beaucoup d'humour, même parfois de la caricature pour critiquer trois grands groupes de l'époque : les Québécois, les Anglais et l'Église catholique (et sa morale contraignante).
- Son portrait de la vie de femmes de la classe ouvrière québécoise, de travestis, d'homosexuels, de schizophrènes, etc. était choquant pour une partie du public. Il s'agissait de personnages considérés inappropriés au théâtre à l'époque.
- Bien que réaliste, il utilise des outils comme le *flashback*, le chœur ou le non-linéaire (en choisir un).

Exemples d'œuvres :

- Les belles-sœurs
- À toi, pour toujours, ta Marie-Lou
- Albertine en cinq temps



Jules Verne

Auteur français du 20^e siècle. Un des pères de la science-fiction. Éléments recherchés :

- Mélange le réalisme scientifique (tel que compris au 19^e siècle) avec l'aventure et la science-fiction. Les personnages sont souvent sur un voyage qui prouvera leurs théories.
- Pour bien réussir, il faut créer une technologie qui existe aujourd'hui (dans ses œuvres, on retrouve des sous-marins, des fusées, etc.), mais comme si on venait de les inventer 100+ ans passés. Comment les gens du 19^e siècle auraient imaginé cette invention avec leur niveau de compréhension et de savoir-faire technique? Il a inspiré ce qu'on appelle aujourd'hui l'esthétique « steampunk ».
- Les scientifiques dans ces histoires utilisent du langage scientifique crédible – physique, chimie, ingénierie – qu'il faut tenter de reproduire. Il y avait une qualité pédagogique à ses écrits.
- Bien qu'il semble promouvoir la science et la technologie, il n'avait pas peur de montrer son aspect destructeur. On peut glisser un commentaire social dans notre improvisation sans crainte d'un Non-respect de la catégorie.

Exemples d'œuvres :

- Vingt Mille Lieux sous les mers
- De la Terre à la Lune
- Voyage au centre de la Terre



Oscar Wilde

Dramaturge, écrivain, poète et personnalité publique britannique du 19^e siècle. Éléments recherchés :

- Ses comédies (qu'on tentera surtout de reproduire en impro) mettent en scène la haute classe de son époque et les satirisent. Ce sont des riches qui se trouvent supérieurs à la classe moyenne, mais leur propre dialogue les révèle comme des ignares, dépensiers, paresseux, malhonnêtes, hypocrites, etc. qui ne prennent rien au sérieux.
- Tout le monde fait de l'esprit – des jeux de mots, des dictons amusants, des contradictions (par exemple : « Je peux résister à tout sauf la tentation! », et des répliques humoristiques. Par exemple, dans sa propre vie, Wilde aurait dit à un douanier qui lui aurait demandé s'il avait quelque chose à déclarer, « Seulement mon génie! ». Il faut savoir être flamboyant.
- À la tête du mouvement esthétique, Wilde croit que la fonction de l'art est la beauté. Il faut donc privilégier les belles figures de style, l'élégance, la phrase bien dit. On ne montre pas les choses qui sont laides ou ordinaires.

Exemples d'œuvres :

- L'Importance d'être Aimé (*The Importance of Being Earnest*)
- Lady Windemere's Fan
- Le Portrait de Dorian Gray (*The Portrait of Dorian Gray*) – n'est pas typique (n'est pas une comédie), donc attention, mais parle tout de même de l'idéal de beauté de Wilde.



Ed Wood

Edward D. Wood Jr est un cinéaste américain des années 1950 reconnu pour ses mauvais films. Éléments recherchés :

- Il préfère travailler dans le genre de l'horreur et de la science-fiction – on retrouve des éléments des deux genres dans le même film.
- Tout est mal fait. L'histoire est stupide. Le dialogue est maladroit. Les comédiens ne sont généralement pas des professionnels. Les effets spéciaux sont cheap. Et ainsi de suite.
- Explorez ce qu'on appellerait des erreurs en impro – s'obstiner sur le prix de quelque chose, conflits résolus trop vite, être dos au public, conduire d'une scène à une autre, etc. – et incorporez-les à l'impro.
- Wood aime les gens marginaux, et les mets dans ses films même s'ils ne font pas l'affaire. Le gros lutteur qui marmonne dans le rôle d'un détective intelligent, par exemple. Exagérez les formes physiques, les voix, etc. pour rendre le « casting » absurde.
- Il n'y a pas de reprises. Les erreurs, comme quelqu'un qui se perd dans son dialogue ou brise un accessoire (en impro : passe à travers une table, par exemple), restent au produit final. Les joueurs sont invités à créer de telles erreurs; l'arbitre ne peut pas punir ses imperfections.
- Il est recommandé de visionner (au minimum) des clips des films d'Ed Wood et d'imiter les comédiens qui reviennent encore et encore dans ses productions, en particulier Bela Lugosi (en fin de carrière et héroïnomane), Vampira, Kathy Wood et Tor Johnson. Si le public/l'arbitre peut reconnaître ces performances, on a réussi.
- Pour un niveau de difficulté accru, on peut tenter un montage où Wood aurait utilisé des images d'archives (que vous devrez mimer) avec une narration de style « narration de documentaire télé des années 50 ». Un tel montage peut servir d'introduction à l'impro ou agir comme transition.

Exemples d'œuvres :

- Ed Wood (le film biographique de Tim Burton montre des scènes d'à travers son œuvre et montre bien son attitude et sa façon de travailler)
- Plan 9 from Outer Space
- Bride of the Monster
- Glen or Glenda



Edgar Wright

Réalisateur britannique de films et d'émissions pour la plupart humoristiques, mais qui se catégorisent dans d'autres genres. Éléments recherchés :

- C'est une *À la manière de* à l'intérieur d'une *À la manière de*. Choisissez un genre et rendez-lui hommage (ex : western, horreur, voir la liste des *À la manière de* génériques Odans le document de règlements). On y explore les clichés et les thèmes de ce genre sous forme de comédie sans tomber dans la parodie. Les équipes sont encouragées à étudier les éléments de style d'un ou deux genres à l'avance, et seront libres de les utiliser à même l'impro.
- Transitions ou séquences d'actions ponctuées par des sons très présents. Les sons créent une musicalité ou un rythme. Par exemple, on change de scène sur le bruit d'une porte qui claque ou d'une micro-ondes qui beep.
- L'humour est donc souvent visuel : Choses drôles qui se passent en arrière-plan, transitions amusantes, entrées de personnages surprenantes, etc. En fait, voici une vidéo qui montre les techniques habituelles d'Edgar Wright – <https://www.youtube.com/watch?v=ausIPBcTEUA> – Comment peut-on faire des effets similaires en impro? (YouTube est plein de vidéos qui vont plus en détails.)
- Références à la culture populaire; l'application des règlements sur le cliché sera plus relaxe qu'à l'habitude.
- Typiquement, un ou des personnages sont pris dans leur propre vie, ils n'avancent pas, n'ont pas de véritables ambitions, ou sont pris dans leurs habitudes.

Exemples d'œuvres :

- La trilogie « Cornetto » : Shaun of the Dead, Hot Fuzz, The World's End
- Scott Pilgrim Vs the World
- Baby Driver
- Spaced



Auteur

Txt. Éléments recherchés :

- Élément

Exemples d'œuvres :

- Oeuvre
- Oeuvre
- Oeuvre