

Université de Montréal

IMPRO-CINÉ

*la transversalité des processus cinématographiques par l'usage des méthodes d'Improvisation*

*Par*

Vinicius Messias Ribeiro

Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de maîtrise  
en programme d'études 217111 Cinéma, option Recherche - création avec mémoire

Novembre 2023

© Vinicius Messias Ribeiro, 2023

Université de Montréal

Unité académique : Département d'histoire de l'art et d'études cinématographiques, Faculté  
des arts et des sciences

---

*Ce mémoire intitulé*

**IMPRO-CINÉ**

***la transversalité des processus cinématographiques par l'usage des méthodes d'Improvisation***

*Présenté par*

**Vinicius Messias Ribeiro**

*A été évalué par un jury composé des personnes suivantes*

**Marion Froger**

Président-rapporteur

**Frédéric Dallaire-Tremblay**

Directeur de recherche

**Isabelle Raynauld**

Membre du jury

## Résumés

Le point de départ de ce projet de recherche est l'utilisation des techniques du théâtre d'improvisation contemporaine dans l'élaboration de films. Transversal est ce qui traverse ou coupe un travail, ce qui édifie certaines parties qui sont situés au travail, ce qui se dirige de manière oblique. La transversalité dans ce cas est un transfert des méthodes théâtrales pour la création en cinéma, puisqu'il y a un déplacement de l'espace d'improvisation : on enlève le public et on met des caméras devant les acteurs-créateurs; la scène est convertie en plateau de tournage; et le frisson du direct fait place au défi de ne pas avoir de seconde prise. Les méthodes pour entrainer les improvisateurs, basées sur une partie spécifique de l'Impro dont le but est la création d'histoires, sont presque les mêmes qu'au théâtre, pourtant il faut adapter les exercices de formation et les techniques en considérant l'environnement cinématographique.

Ce que j'appelle Improvisation Contemporaine est un ensemble de techniques, d'exercices, de méthodes qui visent l'acte d'improviser comme une fin, pour un spectacle - l'œuvre artistique finale est formée par les scènes créées en direct devant un public. L'improvisation facilite la coexistence humaine, au moins par son pouvoir de rendre les gens plus réceptifs les uns aux autres, en respectant le lieu de parole de chacun. On peut donc dire que l'improvisation implique une approche transversale, car elle traverse les différentes sphères de nos activités relationnelles, qui sont une forte source d'inspiration pour la création des histoires, à tout moment et dans toutes les communautés de notre société, dans la sphère familiale, sociale, professionnelle ou de l'État.

Ce que j'ai l'intention de démontrer à partir de quelques chercheurs contemporains et de mon expérience en tant que directeur de la troupe de théâtre d'improvisation « Teatro do Nada » depuis plus de quinze ans, c'est que l'improvisation peut inspirer toutes les étapes du processus de création cinématographique.

Mots-clés : cinéma improvisé, impro-cinéma, impro-ciné, improvisation audiovisuelle, improvisation, cinéma en direct, création collaborative.

The starting point for this research project is the use of contemporary improvisational theater techniques in the making of films. Transversal is that which crosses or intersects a work, that which edifies certain parts that are situated in the work, that which is directed obliquely. Transversality in this case is a transfer of theatrical methods to film creation, as the improvisation space is displaced: the audience is removed and cameras are placed in front of the actor-creators; the stage is converted into a film set; and the thrill of live action is replaced by the challenge of not having a second take. The methods for training improvisers, based on a specific part of Impro whose aim is the creation of stories, are almost the same as in theater, yet the training exercises and techniques must be adapted in consideration of the cinematic environment.

What I call Contemporary Improvisation is a set of techniques, exercises and methods that aim at the act of improvising as an end, for a show - the final artistic work is formed by the scenes created live in front of an audience. Improvisation facilitates human coexistence, at least through its power to make people more receptive to each other, while respecting each person's place to speak. Improvisation can therefore be said to imply a transversal approach, as it crosses the different spheres of our relational activities, which are a strong source of inspiration for the creation of stories, at all times and in all communities of our society, in the family, social, professional or state sphere.

What I intend to demonstrate, based on a few contemporary researchers and my experience as director of the improvisational theater troupe "Teatro do Nada" for over fifteen years, is that improvisation can inspire all stages of the filmmaking process.

Keywords: improvised cinema, improv-cinema, improv-movie, audiovisual improvisation, improvisation, live cinema, collaborative creation.

# Table des matières

Résumé .....	3
Table des matières.....	5
Liste des sigles et abréviations.....	6
Remerciements.....	7
Chapitre 1 – Une approche historique.....	8
Chapitre 2 – Méthodes et concepts de l’Impro-Ciné .....	16
Chapitre 3 – Le presque-scénario .....	21
Chapitre 4 – Le décor, le costume et l’éclairage dans l’Impro-ciné .....	28
Chapitre 5 – Le réalisateur d’un Impro-ciné et son montage .....	30
Chapitre 6 – Conclusion : Bilan Critique sur le parcours de recherche.....	49
Références bibliographiques .....	59
Annexe I : liens pour le film « Dé-rencontre » .....	61
Annexe II : le presque-scénario « Éphémère » .....	62
Annexe III : le presque-scénario « Adieu » .....	69

## Liste des sigles et abréviations

PIT : Plan d'improvisation technique

CAL : Casa das Artes de Laranjeiras

## Remerciements

Tout d'abord, je tiens à remercier mon directeur de recherche, Frédéric Dallaire-Tremblay, qui dès notre première rencontre, lorsque je lui ai envoyé le projet Impro-ciné pour postuler à une maîtrise à l'Université de Montréal, m'a accueilli avec intérêt, créant un lien fort avec le sujet de ma proposition d'improviser au cinéma. Je ne peux que remercier aussi tous mes professeurs, qui ont toujours soutenu mes propositions de recherche avec empathie; mes collègues de la maîtrise qui ont généreusement investi un dimanche matin d'automne pour improviser dans le parc; les groupes d'étudiants de l'UdeM qui ont participé à la formation et aux films que j'attache à ce mémoire; et les maîtres de l'improvisation, vivants ou décédés, avec qui j'ai eu des contacts.

Sans eux je ne serais pas arrivé aussi loin.

## Chapitre 1 – Une approche historique

L'origine de l'improvisation n'est pas liée au théâtre, mais aux rites religieux de l'Antiquité. Sandra Chacra (2007) va jusqu'à dire que l'acte d'improvisation remonte à l'origine de l'homme et que toute forme d'art passe par ce processus d'improvisation. L'expérience mène à la création, expérimenter le processus mène à la forme artistique.

Cependant, en tant que forme théâtrale, le premier grand événement scénique ayant fait un bon usage de l'improvisation fut la Commedia dell'arte : un théâtre populaire et vivant qui contraste avec le théâtre savant de son temps, dans lequel les acteurs improvisaient selon un schéma (*canovaccio*). Les acteurs utilisaient des masques et représentaient un seul personnage tout au long de leurs vies. Selon Chacra, les improvisations étaient "caractérisées par une énorme vitalité et liberté, basées exclusivement sur l'art de l'acteur" (2007, p. 30). L'auteur souligne, encore, que l'acteur de cette époque était doté d'une technique précise, de créativité et d'une solide connaissance de la musique et des langages, de sorte qu'il ne s'agissait pas d'"acteurs improvisés", mais d'acteurs qui exerçaient leur technique "all'improviso". La Commedia dell'arte a influencé le genre comique au théâtre et, plus tard, la pratique théâtrale avec l'usage de l'improvisation, ainsi que l'ensemble du théâtre occidental.

Au fil du temps, l'improvisation a commencée à être vue autrement. Grâce à la Commedia dell'arte, l'improvisation a acquis une place de choix dans le théâtre moderne et cette pratique a été soutenue par des noms tels que Stanislavski, Meyerhold, Eugenio Barba, Grotovski, Peter Brook et beaucoup d'autres. Viola Spolin, considérée comme la mère de l'improvisation, a été une préceuse dans l'élaboration de techniques de formation pour les acteurs. Ses cours et ateliers, dispensés depuis 1945, ainsi que ses expériences théâtrales, son livre *Improvisation for the Theater*, où elle a publié sa philosophie et ses méthodes d'enseignement et de coaching, ont constitué le premier corpus de travaux permettant à d'autres metteurs en scène et acteurs de créer du théâtre d'improvisation.



Les jeux de théâtre proposés par Viola Spolin ne sont pas seulement un jeu, mais une préparation et une expérience de la pratique théâtrale, où les structures opérationnelles (QUOI, QUI, COMMENT) cherchent à permettre l'expérience des conventions de l'interprétation théâtrale et de ses techniques sous forme d'expériences de jeux de théâtre. Chaque jeu est construit à partir d'un focus spécifique, développé à partir d'instructions et de règles qui conduisent le joueur à développer des formes de l'art théâtral. Sa base est l'expérience pratique et sociale du groupe et de l'acteur, où les expériences possibles sont « physicalisées ». On cherche, avec ces jeux théâtraux, à développer une forme de pratique théâtrale qui ne s'élabore pas seulement dans l'esprit de l'acteur ou du joueur, mais par son expérience d'improvisation.

Expérimenter, c'est pénétrer l'environnement, s'y impliquer totalement et organiquement. Cela signifie une implication à tous les niveaux : intellectuel, physique et intuitif. Des trois, l'intuitif, qui est le plus vital pour la situation d'apprentissage, est négligé. L'intuition est toujours considérée comme un don ou une force mystique que seuls les privilégiés possèdent. Pourtant, nous avons tous connu des moments où "la bonne réponse est sortie de nulle part" ou "nous avons fait la bonne chose sans réfléchir". Parfois, dans de tels moments, précipités par une crise, un danger ou un choc, la personne "normale" transcende les limites de ce qui lui est familier, pénètre courageusement dans la zone de l'inconnu et libère le génie qui est en elle pendant quelques minutes. Lorsque la réponse à une expérience se fait au niveau de l'intuitif, lorsque la personne travaille au-delà d'un plan intellectuel restreint, elle est véritablement ouverte à l'apprentissage. (Spolin, V. 2010, p.3 et 4).

De la philosophie de Viola Spolin et de mes expériences d'apprentissage et d'enseignement de l'improvisation, je conclus qu'improviser, c'est apprendre à réapprendre. Trouver de nouveaux modes de communication qui dépassent le banal, qui transcendent nos limites, qui entrent dans la sphère de l'holistique, où le rationnel, le sensible et l'intuitif sont réunis ici et maintenant. Improviser, c'est découvrir en soi des capacités mentales et physiques qu'on pourra développer dans la sphère sensorielle à travers l'entraînement et des jeux spécifiques et ludiques pour augmenter la perception de l'extérieur à nous et de notre l'intérieur, en fortifiant l'intelligence émotionnelle. L'improvisateur, dans ses premiers contacts avec les techniques de sa formation, découvre à quel point son écoute était faible et lorsqu'il cesse de bloquer "l'autre", le monde qui l'entoure devient plus grand, car une grande partie de ce qu'il n'a pas vu, n'a pas perçu était sa propre cécité sociologique.

Comme un enfant qui se connecte à cet esprit sensible, avec un accès large et direct à son noyau créatif, l'improvisateur cherche à accéder à ce noyau également, caché ou atrophié par la croissance et la maturation de l'individu. Ce n'est pas un hasard si, parmi les techniques d'improvisation, on trouve les expressions "sortir des sentiers battus", "sortir de sa zone de confort" et "s'ouvrir aux autres". En se reformant de l'intérieur, on exprime d'abord ce qui est en soi et on se rencontre soi-même - une connaissance de soi qui nous conduit à d'autres façons de penser et, dans l'environnement d'improvisation sur un plateau de tournage, à d'autres façons d'agir. L'improvisation est un vecteur de différenciation des corps et c'est une méthodologie qui transforme ceux qui la pratiquent. Je crois que cette philosophie de travail de Spolin pour l'enseignement en général, que ce soit pour les arts dramatiques ou tout autre secteur, est un moyen de mettre un groupe de personnes qui visent l'improvisation dans un stade d'attention, de créativité et d'empathie. Ses jeux sont particulièrement utiles lorsqu'ils s'adressent à un groupe ayant peu d'expérience dans l'art de l'interprétation ou dans l'art de l'improvisation.

À partir des années 1960, l'improvisation dépasse le rôle d'outil de construction théâtrale et atteint le stade de style théâtral - un nouveau type de théâtre dans lequel la dramaturgie, les dialogues et le mouvement scénique sont créés simultanément à la représentation publique où les spectateurs contribuent à cette création en faisant des suggestions pour inspirer des acteurs improvisateurs (un titre pour la scène, un lieu pour que cela se produise).

Dans cette nouvelle vision de l'improvisation théâtrale, Keith Johnstone – professeur à l'Université de Calgary, malheureusement décédé en mars dernier – est une référence fondamentale, ayant révélé, outre Spolin, un système d'improvisation pour le spectacle en soi (MUNIZ, 2005). On ne pourrait parler de deux techniques, mais de deux écoles ayant une philosophie similaire, mais non identique. (GALVAN, 2013, p. 77). Johnstone a cofondé le Loose Moose Theatre et a inventé son système de formation qui a influencé la pratique dans et hors du théâtre traditionnel pendant plus de 50 ans. Son système comprend des formats tels que le "Gorilla Theatre", le "Micetro" ou "Maestro" et le "Life Game". Le travail de Johnstone avec les artistes comprend une vaste collection de jeux et d'exercices de formation. Il a écrit deux livres sur son système : *Impro : improvisation and the theatre* (1979) et *Impro for storytellers* (1998). Il était connu pour ses slogans qui résumaient sa philosophie de l'improvisation :

(...) l'improvisation est le moteur de la créativité, ce qui est fondamental aux divers moments de notre vie, du début à la dernière génération de technologie; de l'enfance à la vieillesse, à l'école, au travail ou dans la vie sociale. (Johnstone, K. 1998)

Cette idée imprègne une grande partie de mon travail sur l'improvisation. Je crois que tous les individus sont créatifs, ou ont le potentiel de l'être, il suffit de leur faciliter l'accès à leur noyau créatif par le biais de la formation. Entre 2006 et 2017, j'ai enseigné de nombreux ateliers d'improvisation et il était courant d'avoir un groupe de personnes d'âges et de professions très différents - étudiants, psychologues, hommes d'affaires, acteurs, scénaristes, publicitaires, etc. qui, avec leurs expériences de vie, contribuaient à un échange sociologique enrichissant et développaient des compétences qu'ils appliquaient dans leur vie quotidienne. Keith était le premier théoricien du théâtre d'improvisation avec lequel je suis entré en contact, et c'est grâce à lui que ce nouveau monde d'idées s'est ouvert à moi.

Cependant, Johnstone n'a pas été l'unique à utiliser l'improvisation de cette manière. À peu près au même moment, dans les années soixante/soixante-dix, deux expériences - une à Montréal au Canada et l'autre à Chicago aux États-Unis (HORTA, 2014) - ont représentés une modernisation de la pratique de l'improvisation. Au Canada, Robert Gravel était aussi un homme de théâtre (comme Johnstone), comédien et enseignant ; il a fondé en 1977 avec Yvon Leduc, la Ligue nationale d'improvisation et le Match d'improvisation, dont le concept est basé sur le hockey, où deux équipes d'improvisateurs créent des scènes et marquent des points selon le vote et les suggestions des spectateurs. Il est très intéressant de voir les similitudes entre le Match et le Theatre-Sport de Johnstone, à une époque où l'internet n'existait pas ; et comment les idées circulaient d'un continent à l'autre uniquement par la voie des airs, captées par les antennes sensibles des artistes. Tous deux voulaient faire entrer dans le théâtre la participation et l'attitude du public sportif.

Gravel a créé une méthode très efficace pour improviser des scènes, dans laquelle il faut chercher un moteur de création dans la scène même dont le début vient d'être créé. L'aspect pratique de sa méthode ainsi que la tenue du spectacle, semblable à un match du sport le plus populaire au Canada, ont conduit les jeunes Québécois à pratiquer intensément ce format théâtral au cours

des quatre dernières décennies. Les trois premières règles de sa méthode sont utiles à tout improvisateur, quel que soit le format ou l'objectif de son travail.

1. Dans une improvisation à deux les comédiens doivent pratiquer le oui sans lequel aucune action n'est possible. Deux comédiens qui improvisent ne sont pas en état de duel mais en état de coopération pour écrire. Il faut dire « oui » absolument... Dire « oui » à la proposition de l'autre ou suggérer une meilleure idée, ce qui revient au même.

Pour dire « oui » il faut avoir compris la proposition de l'autre. Il faut avoir vu son geste, avoir entendu ses mots.

2. Deux comédiens en train d'improviser doivent pratiquer l'écoute totale. Rien de ce que l'autre dit ne doit m'échapper, rien de ce que je dis ne doit échapper à l'autre. C'est ce que j'appelle: « Avoir des antennes énormes! »

3. Deux comédiens en train d'improviser doivent pratiquer la vision périphérique. Rien de ce que fait l'autre ne doit m'échapper, rien de ce que je fais ne doit échapper à l'autre. C'est ce que j'appelle « Avoir des yeux tout l'tour de la tête ! (Gravel, Robert. 1987, p.28)

À Chicago, le développement de l'improvisation devant un public est le fruit du travail de Paul Sills et Del Close, basé sur les recherches de la professeure américaine Viola Spolin, dont Sills est le fils. Del Close, l'un des fondateurs de Second City, l'école d'improvisation la plus célèbre des États-Unis, a expérimenté une vaste liste de jeux et d'exercices dans la formation des improvisateurs et a créé le concept d'improvisation le plus populaire de son pays, le Harold : un format pour l'improvisation devant un public qui rassemble des jeux de patterns et de connexions et construit une histoire à partir d'un thème de l'auditoire.

(...) a basic Harold usually takes on a general structure described as follows.

Harold begins with a group of players - six or seven is usually ideal (although successful Harolds have been performed with fewer than five persons and as many as 10 or 12). When the group steps onto the stage, they may want to check out the performing space, looking for aspects of it that can be incorporated into the Harold. The team solicits a suggestion for a theme from the audience and begins a warm-up game to share their ideas and attitudes about the theme. The warm-up can be very physical, or it can be as simple as a game of word association.

Eventually, a couple of players usually start a scene. Normally, it's unrelated to the theme, although it can be inspired by elements of the warm-up game. Once the scene is established, it will be cut off by a second scene, one which has as little to do with the first scene as it has to do with the theme. After a third scene is similarly presented, the

ensemble will then participate in what is generally referred to as a "game," although the event may bear little resemblance to the audience's notion of a game.

The initial three scenes usually return again. This time, they may have some bearing on the theme. Or, maybe not. After a second group game, the scenes return for one last time, often tying into each other and the theme, culminating in a finale that incorporates the theme and as many elements from the scenes and games as possible.

It may sound complicated to the uninitiated, but its structure is similar to a three-act play. When it's performed by a group of trained improvisers, the results can be spectacular. (Halpern, C./Close, Del/Johnson, Kim. Truth in Comedy: the manual for improvisation, 1994, P. 18 e 19)

Le succès de ce format a été tel qu'il a fini par engendrer des formats similaires, également en raison de sa structure de jeu changeante, une véritable impro *cannovacio* qui supporte n'importe quel thème suggéré. Il est facile de voir la similitude narrative entre ce format et Secret, dont je parlerai plus tard.

Un autre point important dans l'improvisation de la scène et du développement de son action sur un plateau en Impro-ciné est le traitement de la situation dramatique. J'ai trouvé chez Del Close une affinité esthétique, en fait commune dans le milieu cinématographique.

A much easier approach for improvisers is to be sincere and honest, drawing the audience into the scene rather than reaching out and trying to pull them along. Improvisers can be relaxed and natural, knowing that if they are sincere, the audience will be more receptive to them. The more ridiculous the situation, the more seriously it must be played; the actors must be totally committed to their characters and play them with complete integrity to achieve maximum laughs. (...)

In a recent class, Del discussed the importance of taking improv seriously, and not letting the audience affect the integrity of the work. Speaking in the performance space he compared it to the work of martial artists (...).

Coming here to learn to make people laugh is equally absurd. To assume that making the audience laugh is the goal of improvisation is almost as absurd as assuming that you go to a dojo to learn how to kick somebody's face in. It's just not true! Still, they laugh. It is a side-effect of attempting to achieve something more beautiful, honest, and truthful, something that has far more to do with the theatre - which puts your attention on what is important about being a human in a community - as opposed to television entertainment, which is designed to take your mind off what is more important about your lives. (Halpern, C./Close, Del/Johnson, Kim. Truth in Comedy: the manual for improvisation, 1994, P. 23, 24 e 25)

Dans le domaine de l'improvisation au cinéma, j'élargirais cet objectif de faire rire le public à celui de le toucher. Pendant plusieurs années, le travail de mon groupe au Brésil a consisté à montrer au public que les techniques d'improvisation sont également utiles pour la création de drames et pas seulement pour la comédie. Le bon, le beau et le juste peuvent également servir de support à la construction de scènes d'improvisation dans n'importe quel média.

Les trois expériences - celles de Johnstone, de Sills/Del Close et de Gravel/Leduc - peuvent être considérées comme les précurseurs de l'Improvisation Contemporaine au monde, communément appelée Impro au Brésil (MUNIZ, 2005).

Un point important à élucider dans l'exercice d'Improvisation Contemporaine est le concept de dramaturgie dans cet environnement. Dans un article pour la revue digitale "Moringa", Mariana Muniz, maître en improvisation, explique :

La scène contemporaine se caractérise par la pluralité de conceptions et d'articulations de la dramaturgie et du rôle du dramaturge. (...) Il est nécessaire une pensée dramaturgique articulée avec le besoin de composition scénique improvisée, à la fois dans la construction collaborative et dans l'improvisation devant un public. L'improvisation apparaît donc comme un allié méthodologique important de ces pratiques.

Au Brésil, l'émission télévisée "Who's line is it anyway" de Dan Patterson, diffusée par la chaîne de télévision Sony de 1998 à 2006 et dans laquelle les acteurs invités, dirigés par l'animateur Drew Carrey, étaient supposés faire des improvisations, a stimulé l'apparition de groupes qui ont popularisé l'Impro à travers plusieurs spectacles de théâtre, émissions de télé et surtout par le biais de vidéos sur Internet. Actuellement, le groupe "Os Barbixas", qui produit des spectacles d'improvisation, dispose d'une chaîne Youtube avec plus de 3,6 millions d'abonnés.

A Rio de Janeiro, en 2003, le spectacle théâtral "Z.E. - Zenas Emprovisadas" (Prix Shell 2004, théâtre spécial) a été le précurseur des jeux d'improvisation. La même année, le groupe "Teatro do Nada" a débuté ses recherches avec Gabriela Duvivier, une disciple de Keith Johnstone, produisant en février 2004, à Rio de Janeiro, le spectacle "Teatro do Nada" (Théâtre du Rien). À partir de ce moment, ce groupe créa plusieurs formats de spectacle, comme "Nada Contra" (Rien Contre) (2006), qui mélangeait des jeux avec des difficultés à des jeux d'histoire; "Improzap" (2009), inspirés par des styles dramaturgiques ou littéraires (shakespearien, biblique, à la

Tarantino, à la Brecht, entre autres); "Segredos", où les histoires réalistes créées étaient inspirées par les secrets du public - semblables à la structure du spectacle "Secrets" de la chercheuse américaine Bobby Block. L'approfondissement du langage de l'improvisation a été possible grâce à l'arrivée d'autres chercheurs de l'impro amenés au Brésil par la compagnie Teatro do Nada, tels que Frank Totino et Shawn Kinley du Loose Moose Theatre / Canada ; Volker Quandt, directeur du Harlekin Theatre / Allemagne ; Omar Argentino Galván, parmi d'autres maîtres.

C'est l'improvisation qui est pratiquée devant un public, à partir de scénarios préétablis ou non, qui a dans la rencontre entre artistes et spectateurs le moment maximum de création et qui se défait dès qu'elle est conçue. Elle peut être pratiquée de plusieurs manières avec des objectifs tout aussi divers. L'improvisation a une grande répercussion dans la société contemporaine dans les différents contextes dans lesquels il est habituellement travaillé : au théâtre, à la télévision et sur Internet en tant que manifestation artistique et divertissement ; dans la thérapie ou le travail de groupe en tant que moyen de rassembler les gens et de partager des expériences à partir de l'esthétique théâtrale ; et dans l'organisation des communautés et la médiation des conflits par le biais du théâtre. Tous ces contextes sont étroitement liés et ne peuvent être conçus séparément. L'improvisation devant un public, parce qu'elle part d'une revalorisation de la spontanéité, de l'écoute collective, de la co-écriture entre public et acteurs, de la valorisation du moment présent dans l'art de créer et recréer des histoires collectivement dans l'ici et maintenant, finit par toucher chacun de ces contextes de manière plus ou moins consciente. (Muniz, M. 2012, p. 022)

Improviser, c'est développer des capacités d'interaction avec les autres qui vont bien au-delà de la créativité. Il est nécessaire pour l'individu qui souhaite improviser en groupe d'entraîner des compétences telles que l'attention à son entour, appelée écoute, afin que l'idée mise en scène puisse inspirer la suite de celle-ci. Être à l'instant présent est le résultat de cette formation qui inclut des concepts dramaturgiques adaptés à la création collective rendant le résultat de ce processus et l'enchaînement de dialogues spontanés. Dans un environnement cinématographique, la relation avec le public, qui au théâtre fait des suggestions pour la création des acteurs, sera remplacée par la relation avec l'équipe du tournage, qui occupera cette place de co-écriture dans la préparation du plateau et au moment du tournage lui-même.

Les idées, méthodes et techniques de ces penseurs ont grandement contribué au développement de l'improvisation contemporaine. Je discuterai comment ces techniques ont influencé l'Impro-Ciné plus loin, dans le cadre de la formation.

## Chapitre 2 – Méthodes et concepts de l'Impro-Ciné

L'improvisation d'une scène ou d'une histoire requiert de la technique, une attention multiple, la capacité de se transformer avec ce que "l'autre" apporte à la scène et de réutiliser cette idée pour faire avancer l'histoire. Celle-ci est constituée des scènes improvisées sur le plateau et vous ne la connaîtrez complètement qu'à la fin du tournage. Improviser au cinéma c'est penser la place de l'improvisation lors de l'écriture, lors de la préparation au tournage, lors de tournage, lors de montage.

L'intérêt, mais aussi la complexité du cinéma, réside dans la multiplication des opérations qui constituent le processus de création, de la première ébauche du synopsis au montage final. Les étapes successives éclairent la manière dont un cinéaste impose ses choix et détermine la nature de l'œuvre à venir. En d'autres termes, chaque choix technique - le mot est pris ici dans son sens commun - est aussi un choix esthétique. Si l'on s'en tient à la question de l'écriture comme fixation sur papier, il existe des points communs aux cinéastes improvisateurs. Tout d'abord, ils sont eux-mêmes auteurs ou coauteurs du scénario, celui-ci étant, à de rares exceptions près, original, ou très lointainement inspiré d'un texte préexistant. (Mouëllic, Gilles. 2011, p.21)

L'écoute, l'un des préceptes fondamentaux d'Impro, ne se fait pas seulement avec l'oreille, mais avec les yeux, le toucher, avec tous les sens, une sorte de "perception holistique" - qui révèle les subjectivités et les intentions de la construction scénique. C'est l'un des préceptes à développer rapidement dans un groupe de personnes qui veulent improviser une histoire ensemble. L'écoute désigne ici une sensibilité aux relations, une ouverture vers les autres, une attention à l'évolution de la situation improvisée. En plus de cela, il existe d'autres préceptes importants. J'énumère ci-dessous les principaux fondements du travail d'improvisation de scènes dans n'importe quel moyen d'expression, théâtre ou cinéma. Ils se présentent sous la forme de gestes de création :

**Écouter** – Sans cela, on ne peut pas jouer. C'est la potentialisation de tous les sens en faveur de la créativité et de l'interactivité.

**Accepter** – Il s'agit du premier défi pour ceux qui n'ont aucune expérience en matière d'improvisation. Accepter, c'est suivre ce que l'autre apporte à la scène et non sa propre idée. La



grande majorité des personnes en formation d'improvisation, ont tendance à égoцентrer leurs décisions et à bloquer ce qui est déjà mis en scène par leur collègue. L'acceptation fait avancer l'histoire, c'est l'Ego de l'histoire qui doit gagner - décentralisation du processus de création (acceptation du processus d'écriture collectif).

**Collaborer** – Si l'on a déjà écouté la scène et accepté la proposition de l'autre, il est nécessaire de collaborer avec cette idée qui n'a pas toujours été la vôtre. Il est nécessaire d'avoir d'autres idées, de lignes ou d'actions, basées sur cette précédente - dimension collective de la création.

**Définir** – Souvent, au cours d'une improvisation, il est nécessaire de définir le nom du personnage auquel on s'adresse, de faire une action inattendue ou ce que nous appelons la prise de décision. Définir est une manière de délimiter les contours des personnages. C'est souvent l'action et les paroles des autres qui permettent ce geste.

Les décisions (à prendre par les improvisateurs sur scène) qui affectent le thème, l'argument, la gestion de l'espace, le temps, le rythme, le style de l'improvisation... Un tel niveau d'attention investi dans ce qui est raconté et comment il est raconté, donne également la base pour sentir le moment propice à l'émergence de nouveaux événements dans la scène, le moment d'atteindre le point culminant ou le moment d'atteindre la fin d'une improvisation. (Cortes, Borja. 2006. p. 14-16)

**Travailler en équipe** – Percevoir et accepter ce que le groupe de personnes sur scène est en train de créer, ajouter ce qui manque, compléter. Compléter peut parfois être entrer en contrepoint, car dans ce cas, ce qui manquait, c'était l'antagonisme.

**Adapter (à l'autre)** – La vie n'est pas parfaite, l'Impro, encore moins. Lorsqu'il y a un blocage, ou simplement lorsqu'une idée surgit qui semble extraterrestre, trop étrangère au contexte, l'improvisateur généreux adapte cette idée sans entrer en conflit avec son propre personnage ou l'histoire jusqu'à ce moment-là.

**Transformer** – Les bonnes histoires parlent de maturation, de transformation, selon moi et selon Joseph Campbell (*The Power of Myth* – entrevue avec Bill Moyers). Il est nécessaire d'avoir cette capacité pour que les arcs des personnages soient complets.

**Clarifier** – Exige une maîtrise de votre expressivité, qu'elle soit verbale ou corporelle, afin qu'il y ait de la clarté dans vos actions nouvellement créées.

**Être empathique** – C'est l'un des fondements de l'identification psychologique et de la compréhension d'autres individus. L'empathie amène les gens à s'entraider. L'empathie permet également de mieux comprendre le comportement des autres dans certaines circonstances et la façon dont une autre personne prend ses décisions. Il peut devenir un outil très utile dans les domaines de l'improvisation, de la création collective.

When you [improvise] with other people, then all kinds of social aspects come into play, and mostly the qualities that make a good improviser are not dissimilar to the ones that I appreciate in my friends: being a good listener, sensitivity to your social surroundings, being there when you're needed but knowing how to step back too, knowing when to be supportive, when to be assertive, when your opinion is valuable, when to just go along with something, when to insist! Patience. Tolerance. Openness (Frith dans Chan 2007, p. 2).

Ces gestes improvisés (être présent, se retirer, supporter, affirmer, insister, s'impliquer, résonner) constituent à la fois une manière de faire du cinéma, de vivre la musique et de fraterniser. Ils permettent « d'intensifier le tissu musical » (Bailey 1992, p. 9) et de rejouer la dynamique de l'improvisation dans les situations de la vie ordinaire. La création collaborative mise en scène dans le film « enjoint le sujet improvisant à se réaliser [...] non pas à travers l'affirmation d'une subjectivité triomphante, mais dans le jeu de la relation empathique qu'il tisse avec le collectif présent et la situation sonore dans son ensemble » (Dallaire, 2018 et Saladin 2014, p. 371).

Pour que ces préceptes soient assimilés, il est nécessaire de développer un plan de travail visant une formation spécifique pour le groupe de personnes (acteurs) disponibles. Ce plan doit créer dans le groupe un état de créativité et d'interactivité hors du commun pour le travail collectif d'improvisation de dialogues et d'actions sur un plateau de tournage. Plus l'expérience de l'Impro est grande, moins le temps de formation peut être long. Si nous avons des improvisateurs qui savent déjà comment accepter (et non bloquer) la proposition de l'autre, la préparation devient plus dynamique et la formation mûrit plus rapidement. L'entraînement, à travers des jeux d'amélioration des capacités, exercera la créativité, développera des aspects de remplacement par rapport à « l'autre », aidera au travail d'équipe, à la présence dans toute situation; renforcera la vitesse de raisonnement, la prise de décision, la mémoire recyclable, très utile à toute la création collective des intrigues.

L'étude de l'improvisation passe par deux axes: la formation de l'acteur-improvisateur et la construction dramaturgique. Pour chacun de ces axes, il existe un large éventail d'exercices qui

développent des compétences spécifiques. Pour transposer cette méthode théâtrale à un environnement cinématographique, j'ai cherché des exercices ou des jeux au sein de ce que nous appelons les *Longforms*, car la fragilité dramaturgique du Match d'Improvisation ne contribue pas beaucoup au développement de l'Impro-Ciné. Je présenterai plus tard, dans le travail du réalisateur, quand je développerai l'entraînement, quelques exercices pour illustrer ces concepts.

Comme au théâtre d'improvisation où mon expérience est plus approfondie, il y a besoin d'un point de départ pour créer collectivement – une structure avec quelques protocoles d'action qui vont servir de moteur à l'improvisation (cela n'a rien à voir avec la thématique de l'histoire). Ce point de départ est aussi important que la formation elle-même. Les deux permettront d'établir des connexions créatives dans le collectif. Malgré cela, il ne sera connu par le collectif de personnes qu'à la fin de la formation, car il est le point de départ de la création elle-même, du travail artistique. A titre d'exemple, je cite maintenant la structure, point de départ théâtral, « Secrets ».

Dans cette structure, le public écrivait de véritables secrets qui allaient inspirer les histoires sur des morceaux de papier distribués par la production du spectacle dès son entrée dans la salle. Ils étaient placés dans une urne, qui se trouvait au centre du proscenium. Au début du spectacle, chacun des six improvisateurs se levait et lisait à haute voix un secret de l'urne. Les improvisateurs s'asseyaient sur des chaises sur les côtés de la scène, l'éclairage changeait, une chanson se développait et la scène 1 commençait avec deux acteurs. À un moment donné, la scène était interrompue par un acteur qui était assis, passant devant la scène - c'était le code de coupure de la scène. La scène 2 commencerait avec cet acteur qui a coupé la scène 1 et un autre acteur qui était assis. La même procédure a été faite pour terminer la scène 2 et commencer la scène 3. À un moment donné, pour couper la scène 3, un acteur se levait de sa chaise et allait vers l'urne, qui à ce moment-là se trouvait déjà dans un coin du proscenium, dans un foyer de lumière spécifique pour elle. L'acteur lisait un autre secret tiré de l'urne, se dirigeait vers une lumière au centre de la scène et faisait un monologue de ce secret. Après ce monologue, le deuxième tour de scène a eu lieu : les continuations des scènes 1, 2 et 3 ont été créées, pas nécessairement dans l'ordre initial, car les personnages étaient déjà marquants pour le public. À la fin de ce tour, l'un des acteurs se dirigeait vers l'urne et y lisait un autre secret. Une scène collective a commencé,

avec tous les acteurs, ou la majorité d'entre eux. Chacun créait un nouveau personnage pour cette scène, ou non - l'un des personnages déjà vécus apparaissait dans la foule. À la fin de cette scène collective, le dernier tour de scène a eu lieu, mais avec des personnages "permutés" : les interrelations entre les scènes ont été établies (par exemple, un personnage de la scène 1 était le père d'un autre personnage de la scène 3, ou le patron au travail, ou l'amant...). Ces interrelations dépendaient de ce qui était créé tout au long du spectacle et donnaient un ton de film choral à l'histoire, qui se terminait à la fin de la troisième scène du troisième tour par un black-out exécuté par notre improvisateur lumière qualifié.

Cette structure guidait le geste de chaque improvisateur lors de chaque spectacle, quel que soit le secret qui serait sorti de l'urne. Les secrets ont inspiré les acteurs, la structure a soutenu la création, établi une dynamique théâtrale qui a permis de jeter le public à l'intérieur du spectacle, de l'histoire improvisée devant leurs yeux.

Il faut donc développer une écriture propre à un environnement du cinéma, un dispositif cinématographique que j'ai nommé « presque-scénario ».

## Chapitre 3 – Le presque-scénario

[...] j'appellerai dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. [...] le langage lui-même, qui est peut-être le plus ancien dispositif dans lequel, il y a plusieurs milliers d'années, un primate, probablement incapable de se rendre compte des conséquences qui l'attendaient, eut l'inconscience de se faire prendre. (Agamben, G. "Qu'est-ce qu'un dispositif?" p. 31-32).

Un presque-scénario est un dispositif qui inclut l'inachevé, c'est une inspiration qui anime la création, les créateurs, la créature. La créature est la création en direct, elle se développe comme un être-vivant au cours de l'improvisation. Elle peut acquérir un Ego qui va donner la direction pour la création. Chaque improvisateur ajoute une partie de cette histoire en création, ainsi à un moment donné, la créature prend une direction qui doit être perçue par les improvisateurs - le Frankenstein peut être autre chose que le monstre.

En écrivant le presque-scénario, j'assume cette incomplétude, ce partage du pouvoir, comme je fais confiance aux acteurs (comédiens et équipe) de ce processus, qui deviennent auteurs d'œuvre cinématographique. Néanmoins, ce concept de scénario inachevé est complété par une formation d'artistes, qui fonctionne comme un langage secret des improvisateurs, qui permettra de développer l'action dramatique sur un plateau de tournage pour obtenir l'œuvre filmée, la matière première – les images captées par les caméras et les micros, créées par le processus d'improvisation, qui seront travaillées par la post-production.

Il est incomplet parce que je dois sélectionner les informations pour envoyer aux comédiens en suivant les paramètres : quoi, à qui et quand. Cette incomplétude vise à améliorer le jeu entre les improvisateurs sur le plateau, en guidant leurs gestes. Depuis l'automne 2020, j'ai écrit deux presque-scénarios : Adieu et Éphémère. Dans les deux il y a un début, un milieu et une fin ; personnages donnés et points dramatiques fixes.

C'est nécessaire car dans un environnement de tournage, la photographie et l'éclairage ont besoin d'une direction – non pas d'un plan de tournage, mais d'une structure artistique et spatiale pour que l'éclairage puisse être installé et que les caméramans puissent improviser. Le presque-scénario doit contenir des indications et des suggestions, guidant les acteurs dans les improvisations et leur laissant la liberté de créer.

Dans Adieu, la motivation dramatique est une fête d'adieu, dont l'hôtesse Marie Bouchard crée le suspense sur son destin, le pays où elle va s'installer, malgré sa vie stable et bien structurée à Montréal. Tous les invités, sa famille et ses amis, arrivent individuellement ou par paires, curieux de savoir où la protagoniste va déménager. Cependant, cette révélation n'est qu'une petite partie des surprises de cette fête. La vraie raison de son déménagement est sa romance secrète avec son neveu, dont la mère (la sœur de Marie) est à la fête d'adieu, tout comme lui. Ce fait dans l'intrigue m'a fait réfléchir à la façon dont je pourrais améliorer l'improvisation, la rendre plus vivante, car le presque-scénario ne serait pas livré aux participants dès le début du travail, mais quelques jours avant le tournage et incomplet. Cette information sur l'idylle entre tante et neveu serait supprimée et quelques minutes avant le tournage, donnée uniquement à l'actrice qui incarnera Marie. Ainsi, la surprise que ce fait déclencherait aurait de vraies réactions, rapprochant le jeu entre les acteurs de l'improvisation et non issu de l'élaboration préconçue.

Un autre fait à supprimer initialement du presque-scénario est la présence de la Mort, ou Perpétuelle. C'est un personnage qui arrive par surprise, sans y être invité. Après la grande révélation de l'inceste, l'un des personnages va mourir, par l'action de Perpétuelle. À un moment donné après la révélation de l'inceste, le tournage s'arrêterait et le réalisateur dirait au casting que Perpétuelle est en fait la Mort et quiconque dont elle touchera l'épaule sera sa victime. Celle-ci doit créer une mort subite, pour autant qu'elle soit réaliste – Morte Subite est aussi un jeu de l'impro pour entraîner cette habileté. Notez que deux informations très importantes (quoi) doivent être supprimées de tout casting (à qui) depuis la livraison du presque-scénario (quand) aux comédiens. Il est certain que l'évolution dramatique de la créature sera mieux accomplie avec cette sélection d'informations.

Il existe d'autres outils d'aide à la création contenus dans Adieu. L'un d'eux, je l'ai nommé jeu de scène : un sujet proposé d'être improvisé dans chaque scène. L'autre est la fiche de personnage, avec des lignes suggérées pour chaque personnage, mais donnée uniquement à l'acteur qui jouera le personnage. Les lignes ne s'enchaînent pas comme dans un dialogue, elles servent à inspirer la création et aider à dessiner le personnage. Ci-dessous, je présente la SCÈNE 1 du presque-scénario ADIEU pour exemplifier ces outils :

**SCÈNE 1 - OLIVIER : INT. SALON - JOUR (2'30'')**

OLIVIER est une personne sophistiquée, qui aime beaucoup être le centre de l'attention. Il est très curieux de tout ce qui va arriver. Il insiste pour connaître les secrets de son amie: son destin et, surtout, qui est son nouvel amour. Il sait que Marie est amoureuse de quelqu'un et se sent trahi par elle qui n'a pas encore révélé qui est cet homme.

**Jeu de Scène :** Il demande à Marie la vraie raison pour ce voyage et elle va s'abstenir de lui répondre.

**Fiche Olivier :**

**OLIVIER**

Quelle surprise! J'aimerais beaucoup savoir pourquoi tu vas nous abandonner.

Je te connais, Marie. Je suis sûr que tu as un homme caché dans cette histoire.

Pourquoi tu ne me considères plus comme ton meilleur ami?

**Fiche Marie :**

**MARIE**

Est-ce que tu peux me couper les cheveux en cadeau d'adieu?

Le temps, le bien le plus précieux du monde. Il faut savoir l'utiliser.

La vraie amitié peut traverser des frontières interplanétaires.

À la fin de la scène, elle lui demande de prendre un foulard dans sa chambre et il va le chercher. On sonne à la porte.

Adieu a été une expérience enrichissante en tant que premier presque-scénario, guidée par ma professeure de scénario qui m'a soutenu avec empathie dans cette recherche. Nous avons eu de bonnes discussions, notamment concernant la quantité de données qu'un acteur-improvisateur doit recevoir pour entrer sur un plateau de tournage pour improviser - ces informations peuvent guider, autant qu'étouffer la création. Je crois qu'il y a plusieurs façons de commencer un processus d'Impro-Ciné, en partant d'un presque-scénario comme Adieu; en passant par un entraînement pour arriver à un presque-scénario comme Éphémère; ou même sans un dispositif structuré avec début, milieu, fin, personnages, en partant seulement d'un thème (vengeance, réconciliation, amour et mort, etc.), comme ce fut le cas dans les "Courts d'assaut" (je développe ce concept plus tard). Quelle que soit la voie empruntée, la formation est indispensable, même si l'on travaille avec des improvisateurs chevronnés.



Le processus de création du presque-scénario Éphémère est né de la recherche scénique qui imprègne l'improvisation dans le processus cinématographique. À partir d'octobre 2021, j'ai animé un atelier d'impro-ciné avec des étudiants du baccalauréat en cinéma et scénario de l'UdeM. Un groupe d'environ douze jeunes qui ont rejoint cette recherche pendant deux mois en dix rencontres de trois heures et une journée de tournage. Au milieu de ce processus, le presque-scénario d'Éphémère est né. Une histoire qui se déroule à trois moments différents dans la même maison. À Montréal, juste après le 11 septembre 2001, au début de la pandémie et en décembre 2021, lors du tournage du film. Un membre de la famille qui possède cette maison est montré à chaque fois. Le père et ses colocataires, amis du bac en 2001 ; la fille et son petit ami en 2020 ; et son oncle paternel en 2021. Dans chaque scène une révélation est faite, il se passe quelque chose d'éphémère. C'était un guide pour créer sur le plateau. Des points dramatiques forts ont été posés auparavant :

- Le père reçoit la confirmation d'une maladie en phase terminale.
- La fille commémore ses 18 ans. Le père mort, rend visite à sa fille, dans sa maison. Personne ne le voit, seulement le spectateur. A la fin de la scène, le bruit d'un dérapage se fait entendre sur l'écran noir.
- L'oncle vient de vendre la maison et se révèle. Il a besoin de se débarrasser de cette propriété qui lui rappelle de nombreuses pertes. Après la mort de son frère en 2002, lui et sa belle-sœur y ont élevé sa fille - Valentina. En 2020, le jour de son 18e anniversaire, elle a eu un accident de voiture et est décédée.

C'était le matériau dramatique que toute l'équipe de tournage technique et artistique avait comme presque-scénario, en termes généraux.

Il existe plusieurs différences structurelles entre les deux presque-scénarios. Éphémère est né d'un processus collectif, qui a également inspiré la création de personnages et de situations dramatiques. Les deux acteurs qui jouaient les colocataires vivaient en fait ensemble. L'oncle de Valentina, qui vend la propriété de sa famille, est clown et agent immobilier. Entre autres données initiales qui constituent la base de l'improvisation de l'intrigue. Dans le processus de création collective des dialogues, les particularités, les personnalités de chaque créateur peuvent être

insérées dans l'histoire. Il fait partie du coffre de référence auquel accède le noyau créatif au moment de l'improvisation. Et lorsqu'il y a une formation pour le groupe d'acteurs, de techniciens et d'artistes impliqués dans le processus visant le travail d'improvisation sur le plateau de tournage, il y a moins besoin de dialogues pré-donnés. Les protocoles dramatiques sont naturellement utilisés - à titre d'exemple de protocole dramatique dans *Éphémère*, dans chaque scène il devait y avoir une surprise et quelque chose d'éphémère.

Différemment dans *Adieu*, où il y avait des suggestions de dialogues et de sujets, écrits dans un cours de scénario sans processus de formation d'un groupe de personnes. Peut-être la réponse aux discussions que j'ai eues avec Mme Raynauld dans le cours d'écriture de scénario s'explique-t-elle par ce ratio : plus il y a de formation, moins il faut donner d'informations aux acteurs-auteurs de l'histoire. Et l'inverse est également valable. L'acte de création est totalement lié aux références et aux données mentales de la personne qui l'accomplit. L'accès à ces données et la manière dont ces références sont utilisées sont très particuliers à chaque individu. La formation peut faciliter l'accès à cet univers caché du cerveau et créer de nouvelles façons de mettre en relation ces données. Je crois que le presque-scénario peut profiter du « disque dur » plain présent en chacun (son bagage culturel), en ne le traitant pas comme un obstacle, mais comme un point d'appui à la créativité, même si parfois il laisse peu d'espace vide pour la création. Cependant, pour cela, il doit y avoir une formation, indispensable pour optimiser un plateau de tournage avec l'improvisation et, avant cela, dans la construction du presque-scénario lui-même, qui ne s'achève que le jour du tournage. Comme dans la scène avec le couple dans *Éphémère*. L'acteur-personnage au milieu de la scène sort une petite boîte, l'ouvre et demande à sa petite amie de l'épouser (surprise et éphémère à la fois) - personne n'était au courant de cette action, pas même moi, auteur et réalisateur du presque-scénario. C'était son 18e anniversaire et elle mourrait dans un accident de la circulation le même jour. L'idée apportée par l'acteur a ajouté au drame de la scène. Dans *Éphémère*, contrairement à *Adieu*, afin d'optimiser leurs créations, les acteurs-auteurs étaient complices de l'histoire, il n'y avait aucune information cachée au départ. Comme dans le cas du père fantôme qui apparaît dans la scène du couple - où les acteurs ont pour consigne de ne pas jouer face à l'acteur qui joue le père.

L'expérience suivante de presque-scénario a été basée sur plus d'entraînement et presque pas de données ni de protocole dramatique, je l'ai appelé "Courts d'assaut" : court-métrage, avec deux ou trois personnages et une intrigue ou thématique donnée, tourné dans un lieu public. L'idée derrière ces Courts d'assaut était qu'il s'agissait d'une sorte de vol de la réalité : élaborer le plan, se procurer les armes (caméras et équipement), envahir un espace, exécuter le plan (tourner plutôt que voler) et s'enfuir. Insérer un morceau de fiction, par l'improvisation, dans un espace réel de la société, en profitant la vie quotidienne de ce lieu. Ce dispositif comportait une structure dramaturgique assez simple, mais efficace pour soutenir l'improvisation et l'enchaînement des dialogues dans un court métrage. Elle peut être résumée comme suit : Révélation - réaction - relation (entre eux) - transformation (arc du personnage) - finition.

Avec le point d'inspiration (thématique) donné juste avant le tournage, il s'agit de tout le matériel dramatique livré aux acteurs pour la création des dialogues.

Cette proposition a été quelque peu modifiée principalement par le manque d'expérience de l'équipe de tournage que j'ai réussie à regrouper. Je développerai ce processus plus loin, lorsque je parlerai du travail du réalisateur à Impro-Ciné.

## Chapitre 4 – Le décor, le costume et l'éclairage dans l'Impro-ciné

Sur un plateau où l'improvisation fait partie du processus de création, les décors et les costumes jouent un rôle important pour inspirer les acteurs. Pour cela, il faut différencier deux moments de création, importants dans la plasticité du film : l'élaboration des costumes et des décors et le tournage. Cinématographiquement parlant, l'élaboration de ces éléments est très proche du cinéma conventionnel, ce qui va vraiment différer dans un processus Impro-ciné, c'est la relation des acteurs avec les costumes, les décors et aussi l'éclairage.

La scénographie d'un film Impro-ciné utilisera de préférence un lieu, un endroit réel, que ce soit un parc, une maison, un cimetière, etc., favorisant la relation des acteurs avec ce lieu - c'est-à-dire des espaces quotidiens, des lieux communs pour créer des histoires particulières. Il est certain que cet endroit sera préparé pour recevoir toute la structure nécessaire au tournage d'un film et qu'il a été pensé pour que les mouvements improvisés des acteurs et des caméramen puissent avoir lieu, ce qui est fondamental pour ce type de film. Le choix du lieu de tournage sera réparti entre le réalisateur, le décorateur, le chef éclairagiste et les *caméramans*, afin que la faisabilité technique de ce choix soit claire. Il est essentiel que l'équipe technique connaisse bien le plateau de tournage, car sa préparation diffère en partie de celle d'un plateau conventionnel. Dans cette phase, les propositions de l'équipe seront entendues pour permettre également aux acteurs d'improviser, en plus de celles qui existent déjà dans le presque-scénario. Pour cette raison, il sera bénéfique pour le jeu d'improvisation que les acteurs ne prennent connaissance de ces propositions que le jour du tournage. Les comédiens seront intentionnellement exclus de ce processus initial afin que leur relation avec les objets, les murs et les portes de ce lieu soit vivante, même si le personnage a une intimité avec le lieu.

La relation des acteurs avec les costumes ne sera pas très différente. Créés à l'avance par le costumier sur la base de conversations avec le réalisateur, ils doivent être essayés par les acteurs quelques jours avant le tournage afin de vérifier la taille de ces costumes et d'éviter les ajustements de dernière minute, car le concept d'improvisation va au-delà du banal et du

péjoratif, il doit enrichir le processus créatif et ne pas être un problème pour la production du film. Les comédiens connaîtront leurs costumes incomplets, car les accessoires ne leur seront remis qu'au moment du tournage. Pour illustrer ce processus, prenons la proposition de mariage faite dans le tournage d'Éphémère. Ce n'était pas dans le presque-scénario, la proposition a été créée par l'acteur qui a apporté la petite boîte avec la bague à l'intérieur. Cela pourrait être une idée du costumier, qui mettrait l'objet dans la poche du vêtement de ce personnage, en prévenant le comédien de ce fait quelques minutes avant du tournage.

Cette philosophie doit imprégner toute l'équipe : fournir des propositions, des inspirations pour l'improvisation qui sera réalisée par les comédiens. Un objet qui peut être laissé sur le plateau pour être utilisé, un point lumineux spécifique préparé par le chef éclairagiste pour qu'un monologue puisse être créé sont quelques suggestions qui peuvent être apportées par l'équipe au moment du tournage pour favoriser l'improvisation. Évidemment, ces suggestions doivent être préparées à l'avance par des conversations avec le réalisateur du film - mais en laissant toujours de la place aux idées qui arrivent sur le plateau - et, par conséquent, il y a la nécessité de ces deux moments distincts de création déjà mentionnés : la préparation du plateau et le tournage.

## Chapitre 5 – Le réalisateur d'un Impro-ciné et son montage

La réalisation d'un film qui utilise l'improvisation dans son processus de création se divise en trois parties : l'entraînement, la préparation du plateau et le tournage.

Très schématiquement, on distinguera deux manières de faire du cinéma : la première, proche de la musique savante, avec une hiérarchie affirmée sur le plateau, une confiance dans la prédétermination de la composition - ici du scénario et du découpage -, l'acteur étant l'interprète d'une « partition » écrite dans ses moindres détails ; une seconde, proche du jazz, où le scénario n'est qu'une matière qui permettra à l'acteur de participer à l'invention de son personnage. On a souvent opposé les cinéastes du scénario, qui considèrent le tournage comme un moment d'application d'une œuvre dont l'essentiel est déjà contenu dans l'écriture, et les cinéastes « du tournage », qui font confiance au travail d'équipe sur le plateau, acceptant de laisser une grande part à l'invention collective. (Mouëllic, Gilles. 2011, p.17)

Le processus que j'ai expérimenté ces dernières années vise à trouver la place de l'improvisation dans la réalisation d'un film. Je me sens aligné en tant que cinéaste du tournage et non du scénario, mais je ne crois pas à l'idée d'un tournage totalement spontané, du moins jusqu'au présent. D'une manière ou d'une autre, je fournis une sorte de balise pour guider la création collective, que ce soit le presque-scénario ou la formation, les deux vont orienter l'improvisation des dialogues et des actions, tout comme l'interférence de l'équipe de tournage pendant la préparation du plateau peut également inspirer les improvisateurs. Ces sont des moyens de créer un espace d'improvisation.

L'entraînement de l'équipe d'artistes et de techniciens qui participeront au tournage est fondamental, notamment les acteurs et les caméramans. Les premiers deviendront co-scénaristes du film et les seconds prendront les décisions relatives au directeur de la photographie. C'est à ce stade du processus que tous deux vont apprendre les techniques de création collective d'un scénario et créer un lien créatif - une sorte d'intimité pour travailler consciemment avec l'improvisation. Les méthodes contemporaines d'improvisation sont très utiles à ce but, permettant une connexion entre les acteurs qui doivent se déplacer sur un plateau de tournage, une complicité qui facilitera le mouvement même dans un petit espace prédéterminé.

La formation de ce groupe est initialement plus axée sur le développement des compétences créatives et sur l'interaction entre ses composantes, puisque le presque-scénario, l'histoire à filmer, s'il existe déjà, sera traité quelques jours avant le tournage. Une facette curieuse de cette étape initiale sont les exercices, les pratiques et les expériences de la formation. Choisis par le réalisateur au sein de l'univers d'Impro appelé Longforms, dans lequel la construction de l'histoire n'a pas besoin de la précipitation des jeux compétitifs (Match), mais de la profondeur des dialogues et de la meilleure finition des personnages des Storytellings. La thématique de ces exercices travaillés dans cette période de formation doit être éloignée de celle existant dans le presque-scénario, s'il existe déjà. Ou, d'autre part, elle peut venir de la formation elle-même, comme cela s'est produit à Ephémère. La formation préparera l'équipe du film, permettra à ses créateurs d'improviser ou de fournir l'inspiration et les déclencheurs pour l'improvisation qui aura lieu pendant le tournage.

Improviser des scènes dans le but de créer collectivement une histoire, une intrigue demande aux improvisateurs de suivre des règles, des concepts, une philosophie de création. Elles peuvent être transgressées, pour autant que cette transgression favorise la construction de l'histoire. Je présente ci-dessous un ensemble de base de ces règles qui devraient se retrouver instinctivement dans les actions des improvisateurs après leur formation.

- Accepter
- Être positif
- Définir le rôle
- Établir des routines (Actions qui servent aux personnages en leur espaces.)
- Développer des relations
- Définir un status (par rapport à l'autre, pas au statut social)
- Définir ce que le personnage veut (souhaits / objectifs)
- Faire de fortes affirmations (ex. : Suzana, aujourd'hui je pars pour ne plus jamais revenir.)
- Prendre des risques (dire quelque chose qui peut nuire à votre personnage)

- Entrer dans les difficultés
- Assumer les blâmes
- Ne pas parler (plus il y a de mots, moins il y a de sentiments)
- Ne pas précipiter - vivre maintenant
- Utiliser les éléments déjà placés
- Terminer l'histoire

Il y a aussi une liste de blocages plus communs, car ils sont l'une des plus grandes difficultés que rencontre l'improvisateur. Je pense que c'est important de nommer ces échecs pour éviter de bloquer ou détruire une histoire.

- Annuler la proposition de l'autre
- Dévier, fuir le sujet, la scène
- Se cacher des ses tâches (en tant qu'improvisateur)
- Bavarder excessivement
- Utiliser la négation sans continuité
- Faire preuve d'originalité excessive (qui pousse la scène trop loin brusquement)
- Rester dans un conflit immédiat
- Se rendre dans des activités convenues (achat et vente, sports, enseignement, action d'étape)
- Surutiliser des gags (faire des blagues tout le temps)

Une autre partie importante de la formation est la structuration dramaturgique. Elle sert à mettre en place une histoire et à faire prendre conscience aux improvisateurs de ce qui manque pour la rendre fluide. Même en sachant que le presque-scénario fournira des données comme le lieu de l'action dramatique et ses objets, qui disloquent l'improvisation vers d'autres points de la



création, en tant que formation il est très important de travailler avec ces concepts dramaturgiques. Elles aideront à la construction collective du scénario, créant un langage invisible entre les improvisateurs, potentialisant les interconnexions du groupe.

**PLATEFORME** : le point de départ de l'histoire, le début. Elle définit le lieu initial, introduit les personnages dans le présent et leurs détails.

**ROUTINE** : ce sont les actions des personnages et leurs états émotionnels dans le lieu présenté.

**RUPTURE DE LA ROUTINE** : c'est un fait extraordinaire, quelque chose d'inédit dans la vie des personnages, ce qui lance le héros à l'aventure, qui fait prendre à l'histoire une direction, une piste. Avant elle, plusieurs histoires pouvaient être construites, à partir d'elle, il y a une voie à poursuivre.

**DÉVELOPPEMENT** : ces sont les faits résultant de la rupture de la routine qui transforment le protagoniste, dont les actions indiquent un résultat, mais ne le définissent pas, car les surprises sont toujours les bienvenues.

**FINITION** : c'est la conclusion de l'histoire, la couture avec le fil d'or, le moment de définir si elle aura une fin heureuse ou dramatique.

Cette structuration dramaturgique est fonctionnelle pour les histoires courtes, qui servent à la formation initiale d'un groupe d'improvisateurs ou lorsque l'objectif est un court métrage, mais elle n'est pas non plus la seule. Lorsque l'on vise une structure dramatique plus élaborée, comme c'est le cas pour Adieu et Éphémère, la formation doit évoluer et approfondir les relations entre les personnages. Le Storytelling apporte une série de règles qui aident à cette complexité de création.

Le Storytelling est l'art de créer, de raconter, de développer et d'adapter des histoires en utilisant des éléments spécifiques - personnage, environnement, conflit et message - dans des événements avec un début, un milieu et une fin, afin de transmettre un message de manière inoubliable en se connectant avec le récepteur sur un plan émotionnel. Voici quelques règles qui peuvent aider cette construction :

## **I. Commencez toujours chaque scène avec le mime.**

La première personne à entrer dans la scène doit créer l'environnement par des actions physiques. Le mime crée l'environnement et aide à créer le contexte dans lequel le personnage est inséré. Il peut dire si le personnage a faim, se sent seul, heureux, triste; où il est et d'où il vient. Il y a beaucoup de choses que vous pouvez démontrer en ouvrant simplement la porte d'un réfrigérateur et en sortant une canette ou quelque chose. Cette idée est également valable pour la manipulation d'objets concrets.

## **II. Ne décrivez pas avec des mots l'action que vous prenez.**

Parler de l'action ne mène nulle part et n'a aucune importance pour la scène elle-même. Vous pouvez parler de ce que vous avez entre les mains, son histoire mais vous n'avez à dire à personne ce que vous faites. Faire des actions physiques et parler d'un autre sujet, différent de l'action en cours fait partie de la vie quotidienne et peut amener à une action simple, par exemple laver un plat, introduire un sujet délicat, comme le départ inattendu vers une autre ville. Cela ajoute également une plus grande complexité aux relations entre les personnages créés par les improvisateurs dans l'histoire.

## **III. Ne pas demander. Transformez les questions en affirmations.**

Les questions sont souvent inutiles et créent des moments de stagnation dans la scène. Les questions peuvent forcer les personnages à décrire la scène à venir. Les questions ne guident pas l'histoire. Lorsque vous changez la question: "Pouvez-vous me donner ce stylo maintenant?" pour: « Donnez-moi ce stylo maintenant! », une tension se crée, une relation de statut, qui pousse la scène à l'action. La question retarde cette action et tombe souvent dans un jeu de questions, dans lequel la scène se coince et ne mène nulle part.

## **IV. Utilisez des personnages qui se connaissent depuis quelques années.**

Les scènes de transition lentes sont pénibles à regarder. Combien de scènes pertinentes peuvent se produire entre un garçon et un vendeur qui viennent de se rencontrer? Beaucoup de ces scènes, nous les appelons des « small talks ». Lorsque les personnages ont vécu de nombreuses situations passées et se traitent les uns les autres comme des connaissances, le public aime voir

cette relation, qui suscite l'intérêt et est engageante. Quand l'un connaît l'autre depuis quelques années, il y a naturellement déjà une relation antérieure et une histoire commune dans lesquelles une scène peut être construite.

Tous ces concepts et règles doivent être absorbés par les improvisateurs en formation, non seulement intellectuellement mais surtout par le corps des acteurs, afin que leurs gestes soient naturellement imprégnés de ces idées, de cette philosophie. Il s'agit d'un lent processus de transformation personnelle, car, même pour les acteurs expérimentés qui n'ont pas la pratique de l'Impro, il faut faire face à l'Ego lui-même qui parfois entrave l'accès au noyau créatif, la communication intérieure, ou bloque le jeu avec "l'autre" - la communication extérieure. Grâce à des exercices et des jeux tirés de l'improvisation contemporaine, il est possible d'atteindre cet objectif. Je décris ci-dessous quelques jeux que j'utilise pour former un groupe de personnes qui veulent improviser ensemble.

## **JEUX EN ROND**

1. **Comptage** : On va compter jusqu'à 20, mais personne ne sait qui va parler. Lorsque deux personnes ou plus comptent le même chiffre ensemble, on arrête le comptage, on applaudit et revient au début. Le jeu se termine lorsque nous parvenons à compter jusqu'à 20 sans que personne ne dise le même chiffre au même moment. La tendance de presque tous les groupes que j'ai entraînés est d'accélérer pour arriver tout de suite à 20. Mais ce jeu se joue entre les chiffres, c'est un jeu d'observation. Pour que le groupe soit dans le présent et qu'il se reconnaisse ou se connaisse, ne serait-ce que physiquement. Il entraîne l'écoute et la prise de décision.

2. **Pulse** : Nous passerons un pouls imaginaire et invisible, en frappant une paume contre l'autre et en donnant une direction dans la roue, droite ou gauche, et en disant le son suivant : Yá. Tous les membres du groupe expérimentent le geste et le son dans les deux sens.

Nous allons maintenant créer le bloc du pouls, dont le son est Nay et le geste est celui d'un boxeur : les deux poignets fermés à hauteur de poitrine dans la direction d'où vient le pouls.

Un autre son à utiliser est Arc, il fait sauter le pouls au membre suivant de la roue et son geste est de faire des lunettes en utilisant le pouce et l'index de chaque main.

Le son Oulala, en levant le genou gauche et le bras droit, fait revenir le pouls en sautant au précédent (inverse et saute).

Ce jeu doit être accéléré lorsque le groupe est plus familier avec ses règles. Il entraîne l'attention et la promptude.

**3. Ensembles :** Choisissons un ensemble de choses, d'objets, de couleurs, de fruits, peu importe. Choisissons des fruits, par exemple. Chaque personne doit choisir un fruit et le passer à son collègue en le montrant du doigt. Ce dernier choisira ensuite une autre personne dans le cercle pour lui transmettre un autre fruit, et ainsi de suite. Il est important de se rappeler à qui l'on passe le fruit, car il s'agira toujours du même fruit. Le cycle se termine lorsque la dernière personne choisie choisira la personne qui a décidé du premier fruit. On répète le cycle avec le doigt pointé, puis sans le doigt, pour fixer les choix.

Maintenant, créons un nouveau cycle, avec un autre ensemble bien différent du premier : des pays par exemple. Une autre personne commence, qui n'a pas commencé le fruit, en choisissant n'importe quel pays et en pointant une personne différente de celle qui a pointé avant - de cette façon, chaque personne passera le fruit à un collègue et le pays à un autre collègue dans le cercle. Répétez tout l'exercice pour cette série de pays.

Maintenant, nous allons mélanger les séries comme un jeu : nous commençons la série de fruits et cinq secondes plus tard, nous commençons la série de pays sans arrêter la première. Après plusieurs essais et erreurs, nous commençons à faire tourner les deux ensembles de manière harmonieuse.

A ce moment, nous allons créer la troisième série de choses, mais pour entraîner notre communication non verbale, la personne qui commence la troisième série désigne une partie de son corps et la montre à l'autre personne du cercle - une personne qui n'a pas encore été choisie par cette personne. La dynamique de la troisième série sera la même, mais sans l'utilisation de la parole.

Nous allons maintenant essayer de faire tourner les trois ensembles en même temps. Chaque personne qui commence une série a pour mission de relancer la série si elle tombe, ou en d'autres

termes, si quelqu'un oublie ou n'écoute pas l'indice (dans cet exemple, que ce soit le fruit, le pays ou la partie du corps représentée).

Au fur et à mesure que le groupe évolue, nous pouvons insérer d'autres ensembles avec un degré de difficulté plus élevé, comme aller vers le collègue dans la roue, le féliciter et prendre sa place - ce qui provoquerait un changement de position des personnes et presque un nœud mental - un chaos.

Ce jeu entraîne la mémoire récente, la communication et la gestion des données excédentaires.

4. **Bip Bip** : Un volontaire se place au milieu du cercle. L'objectif est de sortir de là et d'occuper la place de quelqu'un du cercle. On peut le faire de deux manières. La première est de pointer quelqu'un dans le cercle et de lui dire Bip Bip Bip. Il doit dire un Bip avant que le volontaire termine le troisième bip, sinon il va au centre de la roue. Essayons avec la première. La deuxième façon est de pointer quelqu'un dans le cercle et de lui dire juste un Bip, un seul. Dans ce cas, il ne peut rien dire, sinon il va au centre de la roue. Il y a aussi les images montées, la troisième façon pour ceux qui sont au centre d'en sortir.

Le premier est l'Éléphant. Vous pointez quelqu'un dans le cercle, dites-lui Éléphant et comptez jusqu'à 10 très vite. À ce moment-là, celui qui a été pointé devrait croiser ses bras et prendre son nez pour faire la trompe de l'éléphant et ceux qui sont à côté devraient faire ses oreilles. Celui qui ne le fait pas à temps, va au centre du cercle.

La deuxième figure est l'Aviator. La même procédure que celle de l'éléphant, mais en disant maintenant Aviator. Celui qui est pointé doit faire des lunettes de pilote avec ses mains et ceux qui se trouvent à côté de la personne pointée doivent élever le bras pour former les ailes de l'avion.

Le troisième personnage est James Bond. La même procédure que les autres figures, mais en disant maintenant James Bond. Celui qui est pointé doit faire un pistolet avec sa main et ceux qui sont à côté de lui devraient jouer les Bond Girls et dire : "Oh, James ...", en s'appuyant sur son épaule.

Nous avons donc le jeu complet de Bip Bip et, à partir de la connaissance des règles et d'un peu d'entraînement, il est possible d'accélérer la dynamique et de jouer à un rythme plus rapide. Ce jeu favorise l'intégration du groupe, la promptitude, le travail d'équipe et la décontraction.

5. **Histoire-Ronde** : On doit créer une histoire de groupe. Chacun va commencer sa création à partir d'une de ces phrases :

- Il était une fois...
- Tous les jours...
- Jusqu'au jour où...
- Au milieu de tout ça...
- À partir de ce jour...
- La morale de l'histoire est...

Ce jeu développe la créativité, l'écoute et la clarté de la narration.

## **JEUX DE GROUPE**

6. **Chaises** : Nous répartissons au hasard des chaises dans l'espace de formation. Tout le monde s'assoit sauf un membre - Fatigué. Il doit rester aussi loin que possible de sa chaise vide et son objectif est de s'asseoir sur celle-ci ou sur toute autre chaise vide. Tous les autres membres doivent empêcher qu'il y ait des chaises vides près de Fatigué, en changeant de position, en se déplaçant vers une autre chaise, de manière qu'il ne puisse pas s'asseoir. Il ne peut y avoir de communication verbale. Le jeu se termine lorsque Fatigué parvient à s'asseoir.

Il y a des niveaux de difficulté à développer au fil du temps, par exemple : personne ne peut courir, mais Fatigué peut marcher vite ; ou si quelqu'un menace de se lever de la chaise, il doit nécessairement se lever et quitter sa chaise.

Ce jeu entraîne la communication non verbale et le travail d'équipe, la décontraction.

7. **Flipper** : Des études scientifiques ont prouvé que les dauphins d'entraînement apprennent plus rapidement lorsqu'ils sont encouragés, lorsqu'ils sont applaudis pour leurs succès. Ce jeu s'inspire de cette idée.

Un membre du groupe quitte la salle pour que nous puissions combiner une action simple qu'il doit faire quelque part dans la salle, par exemple : s'allonger sur le sol avec les bras levés dans le coin nord-est de la salle. Le membre, Flipper, est rappelé et nous le guidons pour qu'il se déplace afin de trouver l'endroit où il doit faire l'action et quelle sera cette action. La seule forme de communication entre le groupe et Flipper est l'applaudimètre : s'il est dans la bonne direction, nous frappons dans nos mains, s'il se rend à un autre endroit de la pièce, nous cessons d'applaudir.

Le jeu se termine lorsque Flipper effectue l'action définie à l'endroit exact de la pièce. Ce jeu entraîne la communication non verbale, l'empathie et l'intégration du groupe.

## **JEUX NARRATIFS**

8. **A & B** : Ce jeu vise à entraîner la construction de débuts de scène. Il y a d'excellentes scènes dans les films qui commencent au milieu et plus tard la narration expliquera, si nécessaire, le début non dramatisé, non vu par le spectateur. Cependant, à des fins didactiques, pour former les novices à l'art de l'improvisation, il est préférable de commencer la formation par des formes de base de storytelling, comme la structure de création suivante.

Le personnage A entre en scène avec trois tâches :

- Définir l'espace par mimétisme ;
- Avoir un état émotionnel ;
- Ne pas prendre la parole avant que le personnage B parle.

Le personnage B entre dans l'espace scénique défini par A, également avec trois tâches :

- Définir la relation entre A et B ;
- Initier l'expression verbale ;

- Transformer l'état émotionnel de A.

9. **Demi-tour** : Nous devons maintenant créer un trio de membres qui tourneront le dos au public. Lorsque le conducteur appelle le numéro (1, 2 ou 3) de chaque membre, celui-ci doit se retourner et commencer à créer l'histoire, ou continuer là où son collègue s'est arrêté. Lorsqu'un autre numéro que le sien est appelé, il faut se retirer à nouveau. Au fur et à mesure que le temps passe, le conducteur diminue le temps d'appel des participants, ce qui accélère le rythme de la création. Il s'agit d'un jeu narratif qui entraîne à la construction d'histoires, à l'écoute et à la promptitude.

10. **Au restaurant** : Ce jeu est destiné à deux joueurs (parfois trois). Ils sont assis dans un restaurant imaginaire, mais les chaises sont des objets concrets. Le but du jeu est de créer une révélation, quelque chose qui implique les deux personnages, mais qui sera une surprise pour l'un d'entre eux. L'action commence au milieu, c'est-à-dire qu'ils sont dans cet endroit depuis un certain temps, qui sera défini par la manipulation des objets imaginaires. La première minute de l'improvisation se déroule sans répliques et lorsque celles-ci apparaissent, elles doivent être fortes et définir la relation entre les personnages. Aucun des deux ne sait qui fera la révélation, il n'y a pas de combinaison préalable, cela fait partie du jeu - comprendre qui fera la révélation. Cette révélation doit se faire au présent, il ne peut s'agir, par exemple, d'une révélation sur l'enfance des personnages. Une fois la révélation faite, la réaction doit être expressive et devenir le fil conducteur de la situation. Ce n'est pas un jeu narratif avec un début, un milieu et une fin, mais il est très utile pour des Long Forms, car il entraîne dans une relation humaine la créativité, l'écoute, la clarté, la réaction, la transformation. Applicable à partir d'une expérience acquise en formation, et non à son tout début.

## **JEUX DES ACTIONS**

11. **Offre aveugle** : Dans l'improvisation théâtrale, les objets ne sont pas concrets, sauf les chaises. C'est très bien car il n'y a presque rien de concret, mais on peut tout avoir par mimétisme, ou comme je préfère le dire, par l'utilisation d'objets imaginaires. On va jouer deux par deux, face à face. Le premier apporte un objet imaginaire qui n'est pas défini, mais qui a une forme, une taille, un poids, et il l'offre en cadeau à l'autre en disant : « Regarde ce que je t'apporte. » Celui qui a reçu le cadeau doit définir ce qu'il est immédiatement lors de sa réception et ensuite détailler



l'objet : sa couleur, ses caractéristiques, etc. La surprise et la gratitude doivent être exprimées. Il est très important d'être heureux du cadeau, d'être positif, car cela permet d'augmenter les synapses et de faciliter la créativité. On donne d'abord le cadeau, puis on le reçoit, en alternance.

**12. Jeu de questions** : Un jeu d'improvisation classique (*Only Questions*), dans lequel on ne peut poser que des questions. Il faut apprendre à s'écarter de la question, en se concentrant sur les objets de la phrase et non sur le questionnement et ne pas s'éloigner du sujet sans justification, sinon cela devient une conversation loufoque. Les objets imaginaires doivent également être utilisés pour soutenir la scène, pour inspirer une question et pour gagner du temps dans la formulation des questions. Une autre ressource consiste à utiliser l'état émotionnel pour inspirer des questions. Ce jeu est un combo qui entraîne la déconstruction des habitudes mentales (penser en dehors de la boîte), de la façon dont nous avons été élevés à penser et qu'il est très difficile de s'en défaire. Il entraîne également la vitesse de construction des personnages et de leurs relations, la transformation, l'écoute.

L'entraînement est conclu avec la présentation du presque-scénario aux comédiens, quelques jours avant le tournage. Les personnages leur sont distribués et l'intrigue est exposée à toute l'équipe. Si le presque-scénario existait avant la formation, l'équipe (à l'exception des comédiens) serait déjà au courant de l'intrigue et la préparation du plateau pourrait être avancée. Concomitante à la formation ou non, la préparation du plateau de tournage est d'une importance capitale pour la réussite technique d'Impro-ciné. Le choix du lieu de tournage à partir du presque-scénario, l'installation de l'éclairage en fonction des mouvements des caméramans et l'apport des éventuelles improvisations pour les comédiens sont fondamentaux dans cette préparation du plateau.

Le découpage du presque-scénario doit être effectué en tenant compte du nombre de plans-séquence qui seront exécutés et des actions qui feront l'objet de répétitions. Même dans un environnement où l'improvisation imprègne l'ensemble du processus cinématographique, certaines actions doivent être pratiquées pour que la scène improvisée puisse avoir lieu. A titre d'exemple je signale la Caipirinha faite dans la scène des colocataires d'Ephémère : un des comédiens ne savait pas comment faire la boisson et il a été nécessaire de pratiquer sa

préparation pour que la scène puisse être tournée. Cette action, la préparation de la boisson, imprégnait la création des dialogues et ne pouvait être un obstacle à cette création. Un autre exemple au sein d'Ephémère, est la danse du couple qui ouvre leur scène. Dans ce cas, les comédiens ont créé la chorégraphie avec l'aide de l'assistante-réalisateur et la scène a été tournée avec plusieurs prises se rapprochant du cinéma plus conventionnel. Dans les deux cas, la pratique de ces actions a eu lieu au moment du tournage, mais cela doit être prévu dans la préparation du plateau.

Le travail du réalisateur sur un plateau de tournage avec improvisation est complexe et plein de limites, contrairement à ce que l'on pourrait penser à partir du concept banal du mot improvisation. La limite la plus évidente de ce travail est de ne pas avoir de seconde prise. Cela peut sembler une sorte de folie ou une impraticabilité artistique et technique pour le tournage de la scène, mais cette idée est soutenue par une bonne formation et une préparation méticuleuse du plateau.

La construction improvisée de la scène exige des choix nécessaires à l'expression de la créativité. Créer, c'est, fondamentalement, former. C'est être capable de donner une forme à quelque chose de nouveau. Quel que soit le domaine d'activité, c'est, dans ce nouveau, de nouvelles cohérences qui s'établissent pour l'esprit humain, des phénomènes mis en relation d'une manière nouvelle et compris en des termes nouveaux. L'acte créateur englobe donc la capacité de comprendre ; et celle-ci, à son tour, la capacité de relier, d'ordonner, de configurer et de signifier. (OSTROWER, Faiga. 2008, p.09)

Chaque plan du découpage sera un plan-séquence avec au moins trois caméras qui tournent (dans des conditions idéales). La disposition de ces caméras, leurs mouvements et leurs cadrages font partie du Plan d'Improvisation Technique (PIT), qui comprend également la position de l'éclairage. Le PIT est une sorte de *canovaccio* pour les caméramans, dans lequel chacun a une direction à suivre. Par exemple, la caméra 1 passera du plan général au plan de groupe et sera sur le trépied ; la caméra 2 tournera de droite à gauche sur l'épaule en faisant des plans moyens, américains et gros plan ; la caméra 3 fera le même cadrage que la caméra 2, mais de gauche à droite ; la caméra 4 sera épinglée au-dessus de la scène et sera contrôlée à distance. A l'intérieur de ces limites de cadrage, dans ce PIT générique, les caméramans auront la liberté de mouvements physiques et numériques et pourront également être guidés par le réalisateur du film à travers le point

électronique. Cette relation entre la réalisation et la photographie peut être resserrée pendant la formation et la préparation du plateau, de sorte que pendant le tournage, elle se déroule de manière organique, pour que l'improvisation par les caméras puisse avoir lieu.

Le tournage lui-même d'un presque-scénario est un événement artistique singulier. On peut aussi faire un parallèle avec un événement sportif, car il y a une préparation (l'entraînement), un schéma tactique (PIT) et le jeu lui-même (le tournage), où les joueurs ont des rôles, mais ce qui se passe sur le terrain ne peut être totalement marqué à l'avance. Le réalisateur est à la fois entraîneur et chef d'orchestre et il est chargé de créer un environnement propice à la créativité.

Établir un plan de tournage en Impro-ciné signifie tourner dans l'ordre chronologique de la scène, puisque les dialogues seront créés sur le plateau même, les acteurs doivent se nourrir de leurs improvisations pour donner une continuité à l'histoire. Cela n'empêche pas l'utilisation de toutes les ressources filmiques du cinéma conventionnel telles que les inserts, les flashbacks, etc. Il n'y a pas de changement de plans dans une même scène, celle-ci sera couverte par un maximum de caméras afin que les créations de tous sur la scène ne soient filmées qu'une seule fois. Pour illustrer cette façon de filmer, comparons les presque-scénarios déjà mentionnés.

Dans Adieu, il y a quatre décors dans une maison pour établir le plan de tournage : le salon, la chambre de la protagoniste, la salle à manger et le vestibule. Dans le salon, où les personnages sont accueillis par l'hôtesse, les six scènes peuvent être filmées séparément mais dans l'ordre établi par le scénario. La scène de la chambre à coucher n'est qu'un insert - le meilleur ami de la protagoniste trouve le billet d'avion dont la destination était jusque-là secrète - elle peut être filmée avec une certaine liberté quant au temps. Dans la salle à manger, il y a une chorégraphie d'ouverture de la scène et deux plans-séquence réalisés avec tous les personnages. Il y a des révélations, des quiproquos et des morts et les caméramans seront dirigés précisément pour capter les réactions de certains personnages particuliers, et contrairement aux comédiens, ils seront complices de l'intrigue. Il y a en fait deux plans-séquence dans ce décor, car après les révélations, le réalisateur arrêtera le tournage pour préciser aux acteurs la présence du personnage de la Mort (Perpétuelle) et qu'elle va tuer l'un d'entre eux. C'est un point très caractéristique d'un Impro-ciné, cette communication aux acteurs se fait au milieu du tournage

pour potentialiser l'improvisation, créant une tension dramatique et rendant possible un jeu classique de l'Impro - la mort subite, car le personnage touché par Perpétuelle doit créer une façon réaliste de mourir devant les caméras. Dans le vestibule, les personnages ont déjà vécu une série d'événements dramatiques créés jusqu'alors et ces scènes n'y peuvent être réellement filmées qu'après toutes les improvisations. Ce sont les opinions, les sensations, les impacts d'une fête où l'adieu était plus grand que ce que tout le monde pensait. Ils sortent par deux de la maison et le tournage des scènes va suivre cette division.

*Éphémère*, un presque-scénario créé lors d'une formation pour le tournage, a une structure plus simple : une ouverture, trois scènes dans le même salon et un épilogue. L'histoire se déroule à trois époques différentes et la scénographie devrait faire trois décors différents pour ce même salon. Le devant de la maison, en fait le rez-de-chaussée où je vis, a été utilisé pour l'arrivée du protagoniste au début du film et le départ de son frère vingt ans plus tard. Le PIT ne prévoyait qu'une seule journée de tournage et il était important de le faire dans l'ordre chronologique afin que la scène extérieure, vingt ans plus tard, au même endroit mais le même jour de tournage, se déroule pendant la soirée. C'était la façon que je pensais pour détourner l'attention du public des similitudes du lieu. Une limite imposée par le lieu était la taille du salon qui empêchait le travail de trois caméramans (dont deux en mouvement). Le PIT a été modifié pour tenir compte de cette limitation : caméra 1 fixée sur le trépied avec plus de cadres ouverts ; caméra 2 sur l'épaule avec plus de liberté de mouvement et des variations de cadre.

Dans ce tournage, les comédiens étaient complices de l'intrigue, il n'y avait pas d'informations cachées dans le presque-scénario – dans la scène du couple, le protagoniste est visible, dans le cadre, mais les autres personnages ne pouvaient pas le voir ou se rapporter à lui. Cette étrangeté du point de vue du spectateur serait expliquée plus tard, lorsque le frère du protagoniste dira que ce dernier est mort depuis 18 ans. Les passages du temps sont marqués par des extraits sonores de reportages de l'époque concernant des événements de portée mondiale : le 11 septembre 2001 et la pandémie de 2020.

L'équipe de tournage était composée d'étudiants du cours de scénario et de cinéma de l'UdeM et ces étudiants ont constitué le premier groupe de formation Impro-ciné de ma recherche - une

méthode dont les exercices et les jeux ont été choisis dans le but de créer des scènes cinématographiques. Tous les étudiants étaient, à un moment donné, devant ou derrière les caméras, ils ont presque tous cumulé des fonctions sur le plateau. Ils se sont multipliés entre les rôles de caméra(wo)man, de clapet, de perchiste, de décorateur, d'assistante réalisateur et d'improvisation des actions et dialogues - leur collaboration, leur dévouement et leurs talents ont grandement enrichi la création d'Éphémère.

Dans les *Courts d'assaut*, où le presque-scénario était un dispositif avec peu de renseignements dramatiques, l'idée initiale était de travailler avec des improvisateurs plus chevronnés, l'absence de données préétablies étant compensée par l'expérience des acteurs. Depuis mars dernier, j'ai essayé de recruter ces improvisateurs et malgré leur intérêt pour mon projet, ils n'ont pas eu le temps disponible pour la formation nécessaire.

J'ai donc commencé la formation avec les étudiants du baccalauréat en cinéma de l'UdeM en mai dernier, d'une durée de six séances de deux heures et demie chacune avec une journée de tournage. Je savais qu'ils avaient bien assimilé les concepts de création collective à partir des techniques d'Impro, mais je suis allé sur le plateau le 20 juin en imaginant que je devais donner plus d'orientations dramaturgiques pour soutenir l'improvisation. Il est très difficile de maîtriser les concepts et surtout la pratique de la création dramaturgique collective lorsque l'on cherche à construire le scénario du film par l'improvisation et c'était la principale raison pour laquelle j'ai voulu travailler avec des improvisateurs plus expérimentés à ce stade du processus de recherche.

L'équipe de tournage a été réunie une semaine avant le tournage (deux caméramans, un preneur de son et moi à la caméra Iphone13) et pendant cette période je leur ai expliqué la philosophie de travail et le PIT de ce projet : les caméras A et B sur trépieds se croisant et variant les cadrages entre plan moyen et rapproché ; et la caméra *Iphone* avec plus de variations de cadrage et plus de liberté de mouvement.

J'ai choisi le parc Jarry et un café du quartier Villeray proche du parc - le Café Vito - comme lieux de tournage. Nous avons l'intention de créer deux courts métrages, un pour chaque décor, mais à la fin du premier tournage, au Café Vito, je me suis rendu compte que ce que nous avons filmé n'était pas une histoire, mais seulement une scène d'un film possible.

L'inspiration, la thématique choisie juste avant le tournage était la réconciliation, mais la scène filmée était celle d'un homme et d'une femme qui viennent de confirmer leur séparation à ce moment-là - j'ai trouvé intéressant comment l'inspiration était renversée pour la création. J'ai décidé de garder le personnage masculin de la première scène et de faire deux autres scènes dans le café. J'ai discuté avec lui et les deux autres improvisatrices et j'ai inséré les points dramatiques suivants : le personnage masculin a des doutes sur son désir pour la femme de la deuxième scène à tourner ; et il est complètement amoureux de la femme de la troisième scène à tourner. C'est ce Jeu de scène qui a complété le presque-scénario du premier décor. L'histoire tournerait autour des relations amoureuses de l'homme (Mat).

À ce moment de changement, j'ai réalisé que nous aurions une question concernant la continuité des scènes dans le café. Toutes ces rencontres (ou dé-rencontres) ont eu lieu le même matin dans le quartier Villeray. Bien que le paysage entourant la scène soit agité, il était clair que les déchets à l'arrière-plan, ainsi qu'une voiture légèrement rouillée, s'inscrivaient dans le même cadre temporel des quelques heures dans l'histoire. Cette question n'est pas devenue un problème dramaturgique car il était tout à fait possible que Mat, le personnage créé par Alexandre, ait organisé ces rencontres dans le même café et le même mardi matin - peut-être habite-t-il près du café, peut-être aime-t-il ce risque de voir les copines se frapper entre elles ?

Il y a aussi un concept d'Impro caché derrière ma décision - justifier. Souvent, lorsqu'on improvise une scène, on doit prendre des décisions sans savoir pourquoi, et au cours de la création, cette action est justifiée, pas toujours par le même personnage - c'est exactement ce que j'ai fait en tant que réalisateur du film. J'ai décidé de faire trois scènes à la même place, je me suis rendu compte qu'elles se déroulaient le même matin et j'ai justifié cet événement par la "folie" du personnage, en donnant une autre couche dramatique à sa composition - même si ce fait temporel passe inaperçu aux yeux de la plupart des gens.

À partir de ces liens entre les personnages, j'ai décidé que la scène du parc Jarry se déroulerait entre les trois femmes de l'histoire, qui se rencontreraient dans le parc. Je n'avais pas encore réfléchi au lien entre ces personnages et cette décision a été prise lorsque nous avons installé le plateau à cet endroit :

- Tatiana (la troisième femme du café) était la sœur de Salomé (la première femme du café) ;
- Clara (la deuxième femme du café) était l'amie de Tatiana. Ces deux personnages ouvrent la scène du parc et, à un moment donné, Salomé les rejoint.

Ce sont les informations qui ont complété le presque-scénario Dé-rencontre et guidé la création de la scène finale au Parc Jarry.

La lecture d'un presque-scénario par le réalisateur dans le but d'être filmé dépend beaucoup de l'histoire à raconter, de l'intrigue, du presque-scénario lui-même. Les points dramatiques préétablis peuvent ou non être cachés aux comédiens, c'est toujours relatif, il n'y a pas de formule. Dans cette création-là plus récente, le presque-scénario a été modifié sur le plateau dès la création de la première scène. Je pouvais abandonner cette création et recommencer le tournage en proposant un autre thème. J'ai préféré ne pas laisser ces personnages à la dérive et m'en inspirer pour la continuité de l'histoire - c'est ce que j'enseigne aux improvisateurs.

Ce qui me semble être toujours une bonne règle à suivre est de tourner dans l'ordre chronologique de l'histoire afin que les acteurs puissent vivre les expériences dramatiques et que la continuité de l'intrigue soit soutenue dans ces expériences des personnages. Ce n'est pas une tâche simple de créer des dialogues et de les interpréter en même temps, si les acteurs, même les plus expérimentés, n'ont pas cette pratique déjà développée ; la formation doit leur apporter cette capacité. Tout comme les caméramans, qui doivent s'entraîner à improviser sur le plateau, suivre les comédiens et leurs créations dans les limites du PIT afin que leurs mouvements n'entrent pas dans le cadre de leurs collègues caméramans.

Le montage du matériel filmé dans un Impro-ciné a aussi ses particularités, même s'il est peut-être l'étape du processus cinématographique la plus proche du cinéma conventionnel. Le fait que les dialogues soient créés au moment du tournage occasionne un travail de découpage des scènes et d'extraction des phrases jugées pertinentes. Il faut voir la scène à découper dans la matière filmée plusieurs fois pour établir la dynamique du montage et l'ordre des scènes pour monter l'histoire. Il n'y a pas autant de clarté dans la création en direct que dans un script conventionnel. Il y a des passages répétitifs, d'autres qui fuient le cœur de la question dramatique faisant un « ventre » dans le scénario. Il est nécessaire de "nettoyer" la scène pour commencer le montage.

D'une certaine manière, dans tout film, le montage est un peu improvisé, même s'il existe un plan de montage a priori. Il y a certains collages de plans qui génèrent une lecture différente de ce qui était prévu, créant un nouveau raccord qui amène le monteur et le réalisateur à modifier ou repenser cette séquence, c'est courant dans une salle de montage - j'en parle de mon expérience de réalisateur audiovisuel. Après quelques séances de montage d'Éphémère, le monteur du film et moi avons découvert que nous pouvions hacher davantage les scènes et les redistribuer dans une narration plus agile, approfondissant le caractère d'un film choral qui était en arrière-plan. J'ai donc décidé de faire une nouvelle version du film - ce serait un exemple d'improvisation dans le montage.



## Chapitre 6 – Conclusion : Bilan Critique sur le parcours de recherche

Ces trois dernières années, j'ai vécu une sorte d'épiphanie d'apprentissage. Développer une recherche autour de l'improvisation contemporaine comme méthode de création de films dans un autre pays, une autre langue, une culture différente de celle où je suis né et où j'ai vécu pendant cinquante ans, a été très enrichissant. De l'écriture d'*Adieu* au montage de *Courts d'assaut (Dé-rencontre)*, j'ai suivi un parcours d'affirmations de certaines hypothèses et rencontré des interrogations surprenantes dans le domaine des idées et de la pratique des procédés cinématographiques.

Pour moi, l'improvisation au cinéma implique une préparation préalable au niveau de la création des dialogues, une réflexion sur les enjeux techniques et esthétiques d'un tournage improvisé, une formation commune de toute l'équipe (incluant les comédiens) et un encadrement précis de ce processus (par la « préfixation » de points dramatiques et l'écriture d'un presque-scénario). La spontanéité a besoin de ce cadre pour émerger. Il aurait été impossible de réaliser *Éphémère* sans la prédéfinition d'un récit à 3 moments différents dans la même maison, leur points dramatiques, les personnages donnés (presque-scénario); sans la formation de 8 semaines et les indications données à l'équipe de tournage, même si elles sont relativement incomplètes. La spontanéité à l'écran a été entravée par les difficultés d'exécution des techniques d'improvisation.

La méthodologie que je propose aujourd'hui pour l'Impro-ciné est le fruit de ma formation en improvisation théâtrale et des expériences que j'ai vécues ici dans le processus de recherche à l'Université de Montréal. Je suis certain que les difficultés que j'ai rencontrées m'ont aidé à repenser ce processus de recherche-crédation. À l'avenir, je devrai mieux intégrer l'équipe technique dans la formation à l'improvisation, en particulier les caméramans. J'ai eu beaucoup de mal à faire en sorte que les caméramans prennent des décisions de cadrage et/ou de mouvement à l'intérieur d'un spectre d'action prédéterminé (PIT). Je pars du principe qu'il n'y a pas de seconde prise dans l'Impro-Ciné et ce fait rend le travail des cadres très précieux, au même titre que celui des acteurs-improvisateurs. Ils doivent expérimenter librement les variations de cadrage, les

mouvements physiques et numériques (comme le *zoom out* ou le *zoom in*) au cours de la formation afin que lorsqu'ils reçoivent le PIT (Plan d'improvisation technique) pour le tournage, ils soient à l'aise et habilités à jouer leur rôle dans l'Impro-Ciné. Pour capter les expressions corporelles et faciales des acteurs-improvisateurs et la relation entre eux et avec l'espace scénique (objets et décors) sans deuxième prise, il est indispensable de disposer de plusieurs caméras : une pour chaque acteur (idéalement), une frontale pour l'ensemble et au moins une sous un angle moins conventionnel (par exemple, une caméra de type "*pinpoint*"). Dans *Éphémère*, nous étions limités à deux caméras, et dans la grande majorité des scènes, nous avons croisé les angles de positionnement (la caméra de gauche cadrerait ceux qui étaient à droite et la caméra de droite, ceux qui étaient à gauche). J'ai demandé au caméraman de varier les cadrages entre le gros plan et le plan d'ensemble, ce qui est un grand défi pour quelqu'un qui n'a pas d'expérience cinématographique, et je me suis rendu compte qu'il n'était pas à l'aise pour prendre la décision de varier les cadrages - ce qui nécessite également une certaine expérience de l'improvisation dans cet environnement. Dans la scène avec les amis de l'université (les colocs), tout le matériel filmé de l'une des caméras n'a pas été enregistré, et je n'ai pu monter la scène que parce que j'avais beaucoup varié le cadrage. Les détails de la manipulation des objets (porte, télécommande, préparation de la boisson *Caipirinha*) ont été filmés après l'improvisation de la scène complète.

En fait, cette prémisse d'une seule prise définit une grande partie de l'esthétique que je propose, elle définira le rôle de chaque membre de l'équipe de tournage sur le plateau et le parcours lui-même pour réaliser l'Impro-Ciné - Formation, Presque-scénario, Préparation du plateau, Tournage et Montage. La transversalité entre ces deux moyens artistiques, le théâtre et le cinéma, apporte l'urgence de l'évènement théâtral au plateau de tournage, change le pouvoir de l'acteur puisqu'il sera dans un milieu plein de contraintes différemment limitantes et inspirantes. Cette transposition n'est pas simple et touche toutes les étapes de la création d'Impro-Ciné, y compris le montage, qui n'existe pas au théâtre.

Prenons l'exemple du presque-scénario *Adieu*. Le plan de tournage prévoit de filmer l'arrivée de chaque invité séparément, ce qui impose des limites physiques et temporelles à la construction de l'action dramatique. La protagoniste improvisera dans son salon de l'arrivée de l'invité à son

départ vers une autre pièce de la maison, en utilisant les objets et l'espace physique de ce lieu : le canapé, le bar avec les bouteilles de boissons, etc. Cette création sera faite entre les équipements techniques d'un plateau de tournage. Ces limites feront partie de cette construction, aidant l'acteur à concrétiser l'improvisation à travers la manipulation de ces objets - ce qui manque souvent dans l'improvisation théâtrale. Dans la scène des assiettes de nourriture qui seront posées sur la table, chaque personnage les transformera en partenaires de danse – limites physiques et dramatiques de l'action. Ces contraintes de construction dramatique exigent plus de concentration de la part des acteurs-improvisateurs et rendent la création de scènes plus fragmentée qu'au théâtre, ce sont des limites qui deviennent des points d'appui pour l'improvisation au cinéma.

Dans Impro-Ciné, j'ai compilé des jeux et des exercices de base qui s'adaptent à l'environnement d'un plateau de tournage. Jouer devant un public est différent de jouer devant une caméra et, dans une autre mesure, improviser pour un public est différent d'improviser pour la caméra. Lorsque vous retirez le public de ce jeu créatif et que vous placez une équipe de tournage autour de la scène à créer, vous devriez favoriser le jeu entre les acteurs-improvisateurs. Toute la réaction du public du théâtre, dans l'Impro-Ciné, réside dans le jeu lui-même entre les acteurs et dans l'énergie de l'équipe de tournage, même si elle est silencieuse pendant le tournage lui-même. En fait, on n'improvise pas pour la caméra, on improvise avec l'autre acteur - sauf quand on a une esthétique qui consiste à s'adresser directement à la caméra, ce que j'ai l'intention de développer plus tard, une esthétique à la *House of Cards*.

Le rôle de chaque membre de l'équipe de tournage d'Impro-Ciné sera influencé par la formation qu'il suivra et sera plus expressif dans la préparation du décor, à l'exception des caméramans dont le travail d'improvisation est plus fort dans le tournage lui-même. Les costumes et les décors seront créés à l'avance et conçus pour laisser place à d'éventuelles improvisations, qui seront encouragées par le réalisateur sur le plateau de tournage. Par exemple, un petit canapé ou un fauteuil est placé de manière à ce qu'il puisse y avoir un monologue intérieur de l'un des personnages. Un couteau de poche est placé dans l'une des poches du costume pour pouvoir l'utiliser (menacer quelqu'un, nettoyer sous les ongles). De même que l'éclairage doit être placé de manière à permettre une certaine liberté de mouvement aux caméramans et aussi aux

éventuelles improvisations. Comme dans l'exemple ci-dessus, s'il y a un canapé sur lequel s'allonger et avoir un monologue, il doit y avoir un éclairage pour cette action. Le positionnement des caméras suit également cette logique, presque tout doit être préparé la veille pour que l'improvisation des acteurs créant des dialogues et des actions physiques, et celle des caméramans variant les cadrages en marge du PIT soient valorisées.

L'entraînement à l'Impro-Ciné se fait dans ce nouvel environnement, où le réalisme de la relation entre les personnages est fondamental et où la création de dialogues et d'actions est conditionnée au presque-scénario et à un plan de tournage. En ce qui concerne le développement des compétences de l'improvisateur - c'est-à-dire les techniques de base pour accepter, créer, développer, (se) transformer - le travail d'Impro-Ciné est très proche de celui du théâtre, car le développement de ces compétences est lié à l'amélioration de l'être humain en formation : sensibilité accrue, écoute, capacité à réagir, à définir, à changer, entre autres améliorations qui peuvent être apportées dans ce processus. Beaucoup de ceux qui participent à ce processus d'amélioration personnelle ne font que l'appliquer dans leur vie quotidienne, comme c'était le cas des étudiants que j'ai eus au Brésil, qui étaient des professionnels qui venaient d'autres domaines en dehors des arts. Cependant, il existe deux points de différenciation dans la formation qui sont importants pour l'improvisation sur le plateau : la construction du drame et l'expressivité des acteurs.

Lors de la formation pour *Dé-rencontre*, qui a été très perturbée par l'inconstance de la présence des participants, j'ai remarqué des étudiants qui avaient une certaine expérience de l'improvisation théâtrale et donc une certaine autonomie de création, mais avec des vices d'expression – faire une voix très différente de leur voix normale, un personnage dont l'âge est très différent de celui de l'acteur. Comme d'habitude, après la création des scènes, j'ai ouvert des débats sur le parcours dramaturgique des acteurs, en les félicitant et en critiquant leurs créations. Parfois au cours de ce processus, j'ai souligné la nécessité d'intérioriser le personnage, de le rapprocher de la personne qui l'a créé, le rendant plus humanisé et moins typé, le rapprochant du réalisme plutôt que de la farce. Au cinéma, nous avons besoin de personnages reconnaissables, qui ont de la vraisemblance, même si l'action dramatique brise cette notion de vraisemblance. Chez Impro-Ciné je suis cette même pensée et même les méchants doivent avoir

de l'empathie, un concept très ancré dans l'Improvisation. Les interprétations doivent être plus intimes et valoriser davantage le jeu entre les dramaturges sur scène que le rire facile qui éloigne l'histoire de son cours créé jusque-là.

La formation Impro-Ciné soigne également la construction dramaturgique, basée sur les techniques des *Longs Forms* dont la construction des dialogues est plus sophistiquée, avec des personnages plus élaborés et sans limite de temps de création - ce temps est donné par le drame de la scène. Il existe de nombreux formats pour soutenir la construction d'une dramaturgie improvisée au théâtre suggérée par différents auteurs, une sorte d'Impro *cannovacio*, un scénario pour l'action des acteurs sur scène qui contribue au récit mais ne concerne pas son contenu ou son thème. La formation à cette construction sur le plateau de tournage ne repose pas sur ces formats, mais sur la maîtrise des compétences du dramaturge sur scène, celui qui crée et interprète son propre texte simultanément. Les jeux que je propose au cours de cette formation développent la capacité de l'acteur à créer des dialogues pour faire avancer l'histoire ou agrandir un point dramatique – des caractéristiques émotionnelles des personnages qui doivent être développés pour qu'on puisse les connaître mieux ; à créer des relations entre personnages ; à créer des notions d'accroche pour un flashback, des actions qu'il peut s'agir d'inserts à filmer après la scène d'une seule prise ou encore mentionner des éléments à être expliqués ou résolus ultérieurement dans le récit (archivage). Dans ce processus, le Presque-scénario propose un récit qui suggère des modalités de formation aux acteurs-improvisateurs et aux caméramans.

Le presque-scénario constitue une fondation commune favorisant des rapports intimes pour la création collective et il oriente les gestes de tous les participants sur un plateau d'improvisation. Ainsi, le presque-scénario est la base de la préparation du plateau, de l'élaboration du plan de tournage et du tournage proprement dit. Idéalement, il devrait être rédigé au début du processus cinématographique, car à partir de ses données, telles que les personnages, les lieux de tournage et les décors, il est possible de créer un projet d'exécution assorti d'un calendrier et d'un budget – le presque-scénario guide également la production du film. Les trois expériences de presque-scénario menées au cours de mon parcours de recherche m'ont permis de conclure que c'est à partir d'eux que le parcours de l'Impro-Ciné devient artistiquement viable. Le défi est d'orienter l'expérience de création collective en accordant plus ou moins de contrôle au réalisateur et aux

acteurs. Plus le presque-scénario permet de contrôler l'improvisation, plus il faut être prudent quant au moment et à la personne à qui ces données doivent être transmises. Moins il y a de contrôle, plus la formation avec le groupe de créateurs et la complicité entre les acteurs doivent être développées. L'objectif principal de ce dispositif cinématographique est de créer un environnement propice à l'improvisation sur le plateau, le contrôle fait partie de cet objectif. C'est l'un des points d'appui pour la création du dialogue et de l'action sur le plateau. Il peut se trouver dans le presque-scénario, il peut émerger pendant la préparation du plateau ou sur le plateau de tournage lui-même, dont la fin n'interrompt pas l'atmosphère d'improvisation et de création dramatique, elle se prolonge dans le montage du film jusqu'au dernier générique.

*Éphémère* est né de la recherche au Brésil d'un format d'improvisation théâtrale pour créer une histoire à trois moments différents dans une même maison et de l'entraînement avec le groupe d'étudiants, dont les caractéristiques m'ont aidé à composer les personnages de l'histoire. *De-rencontre* nécessiterait un processus plus profond et plus long avec les acteurs pour qu'ils puissent créer l'histoire du film avec si peu de données fournies par le presque-scénario. Les improvisateurs ayant une expérience du *Long Form* seraient mieux adaptés à ce type de travail. *Adieu* s'oppose à *De-rencontre*, parce qu'il y a un éventail de données pour inspirer les improvisations et que cette caractéristique rend le travail créatif beaucoup plus contrôlé. Il s'agit d'un point important pour la discussion et la réflexion sur l'Impro-Ciné, car dans ce cas, des points d'appui ont été créés pour l'improvisation sur le plateau avec une heure et une adresse de livraison. Je veux dire par là que les acteurs ne peuvent pas recevoir le presque-scénario avec toutes ses données. Ou alors, comme dans le cas du personnage de Perpétuelle, qui est la Mort elle-même, le tournage sera interrompu en certain moment pour que je puisse faire cette révélation et introduire un point d'appui d'improvisation : elle va tuer quelqu'un en posant sa main sur l'épaule de la victime. Une autre forme de contrôle sur l'improvisation, mais partielle, car je ne saurai même pas à ce moment-là qui la Mort va prendre. La révélation dans *Éphémère* a un caractère différent - le presque-scénario est beaucoup plus dépouillé, beaucoup moins contrôlé. D'abord, elle apparaît dans le récit par la bouche des personnages et elle doit concerner ces personnages qui sont dans la scène. Puis, cette révélation serait le moteur de l'histoire qui doit avancer à partir de la réaction provoquée et de la relation entre les personnages

Le presque-scénario encouragera également les autres artistes de l'équipe de tournage, tels que le costumier et le directeur d'art, à s'impliquer dans le processus d'improvisation. De même que le Plan d'Improvisation Technique (PIT) s'appuiera sur ce dispositif pour être créé, en incluant les caméramans, le chef opérateur et toute l'équipe technique dans ce processus créatif. Cette inclusion de l'ensemble de l'équipe de tournage dans la formation à l'improvisation a peut-être été la faille la plus sensible de tout le processus de recherche d'Impro-Ciné. Comme proposition pour poursuivre ma recherche à Impro-Ciné, je vais faire suivre à toute l'équipe du film une formation à l'improvisation au début du processus et jusqu'à un certain point afin que les concepts de base de l'Impro soient assimilés par l'ensemble de l'équipe. A la fin de la formation, les caméramans retourneront se former en tant qu'improvisateurs au cadrage.

Être réalisateur d'un film d'Impro-Ciné est un grand défi. Tout comme l'acteur-improvisateur se multiplie, agit comme le dramaturge sur scène, le réalisateur se multiplie également. La relation entre la réalisation et le presque-scénario est intrinsèque. Réaliser un film d'improvisation, c'est conduire le processus de formation à partir de ce presque-scénario, de ce dispositif. Il s'agit de donner aux artistes et aux techniciens du cinéma des libertés et des limites, de leur donner le pouvoir de prendre des décisions. C'est transformer le plateau de tournage en un événement pour nous-mêmes, où le plaisir de la création sensibilise tous ceux qui sont là. C'est réécrire le récit dans la salle de montage. Ces étapes peuvent même être partagées entre deux personnes, mais la symbiose artistique entre ces deux êtres sera grande. Au cours de mes recherches, j'ai accumulé beaucoup de fonctions, j'aurais préféré avoir quelqu'un du domaine de l'improvisation ou du cinéma pour échanger des idées - un assistant réalisateur spécialisé ou un co-réalisateur. Par exemple, il fût difficile de diriger des acteurs qui n'avaient pas une grande expérience en improvisation. Il fallait à la fois laisser la situation se développer, et parfois constater des frictions ou des dissonances entre les niveaux de jeux des comédiens. Il y en a qui ont plus de facilité à créer des dialogues, d'autres à créer des personnages, ou d'autres qui sont des acteurs plus interprétatifs. Le réalisateur doit comprendre avec qui il travaille et réguler le groupe lors de la formation afin qu'il y ait une esthétique commune dans ce domaine.

La préparation du plateau doit avoir lieu la veille du tournage, au cours de laquelle on installe les points d'appui à l'improvisation évoqués précédemment avec l'équipe de tournage, on essaie les

costumes, on met en place l'éclairage et on fait des essais de mouvements de caméra. Dans *Éphémère*, la préparation du plateau a eu lieu le jour même du tournage, car ma famille devait quitter la maison pour que nous puissions créer les décors. Cela a rendu difficile l'établissement d'un éclairage adéquat et l'ajustement correct des mouvements des caméras. Il est alors plus difficile de créer un environnement favorable à l'improvisation le jour du tournage. La préparation en amont aurait permis de réduire le nombre de problèmes techniques lors de cette journée de création et d'intégration. Favoriser cet environnement sur un plateau nécessite certaines procédures pour sensibiliser l'équipe de création et mettre en valeur la formation qu'elle a reçue. Au traitement respectueux et attentif qui est sain entre les personnes de toute équipe de tournage, s'ajoutent des jeux d'échauffement pour réveiller l'improvisateur, même chez les plus aguerris. Pendant de nombreuses années au Brésil, j'ai travaillé comme producteur, metteur en scène et improvisateur sur le même spectacle de théâtre. Il était essentiel, après mon rôle de producteur du groupe auprès de la direction du théâtre, d'entrer dans ce moment d'échauffement pour refroidir certaines parties du cerveau afin d'en réchauffer d'autres.

La création est une action extraordinaire, elle demande de l'entraînement (comme un sport) et une connexion avec le noyau créatif et la sensibilité de chacun – et il n'y a pas de bouton sur notre corps ou notre esprit pour nous rendre plus sensibles ou accéder plus facilement à notre créativité. Les jeux d'échauffement ont cet objectif : mettre un groupe de personnes qui vont improviser ensemble dans un état de créativité particulière et de forte connexion. Certains de ces jeux ne servent qu'à se détendre, car il faut aussi créer un environnement de détente mentale pour que la créativité puisse affluer. C'est un point de paradoxe pour le cerveau et le corps, qui doivent être à la fois attentifs, sensibles, réactifs et détendus. Le réalisateur d'Impro-Ciné a la grande responsabilité de provoquer cet état créatif sur le plateau et de le maintenir tout au long de la journée de travail, car les changements de scène et les changements de position des caméras et d'éclairage qui en découlent se produiront, même s'il n'y a qu'une seule prise.

Je crois que j'ai réussi à créer cet environnement sain pour la créativité sur le plateau d'*Éphémère*, bien que certains personnages aient leurs arcs dramatiques inachevés. Dans ce processus, ce qui a le plus entravé le développement du film, c'est l'aspect technique : un PIT qui manquait de clarté, une caméra de moins que prévu et mes limites en tant que technicien de montage. Dans



*Dé-rencontre*, l'invasion de l'espace public a rendu l'environnement créatif un peu plus aride, en particulier au Café Vito où le mouvement de la vie réelle capturé dans le film a forcé les acteurs-improvisateurs à se concentrer davantage sur leur rôle de dramaturge sur scène.

Un autre aspect important de la réalisation de l'Impro-Ciné est que l'image et le son sont aussi capturés en une seule prise. Dans des conditions de tournage idéales, il faut au moins 4 caméras qui tournent en même temps, des micros-cravates pour tous les acteurs-improvisateurs et au moins une perche. Évidemment, cette prévision fait partie d'un PIT générique, avec une caméra frontale, deux caméras transversales (de droite à gauche et vice versa) et une caméra épinglée - toutes avec des limites prédéterminées et une liberté de variation de cadrage. Ce qui définit vraiment le PIT dans l'Impro-Ciné, c'est la vision que le réalisateur a du presque-scénario. Par exemple, si le presque-scénario envisage d'improviser trois fois la même histoire en adoptant à chaque fois le point de vue de différents personnages, il y aura certainement toujours une caméra subjective d'un des personnages qui filmera. Cela affectera considérablement le nombre et le positionnement des autres caméras, qui devront peut-être aussi être à l'épaule, ainsi que les mouvements des acteurs-créateurs sur le plateau. Ou dans l'exemple d'*Adieu*, où la protagoniste révèle son amour secret à tous ses invités. Il y aura beaucoup de personnages sur le plateau, il faut donc prévoir des micros cachés et peut-être même des caméras cachées télécommandées pour rendre techniquement possible la captation des scènes et rendre l'improvisation des acteurs plus organique. Pour atteindre cet objectif, l'utilisation maximale de l'éclairage ambiant, qui fait partie du décor, est une idée à appliquer dans Impro-Ciné.

Le plan de tournage et le PIT sont directement liés au presque-scénario, de sorte que ce que l'on peut prévoir comme structure cinématographique pour un plateau proviendra de ce dispositif spécifique. Cependant, il peut être nécessaire de modifier les plans en fonction de ce qui se passe sur le plateau. Dans *Dé-rencontre*, il a fallu changer le plan de tournage juste après le tournage de la première scène et ce changement a modifié la durée du film à créer. Les improvisateurs n'ont pas pu créer un court métrage avec un début, un milieu et une fin comme prévu. La scène qu'ils ont créée n'était qu'une scène qui pourrait faire partie d'un film plus long. Et c'est ce que je leur ai proposé sur le plateau. Quand même, il était déjà prévu dans le plan de tournage initial de capter les détails des réactions des personnages. Immédiatement après le tournage de la

scène, une autre prise de vue a été réalisée avec le même positionnement des trois caméras avec les actions et les réactions des personnages de la scène qui venait d'être improvisée, mais sans le dialogue. De cette manière, j'ai pu garantir plus de plans de couverture pour le montage, ce qui m'a manqué pendant le processus d'*Éphémère*. Il faut noter que cette autre prise de la même scène n'est pas une deuxième prise, mais une recreation de la scène improvisée à partir d'un autre point de vue – celui des actions physiques et intérieures des personnages.

Malgré les difficultés trouvées dans ce parcours, je suis satisfait de l'autonomisation créative des groupes d'acteurs-improvisateurs avec lesquels j'ai travaillé, c'est la partie du processus qui a le mieux réussi dans la recherche. Les personnes que j'ai formées dans ce processus n'avaient aucune connaissance des techniques d'improvisation. Ils sont passés de zéro à la création de personnages, d'actions et de dialogues sur un plateau de tournage et ont réussi à donner de la profondeur aux quelques scènes, créant des variations et des nuances dramatiques sans interprétations exagérées (*over acting*). Bravo!

Ce que j'avais entrevu il y a plusieurs années en travaillant avec le théâtre d'improvisation à Rio de Janeiro, conçu dans un préprojet de maîtrise et présenté à l'UdeM en 2019, a commencé à se réaliser. Je suis sûr que vais continuer cette recherche dans le milieu professionnel de Montréal, du Canada, du monde. Je veux établir un pont entre ces deux villes, où plusieurs ethnies se rencontrent et enrichissent leurs vies culturelles, le fondement de ce pont étant l'improvisation au cinéma - c'est un de mes objectifs à long terme.

Le chemin du « cinéaste du tournage » était déjà ouvert et les films que j'ai l'intention de faire sont ceux où le pouvoir des décisions artistiques est plus partagé, du scénario à la post-production avec un processus cinématographique imprégné d'improvisation contemporaine.

## Références bibliographiques

AGAMBEN, Giorgio. Qu'est-ce qu'un dispositif? Rivages, 2014, p. 31-32

CHACRA, Sandra. Nature et sens de l'improvisation théâtrale. São Paulo : Perspectiva, 2007, p. 30.

CHAN, Charity. « An Interview with Fred Frith. The Teaching of Contemporary Improvisation », *Critical Studies in Improvisation*. 2007, vol. 3, no 2.

CORTES, Borja. Dramaturgie de l'improvisation. In : A Chuteira - magazine sur le clown et l'improvisation. Année I, n°1, 2006. p. 14-16.

DALLAIRE, Frédéric « « Just allow the space to tell us what we should be... what we should be doing » : l'expérience cinématographique de la musique improvisée ». *Revue musicale OICRM* 5, no 1 : 2018, 92–102. <https://doi.org/10.7202/1044445ar>

GALVÁN, Omar Argentino. Aller à vol : manuel impro. Madrid : 1MPROTOUR, 2013, p. 77.

GRAVEL, Robert/LAVERGNE, Jean-Marc, *IMPRO I*. Ottawa : Leméac, 1987, p.28.

HALPERN, Charna/CLOSE, Del/JOHNSON, Kim. *Truth in Comedy : the manual for improvisation*. Englewood : Meriwether, 1994, p. 18-19; p. 23-25.

HORTA, D. *Le système Impro dans la formation universitaire en théâtre : expériences de cours de premier cycle en théâtre à EBA / UFMG et UFSJ. Mémoire (maîtrise en arts) - École des beaux-arts, Minas Gerais, 2014.*

JOHNSTONE, Keith. *Impro: Improvisation and the Theatre*. New York : Routledge, 1987.

JOHNSTONE, Keith. *Impro for storytellers*. New York : Routledge, 1999.

MOUËLLIC, Gilles. *IMPROVISER LE CINÉMA. ANR/programme Filmer la création artistique/Université de Rennes 2 : Yellow Now/Côté cinéma, 2011, p. 17 et 21.*

MUNIZ, M. L'improvisation comme spectacle : principales expériences et techniques appliquées à la formation de l'acteur-improvisateur. Thèse de doctorat. Alcalá de Henares : Université d'Alcalá, 2005.

MUNIZ, M. Dramaturgie de l'improvisation : construction éphémère de la scène théâtrale (article). João Pessoa : magazine numérique Moringa, 2010, v. 1, numéro.2, p. 89-96.

MUNIZ, Mariana. L'improvisation comme spectacle. Minas Gerais : UFMG/OPIS, 2012, p. 022.

OSTROWER, Faiga. Créativité et processus de création. Petrópolis : Vozes, 2008, p. 9.

SALADIN, Matthieu. Esthétique de l'improvisation libre. Expérimentation musicale et politique, Dijon : Les presses du réel, 2014.

SPOLIN, Viola. Improvisation pour le Théâtre. São Paulo : Perspectiva, 2010, p. 3-4.

## **Annexe I : liens pour le film « Dé-rencontre »**

J'inclus le film « Dé-rencontre » dans les annexes de ce mémoire, car il a constitué une partie importante du processus de recherche pour ma maîtrise. S'inscrivant dans l'esthétique des "Courts d'assaut", il a partiellement atteint ses objectifs de découper la réalité pour faire place à la fiction par le biais de méthodes d'improvisation. Cependant, il n'a pas été possible de réaliser le format court-métrage, car il aurait fallu un groupe d'improvisateurs plus expérimentés pour le créer.

Il était intéressant de reconstruire le presque-scénario sur le plateau de tournage, en établissant des liens entre les scènes et les personnages sur la base de la création dramaturgique des acteurs. Je me suis réjoui de l'autonomie créative des quatre étudiants de l'UdeM qui ne connaissaient absolument rien à l'improvisation et qui ont pourtant construit des dialogues et des personnages palpables et crédibles à mes yeux.

Pour télécharger :

[https://drive.google.com/file/d/1OuyBfT6menHPBh1X\\_bkuE799\\_KNQlyfF/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1OuyBfT6menHPBh1X_bkuE799_KNQlyfF/view?usp=sharing)

## Annexe II : le presque-scénario « Éphémère »

### “Éphémère”

Un presque-scénario\* de  
Vinicius Messias

Copyright © 2021 by Vinicius Messias

\* Je l'ai appelé un presque-scénario, car c'est un dispositif d'improvisation cinématographique. J'ai défini les personnages avec peu de caractéristiques, car j'espère qu'ils seront complétés par les comédiens lors de la formation et de la préparation du film. J'ai mis en place une situation initiale et juste quelques Points de Transformation pour servir de moteur à l'improvisation.

## "Éphémère"

### PERSONNAGES :

**JÉRÔME** : étudiant, 22 ans

**GABRIEL** : étudiant, 23 ans, meilleur ami de Jérôme

**FERNAND COLLIER** : étudiant, 23 ans, propriétaire de l'appartement

**VALENTINA COLLIER** : fille de Fernand, 18 ans

**PIERRE** : copain de Valentina

**HENRY COLLIER** : frère de Fernand, oncle de Valentina

**UN COUPLE DE FEMMES** : collègues du travail d'Henry

## I. LE DÉPART

### EXT. RUE MONTRÉALAISE - DÉCEMBRE 2001 : autour de ma maison (30'')

Le point de vue d'un conducteur dans une voiture. Il tourne un coin, entre dans une rue et se gare devant un petit bâtiment.

#### VOIX OFF

Il est une fois une maison  
Habitée par des différents êtres  
Séparés en époques dissoutes  
Dans le sablier ancêtre.  
Si notre temps est fini  
Peut-être pas plus d'une demi-heure  
Pour oublier notre vie  
Sous ce toit, on demeure.  
C'est vrai que tout a une fin  
On va pas laisser de vivre, enfin  
Même si dans l'existence entière  
Qu'elle, la vie, soit éphémère.

### INT. SALON - JOUR (7')

On voit JÉRÔME préparer une boisson - une Caipirinha. On entend les informations télévisées sur les attaques terroristes contre les tours jumelles du WTC. GABRIEL vient de la cuisine avec du glaçon pour son ami. Ils sont colocs. Les deux sont au dernier mois



de ses baccalauréats. Quelqu'un éteint la télévision. Après avoir trinqué pour l'obtention du diplôme universitaire, les deux parlent d'un avenir proche. Gabriel va révéler à Jérôme quelque chose qui l'inclut. (RÉVÉLATION → RÉACTION → TRANSFORMATION) Les comédiens doivent jouer sur ce thème jusqu'à ce qu'il s'épuise. Gabriel décide aujourd'hui de révéler son secret, car ils vont bientôt quitter cet appartement, car Fernand, le propriétaire, sera père et y vivra avec sa femme.

JEU DE SCÈNE : désirs incongrus X amitié

**EXT. 10.040 RUE SAINT-DENIS - JOUR (30'')**

Fernand descend de voiture et allume une cigarette. Il sent en lui deux forces opposées. Le bonheur de sa remise des diplômes, un cycle qui se clôt, s'ajoute au défi de la paternité qui frappe à sa porte et oppose le résultat de l'examen médical qu'il vient de recevoir.

**INT. SALON - JOUR (3')**

FERNAND entre dans la maison. Il vit avec ses amis dans cet appartement qui appartient à sa famille. Il a l'air inquiet malgré son diplôme universitaire qui va arriver bientôt. En entrant dans la maison, il brise l'atmosphère qui s'est installée entre Jérôme et Gabriel. Ces deux-là, quand ils le voient, se dirigent vers lui, pour célébrer l'instant. Fernand ne dit pas un mot sur sa maladie en phase terminale. C'est important dans la scène que les coloc

remarquent quelque chose d'étrange dans l'expression de Fernand.  
La scène se termine par un toast à la vie.

JEU DE SCÈNE : révélation X jeu de cache-cache

## **II. L'ANIVERSAIRE**

**INT. SALON - JOUR - MARS 2020 (8' - 10')**

On voit un couple qui s'embrasse.

**PIERRE**

Joyeux anniversaire, mon amour. C'est incroyable que tu n'aies que 18 ans.

JEU DE SCÈNE : ironies sur ce qui fait une fille de 18 ans X compliments à elle

VALENTINA COLLIER a appris très tôt comment se débrouiller dans la vie. Elle a été élevée par sa mère et son oncle HENRY, depuis l'âge de 2 ans, lorsqu'elle a perdu son père, Fernand. Dès cela elle a adopté l'attitude de quelqu'un qui veut apprendre et gagner. Son nom a été choisi à dessein et il signifie courageux. PIERRE l'a rencontrée il y a un an, le jour de son anniversaire précédent. Il est tombé amoureux d'elle le même jour. Ils vivent ensemble depuis 3 mois. On entend le rapport du gouvernement fédéral sur la fermeture des frontières canadiennes en raison de la pandémie de Covid-19. Ce sujet change le sens de la conversation. « Et maintenant? » Et cela mène à la fin de la scène 2.

Tout au long de la scène, Fernand est assis dans un fauteuil du salon en train de regarder sa fille. Aucun des personnages ne le voit ou ne se rapporte à lui.

FADE OUT

Le bruit d'une voiture qui freine et claque se fait entendre.

FADE IN

### **III. LA DERNIÈRE VISITE**

#### **INT. SALON - JOUR - DÉCEMBRE 2020 (7')**

L'appartement est vide. On entend un couple parler de l'espace très agréable de la propriété. On les voit tous les deux sortir de la cuisine et HENRY COLLIER est juste derrière eux - les trois sont des collègues du travail. Le couple est très heureux puisqu'ils croient avoir trouvé l'endroit parfait pour eux. Henry vend l'immeuble, la mémoire de sa famille, le souvenir de son frère et de sa nièce - son héritage. Elle est morte au jour de son anniversaire de 18 ans dans un accident automobilistique. Il a un air mélancolique qui est perçu pour les deux.

Jeu de scène : les plans du couple pour le proche avenir X les souvenirs d'Henry.

#### **EXT. 10.040 RUE SAINT-DENIS - JOUR (3')**

On voit le salon par la porte d'entrée du bâtiment. Le couple et Henry descendent le petit escalier et les trois arrêtent à l'extérieur pour se dire au revoir. Le couple part vers la caméra et Henry reste quelques secondes là. Valentina lui manque tellement, elle était comme une fille pour lui. Après un soupir,

il se dirige vers la voiture pour prendre son téléphone portable et laisse les portes de la maison ouvertes.

CONTRE-PLAN. On entend JUST (After Song of Songs/David Lang & Trio Medieval). On voit Fernand et Valentina, ils regardent Henry en ouvrant son auto et rentrent la dernière fois dans cette maison en ferment la porte.

#### **FADE OUT**

ÉPHÉMÈRE apparaît sur l'écran et le générique est géré à côté des photos des scènes ou du tournage.

#### **SCÈNE EXTRA**

Henry fait des photos de la maison avec son portable à l'extérieur. Quand il regarde la fenêtre du salon, il voit Fernand et Valentina sont là. Il baisse les yeux pour voir l'écran du portable et il n'y a personne dans la photo. Quand il revient à regarder la fenêtre, il ne voit personne dans l'appartement.

Pour nous rappeler que la vie est courte, même pour ceux qui vivent longtemps.

**FIN**

## Annexe III : le presque-scénario « Adieu »

“Adieu”

Un presque-scénario\* de  
Vinicius Messias

Copyright © 2020 by Vinicius Messias

\* Je l'ai appelé un presque-scénario, car c'est un dispositif d'improvisation cinématographique. J'ai défini les personnages avec peu de caractéristiques, car j'espère qu'ils seront complétés par les comédiens lors de la formation et de la préparation du film. J'ai mis en place une situation initiale et juste deux Points de Transformation pour servir de moteur à l'improvisation. Il y a aussi dans ce dispositif le concept de Fiche du Personnage, où quelques lignes sont suggérées aux comédiens. Ces lignes ne seront connues que pour l'acteur/actrice qui va jouer son personnage quelques minutes avant le tournage. **Ce qui est en rouge ne sera délivré aux comédiens que le moment de tournage.**

"Adieu"

**PERSONNAGES :**

**MARIE BOUCHARD** : historienne et enseignante, 49 ans

**OLIVIER** : son meilleur ami, coiffeur et maquilleur, 35 ans

**KATHERINE BOUCHARD** : sœur de Marie, 47 ans, agence immobilière

**CORINA** : fille de Marie, 25 ans, étudiante

**JUAN** : neveu de Marie, fils de Katherine, 23 ans, étudiant. Il est né en Colombie, mais encore enfant, il a déménagé avec sa famille à Montréal.

**VINCENT** : ex-mari de Marie, 54 ans, opérateur financier

**CHANTAL** : petite amie actuelle de Vincent, 21 ans, coquette

**PERPÉTUELLE** : invitée inattendue, elle a l'air plus jeune qu'elle ne l'est en réalité, comme si elle avait subi une chirurgie plastique.

**EXT. COSMOS : images numériques (30'')**

On voit la planète Terre, le visage des Amériques. Zoom sur l'Amérique du Nord, le Canada, la ville de Montréal, un quartier, le toit d'une maison, la cheminée, l'intérieur de la cheminée, la pièce de la maison.

**INT. SALON - JOUR (10'')**

On voit plusieurs œuvres d'art et d'artisanat éparpillés dans la pièce. Ils ont été acquis pendant les voyages aux pays que Marie a visités : Maroc, Turquie, Égypte, Mexique, Colombie, Pérou. MARIE BOUCHARD est très heureuse, avec cette étincelle dans les yeux que seuls les amoureux ont. Elle anime une réception pour annoncer à ses amis et ses proches qu'elle entreprend un long voyage vers une destination qu'elle dévoilera lors de cette fête d'adieu. C'est une grosse surprise pour tout le monde, car sa vie d'historienne et d'enseignante est profondément enracinée à Montréal. Elle est en train de discuter avec Olivier, son meilleur ami, maquilleur et coiffeur.

**SCÈNE 1 - OLIVIER : INT. SALON - JOUR (1'30'')**

OLIVIER est une personne sophistiquée, qui aime beaucoup être le centre de l'attention. Il est très curieux de tout ce qui va arriver. Il insiste pour connaître les secrets de son amie: son destin et, surtout, qui est son nouvel amour. Il sait que Marie est amoureuse de quelqu'un et se sent trahie par elle qui n'a pas encore révélé qui est cet homme.

**Jeu de Scène :** Il demande à Marie la vraie raison pour ce voyage et elle va fuir de lui répondre.

**Fiche Olivier :**

**OLIVIER**

Quelle surprise! J'aimerais beaucoup savoir pourquoi tu vas nous abandonner.

Je te connais, Marie. Je suis sûre que tu as un homme caché dans cette histoire.

Pour quoi tu ne me considère plus ton meilleur ami?

**Fiche Marie :**

**MARIE**

Est-ce que tu peux me couper le cheveu en cadeau d'adieu?

Le temps, le bien plus précieux du monde. Il faut savoir l'utiliser.

La vraie amitié peut traverser des frontières interplanétaires.

À la fin de la scène, elle lui demande de prendre un foulard dans sa chambre et il va le chercher. On sonne à la porte.



**SCÈNE 2 - KATHERINE : INT. SALON - JOUR (2')**

KATHERINE BOUCHARD, la sœur de Marie, arrive. Elle ne comprend pas pourquoi ce changement brusque dans sa vie et soupçonne qu'il y a d'autres raisons à ce voyage, mais elle n'aborde pas le sujet du voyage directement.

**Jeu de Scène :** Ils parlent de souvenirs d'enfance et de jeunesse, mais la discussion crée un rapport avec le présent.

**Fiche Marie :**

**MARIE**

Ma petite sœur, comme tu me manque! Il faut que tu travailles tant? Tu as oublié de sa vieille sœur?

J'ai te protégé toujours à l'école et tu as jamais aimé ça.

Maintenant, c'est ma fois de laisser les vagues me prendre.

**Fiche Katherine :**

**KATHERINE**

Marie, tout cela me semble une folie de la jeunesse.

Quand j'avais 11 ans, on s'est battu à cause d'une poupée de chiffon. Tu pensais, à mon âge, que j'étais trop vieille pour ça...

Tu te souviens quand on a changé de petit amis, les jumeaux? Les trois savaient tout, mais pas

moi. Je ne l'ai découvert que le deuxième jour, quand il m'a demandé au lit de faire ... eh bien, tu sais.

Ils sont interrompus par l'arrivée de leurs enfants : CORINA, fille de Marie, toujours optimiste et légère; et JUAN, fils de Katherine. Il est né en Colombie, mais aux 12 ans, il a déménagé avec sa famille à Montréal. On perçoit une certaine nervosité sur son visage.

**CORINA**

Ça va, maman? Ça va, tante Kathe?

**MARIE**

Ça va, ça va, ma chère fille. Allô, Juan.

**JUAN**

Ça va, Marie? Hola que tal, maman?

**KATHERINE**

Bueno y tu, mi hijo?

**CORINA**

C'est cool le son de la langue espagnole. Ça me rappelle la Playa Grande de Taganga. C'était une période très heureuse en Colombie, non, ma tante?

**KATHERINE**

C'est vrai, Corina. Et comme la nourriture y était bonne.

Corina est très contente de la nouvelle. Elle aime le mystère, Agatha Christie, les thrillers.

**Jeu de Scène :** Elle joue avec le mystère de sa mère et comme l'inspecteur Poirôt, elle enquête avec beaucoup d'humour sur les causes de ce voyage soudain.

**Fiche Corina :**

**CORINA**

Que faudrait-il pour qu'une femme intelligente et prospère quitte toute sa vie à Montréal, sa famille et son travail pour se rendre vers une destination inconnue?

Il existe 3 causes très récurrentes d'évasion: les dettes, les complications de justice ou un amour. Qu'aura fait Marie?

Et pourquoi voyager soudainement au milieu d'une pandémie? Quelles motivations suffiraient à justifier son impulsion, elle d'ordinaire si organisée et programmatique?

Après le jeu d'interrogatoire, Katherine l'interrompt.

**KATHERINE**

Je pense que j'ai faim.

**CORINA**

Moi aussi.

Katherine e Corina partent à la cuisine laissant Juan avec Marie.

**INSERT 2.1 - INT. CHAMBRE DE MARIE - JOUR (30'')**

Olivier arrive à la chambre. Quand il cherche le foulard, il trouve par hasard le billet d'avion de Marie.

**SCÈNE 3 - JUAN : INT. SALON - JOUR (1'30'')**

Un gros silence envahit la pièce. Les quelques mots échangés entre les deux ne font qu'accentuer la nervosité de Juan dont les causes sont inconnues des invités.

**Jeu de scène :** Ils parlent du temps, d'abord de la météo et ensuite du temps perdu, du temps qui s'écoule.

**SCÈNE 4 - LE EX : INT. SALON - JOUR (1'30'')**

VINCENT est un ex-mari classique. Il arrive avec sa nouvelle petite-amie, CHANTAL - une jeune fille de l'âge de Corina. Ils sont contents du départ de Marie. Il est très ironique en donnant des conseils à Marie, qui a eu une vie très programmée et a suivi toujours son agenda, ne permettant pas des surprises et des nouvelles.

**VINCENT**

Enfin, tu vas laisser le nouveau entrer chez toi.

**MARIE**

Vincent, mon ex-mari préféré!

**VINCENT**

L'autre est déjà mort, ahn.

**MARIE**

C'est pour ça que tu es le préféré.

**VINCENT**

C'est Chantal, ma copine.

**MARIE**

Enchantal.

**CHANTAL**

Enchantal aussi?

**VINCENT**

Ne fais pas attention, mon amour. Elle adore une blague.

**Jeu de scène :** Marie et Vincent vont se taquiner et se « piquer » pendant le dialogue.

Chantal veut utiliser la salle de bain, Vincent malicieusement la suit. On sonne à la porte.

**SCÈNE 5 - PERPÉTUELLE : INT. SALON - JOUR (1'30'')**

PERPÉTUELLE arrive à l'improviste à la fête. Elle est mince et grande, habillée élégamment de noir. En ouvrant la porte, Marie la reconnaît.

**MARIE**

Perpétuelle, c'est vous?

**PERPÉTUELLE**

Oui, Marie. Il fait déjà longtemps...

**MARIE**

Depuis que Bertrand est mort.

**PERPÉTUELLE**

Oui, un bon mari de Marie.

Elle était chez Marie juste avant la mort de son premier mari. Il y a quelque chose de mystérieux chez cette femme et Marie ne comprend pas sa présence à cet événement, mais elle la laisse entrer. Elle est la mort elle-même et jusqu'à la fin de l'événement, elle emmènera quelqu'un avec elle. Malgré sa fonction, elle ne se comporte pas comme la dame à la faux, elle est très sociable et elle va échanger quelques mots avec tous.

**Jeu de Scène :** Marie et Perpétuelle parlent du départ et de l'arrivé.

**SCÈNE 6 - INT. SALLE À MANGER - JOUR (1')**

BALLET À LA TABLE. Un chant mélodieux se fait entendre, qui grandit avec le temps: plus d'instruments entrent dans l'harmonie musicale et son tempo s'accélère. Les personnages commencent à mettre la table et leurs mouvements sont bercés par cette chanson. La nappe, les assiettes, les couverts, les bouteilles et la nourriture sont les partenaires de danse des personnages. A l'issue de ce ballet gastronomique, tout le monde est réuni autour de Marie qui prend la parole.

**SCÈNE 7 - LA RÉVÉLATION : INT. SALLE À MANGER - JOUR (3')**

Marie introduit le sujet de la motivation de cette fête d'adieu. Elle cherche les bons mots, car il y a une autre couche à cette révélation. Sa destination n'est pas aussi importante que la raison de ce voyage. Avant qu'elle ne puisse révéler quoi que ce soit, Olivier prend la parole.

**OLIVIER**

Pourquoi vas-tu en Nouvelle-Zélande?

**JUAN**

Parce que c'est là que je vais faire mon doctorat.

Ce fait, également inconnu de tous, pousse Marie à révéler son plus grand secret : son amour pour son neveu Juan. Ils entretiennent une relation secrète depuis près de 6 mois et vont donc vivre en Nouvelle-Zélande. Réactions de tous les personnages.

**SCÈNE 8 - LA MORT : INT. SALLE À MANGER - JOUR (3')**

Au milieu de la profusion de réactions des invités (ou peu après), Perpétuelle s'approche de sa victime et pose sa main sur son épaule. La victime la regarde, elle retire sa main de son épaule - c'est le code pour cet acteur/actrice de trouver une raison à sa mort et de l'exécuter. L'attention de tout le monde se concentre désormais sur la mort du personnage. À un moment donné de cette réaction à la mort, on peut voir la scène rembobiner au point où Perpétuelle avait posé sa main sur l'épaule de la victime. Lorsque le cadre s'ouvre, c'est révélé un autre personnage choisi par la Mort. Elle a un sourire ironique et ce nouvel acteur doit aussi trouver une raison à mourir. Après les réactions à cette nouvelle morte, la scène recule encore une fois et un nouveau choix de défunt et ses conséquences se produisent.

**SCÈNE 9 - LES DÉPARTS : INT. VESTIBULE - FIN DE LA JOURNÉE (1')**

Un par un, ou par paires, les personnages quittent cette rencontre insolite. Avant de partir, ils ponctuent leur départ d'une phrase, comme une épitaphe, non pas de la pierre tombale du défunt, mais de la fin de cet événement inattendu qui vient d'être vécu.

**FADE OUT**

Le générique monte sur l'écran noir. La voix de Dieu se fait entendre parler à Perpétuelle. Ils s'amuse avec la séquence des morts et Ils rient à la fin.

**FIN**