

Écrire dans une patinoire Contraintes et limites de l'écriture dramatique à la LNI

François-Étienne Paré

Number 137 (4), 2010

Impro

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/63218ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Paré, F.-É. (2010). Écrire dans une patinoire : contraintes et limites de l'écriture dramatique à la LNI. *Jeu*, (137), 51–57.

Dossier

Impro

FRANÇOIS-ÉTIENNE PARÉ ÉCRIRE DANS UNE PATINOIRE

Contraintes et limites de l'écriture dramatique à la LNI

Être joueur à la Ligue Nationale d'Improvisation (LNI) demande de porter plusieurs chapeaux : celui d'acteur, évidemment, mais aussi d'auteur, de décorateur, de concepteur de costumes, de concepteur d'éclairages et de metteur en scène. Et tout ça, en même temps ! Il y a toute une équipe de création qui vit dans chaque improvisateur. Ce qui est fou, c'est que tous les postes sont occupés par la même personne. Et c'est cette personne, multiple, qui monte sur scène à chaque match.

Ce qui est mis en lumière ici, c'est l'aspect schizophrénique inhérent à l'improvisation théâtrale telle que pratiquée à la LNI. Les improvisateurs ont des troubles de la personnalité, c'est clair ! Non seulement on doit avoir plusieurs cerveaux pour improviser dans un match d'impro, mais on doit travailler avec tous ces cerveaux en même temps. Voici un exemple. Un joueur est sur le banc et il réfléchit à l'histoire qu'il va écrire. Il y a ici un auteur. Ce même joueur s'avance sur la patinoire et émet un son, disons « Pouf ! ». Puis, il mime un effet de fumée avec ses mains. Il y a maintenant ici un spécialiste des effets spéciaux. Ensuite, ce joueur, toujours le même, s'installe sur scène, à l'endroit où la fumée a été évoquée, et il se transforme pour devenir un personnage... disons, un génie. Il commence alors une improvisation, qui va mettre en scène ce personnage qu'il vient tout juste de créer. Et pendant qu'il le *joue* sur la patinoire, le joueur *écrit* le texte qui va être dit par le personnage en question. En même temps qu'il joue ! Travail d'acteur et travail d'auteur qui se chevauchent... Sans oublier les effets



Patrick Drolet lors d'un match
au Club Soda (LNI, 2010).
© Frédéric Blais-Bélanger.

spéciaux. Et pendant qu'il fait tout ça, le joueur fait aussi un travail d'analyse. Il analyse son texte et le texte qui est dit par les autres joueurs... Tout en inventant des décors, des costumes, des éclairages, des effets sonores... Qui plus est, il fait tout ça devant un public qui a payé pour le voir et l'entendre !

Il y a donc nécessairement une forme de fragmentation de la conscience et de la concentration en improvisation. Comme si la présence de l'improvisateur était pulvérisée, réduite en parcelles, en petits morceaux (texte, jeu, mise en scène, etc.), et qu'il devait sans arrêt se promener d'un morceau à l'autre et ramener chacune de ses analyses vers le centre de contrôle et de décisions.

TROUBLES DE LA PERSONNALITÉ

Poussons plus loin cette réflexion : au-delà des cerveaux multiples et de la pulvérisation de la concentration, le joueur d'improvisation qui est sur le banc est *déjà* en représentation. Il a déjà un personnage avant même de commencer une impro. Le jeu prend son départ au sortir de la coulisse, quand les joueurs sont présentés par le maître de cérémonie, et il se termine seulement quand ils retournent dans les loges, à la fin du match. L'improvisateur a *déjà* un personnage quand il chante l'hymne national et quand il écoute le thème, assis sur le banc – un personnage très près de ce qu'il est dans la vie. C'est probablement l'improvisateur tout court, avec une simple conscience d'être observé, avec une certaine contenance, un certain tonus propre au jeu théâtral... Mais un personnage quand même. Un improvisateur à la LNI a donc non seulement plusieurs cerveaux qui fonctionnent en même temps, mais il doit aussi négocier, c'est inévitable, avec plusieurs couches de personnages, plusieurs couches de personnalités. De plus, toute sa recherche et toute sa création se font devant public !

Il y a quelque chose de fascinant à observer la mécanique de ce jeu. Nous nous attarderons ici particulièrement sur l'écriture des improvisations, en présentant trois contraintes d'écriture auxquelles on est soumis quand on improvise sur une patinoire comme celle de la LNI : une écriture qui se fait de façon spontanée, une écriture qui se fait à plusieurs et l'impossibilité de mettre des mots dans la bouche des autres joueurs.

ÉCRITURE SPONTANÉE

Un joueur ne peut pas savoir d'avance ce qu'il va écrire. Il doit donc donner au texte sa structure tout en l'écrivant. Pour ce faire, il doit travailler des deux mains. Une main écrit les dialogues, pendant que l'autre fait la charpente du texte. Parfois, le choix des mots va faire bouger la charpente, et le joueur (l'auteur) devra restructurer. D'autres fois, c'est la charpente du texte qui pousse le dialoguiste à un endroit où il ne pensait pas aller.

C'est ici que le vrai plaisir commence, car c'est dans des situations comme celles-là qu'on assiste à des moments de pure magie. Quand l'improvisateur a perdu pied, qu'il se retrouve devant l'inconnu. Il n'a plus le contrôle sur son histoire et c'est elle qui le mène, non le contraire. L'acteur-créateur est dans ses derniers retranchements, et n'a d'autre choix que de se lancer dans le vide. Il doit lâcher prise et composer avec ce qu'il ne connaît pas. Finir cette histoire, qu'il ne contrôle plus ! Ce qu'il y a de splendide et de cruel à la fois dans cet exercice – et le jeu est ainsi fait, et la nature humaine est ainsi faite –, c'est qu'il est impossible pour l'improvisateur d'abandonner. Peu importe dans quel trouble il nage, son travail d'écriture ne peut s'arrêter que quand l'arbitre siffle la fin de l'impro. Il ne peut pas laisser la feuille incomplète et y revenir quand l'idée va jaillir. Il ne peut pas non plus battre en retraite, et retourner dans sa loge pour pleurer. Il doit créer ! C'est sa seule voie : finir son œuvre... Cet

état de déséquilibre et d'errance en improvisation est inévitable. C'est un passage obligé, même pour un improvisateur de grand talent et de grande expérience *et* qui serait en solo, c'est-à-dire qui aurait un contrôle quasi complet de sa création. Celui-ci va nécessairement perdre pied à un moment ou à un autre. Mais il n'y a rien de plus beau que de voir un improvisateur se sortir d'un tel pétrin. C'est de la haute voltige, de la création pure.

Autre contrainte intéressante qui vient du fait qu'il s'agit d'une écriture spontanée, c'est qu'on ne peut pas faire de ratures ; et c'est rare dans un travail d'écriture. Tout ce qui est dit sur une patinoire d'improvisation existe. On ne peut pas effacer et on ne peut jamais revenir en arrière pour corriger, même une faute d'orthographe. Une erreur de fait, et l'histoire s'en trouve instantanément travestie et déviée de sa route. Sur une patinoire, en improvisation, si une erreur se produit, il est *possible* de la corriger, mais en modifiant seulement la partie du texte qui se trouve *après* l'erreur. On doit corriger l'erreur de manière à ce que tout ce qui sera ajouté, avant tout, modifie ce qui est fautif... Mais il faut en plus que cet ajout soit en parfaite concordance avec tout le reste du texte produit, donc le texte avant l'erreur et le texte à produire, c'est-à-dire le texte qui va exister après l'erreur corrigée... C'est ce qui s'appelle confectionner et retoucher un veston pendant que le client l'a sur le dos !

ÉCRITURE À PLUSIEURS

Écrire à quatre mains, ça se voit souvent. Écrire à six mains, à huit mains, à douze mains... C'est possible aussi. Ça s'est vu. Dans la création collective, il y a plusieurs mains sur le crayon. Or, à la LNI, certaines improvisations s'écrivent à 24 mains ! Une des particularités de l'écriture collective qui se fait dans l'instant présent, c'est qu'on n'est pas seul responsable de ce qu'on crée. Cela s'accompagne par contre d'une autre particularité, celle de ne pas avoir le plein contrôle sur ce qui se passe. Il est clair que ce qu'on va écrire sur la patinoire n'aura rien à voir avec ce qu'on voulait faire. L'improvisateur doit se préparer à marier son idée avec celle d'un autre improvisateur, pour créer une troisième histoire qui sera le fruit de ce mariage. Quand douze personnes écrivent en même temps, c'est un peu le même phénomène, mais c'est un mariage, disons... plus périlleux ! On n'est pas seul responsable de ce qu'on écrit, donc. Mais les joueurs qui participent à une impro sont aussi tous également responsables de celle-ci. Ils vont tous signer cette œuvre.

DE L'IMPOSSIBILITÉ DE METTRE DES MOTS DANS LA BOUCHE DES AUTRES JOUEURS

Utilisons « bouche » plutôt que « personnage » parce qu'un joueur peut jouer plusieurs personnages au cours d'une même improvisation. Il peut même être narrateur *et* personnage. Mais il ne pourra jamais mettre des mots dans la bouche d'un autre joueur. Et cela change complètement la façon de travailler l'écriture dramatique.

Si, comme auteur sur une patinoire, vous voulez faire progresser une scène sur le plan dramatique, créer un revirement, par exemple, vous ne pouvez le faire que par votre bouche. Réunissez quatre auteurs et demandez-leur d'écrire une pièce à quatre personnages. Mais limitez les auteurs à une seule voix. Un personnage, pas plus ! L'envie de faire parler les autres personnages devrait venir assez rapidement ! En effet, il est bien plus facile de faire débouler une scène quand on écrit les répliques de tout le monde. Imaginez Shakespeare qui n'écrit que les répliques de Roméo, Racine, celles de Juliette, Corneille, celles de Mercutio, Madame de La Fayette, celles de Benvolio, Gilles Latulipe, celles du Frère Laurent... Ils vont se taper dessus après deux jours ! Eh bien, c'est ce qu'on fait à la LNI... On ne se tape pas dessus... Même si ça peut arriver ! Mais on écrit du théâtre, dans le moment présent, à plusieurs... en étant limité à notre seule bouche.



Réal Bossé, Mira Moisan et Diane Lefrançois dans un match au Club Soda (LNI, 2010). © Frédéric Blais-Bélanger.



Marie-Soleil Dion, Anaïs Favron,
Émilie Bibeau, Jean-Philippe
Durand, Marc St-Martin,
Laurent Paquin et Simon
Boudreault en caucus lors d'un
match au Medley (LNI, 2009).
© Frédéric Blais-Bélanger.

MÉTHODE DE TRAVAIL

Nous avons élaboré une méthode de travail centrée sur le personnage en réponse à cette contrainte particulière. Elle a le mérite de circonscrire, de contenir un peu notre pensée pendant que nous jouons. L'idée est d'abord de choisir un personnage. On le met ensuite dans un lieu, un contexte. Et après, on lui trouve un objectif à atteindre. Ça fait très stanislavskien...

mais ça fonctionne ! Choisissons de jouer un vieil homme, par exemple. On l'envoie ensuite au dépanneur. Après, on lui trouve un objectif, une mission, une quête, quelque chose à accomplir. Qu'est-ce qu'il fait au dépanneur ? Qu'est-ce qu'il vient accomplir ? À cette étape-ci, nos choix deviennent très importants si on veut avoir une histoire intéressante à jouer. Si on envoie notre vieil homme au dépanneur pour s'acheter de la gomme, par exemple, on aura peut-être un peu de difficulté à développer. Mais si on l'y envoie pour trouver l'amour... On en est sûrement quitte pour quelques péripéties. Ensuite, notre travail d'improvisateur est de faire progresser cette quête. Prendre cette quête au sérieux, d'abord, lui donner de l'importance ; ensuite, la faire progresser, entrer en action, trouver des stratégies pour tenter d'atteindre notre objectif (trouver l'amour...), et réagir à ce qui arrive. Note : il est plus facile d'ancrer nos réactions quelque part sur ce que nous nous permettrons d'appeler *l'axe du contentement*. Si notre vieil homme *pense* qu'il a trouvé l'amour, il est content. S'il s'est fait rabrouer par la caissière dont il est amoureux, il n'est pas content. On travaille comme ça. On agit, puis on réagit. Ça peut paraître idiot, mais si notre objectif est clair, il est facile après de se situer dans cet *axe du contentement*. Et ça libère un peu d'espace dans notre tête pour analyser ce qui se passe. Ça donne du temps pour approfondir les dialogues, pour améliorer et enrichir la structure de l'histoire.

À ça, il faut évidemment ajouter une analyse globale de tout ce qui est proposé par les autres joueurs ! Le schéma actanciel peut alors être utile. Ça convient très bien au jeu en improvisation. L'analyse peut se faire rapidement. Qui est le personnage central ? Quelle est sa quête ? Suis-je le personnage principal ? Suis-je adjuvant ? Opposant ? Destinateur ? Destinataire ? Ça aide à se situer dans l'histoire, à clarifier les enjeux.

Alors... Parce qu'il n'est pas le seul à écrire, et parce qu'il ne peut pas mettre de mots dans la bouche des autres joueurs, l'improvisateur devrait choisir d'écrire en se focalisant sur le personnage qu'il joue. Il fait une analyse globale de la situation dramatique. Et il passe ensuite par le personnage pour faire progresser l'histoire suivant les résultats de son analyse, qui, elle, est générale.

Ça change complètement la façon de penser l'écriture dramatique autant que la façon de communiquer entre les auteurs. Comme les autres auteurs avec qui on travaille sont en train de jouer des personnages, qu'ils sont en train d'improviser eux aussi, on ne peut pas leur parler. On ne peut pas leur donner un coup de fil ni leur envoyer un courriel. Il faut donc réinventer la façon de communiquer entre auteurs, en improvisation, de sorte que les idées circulent. On doit encore une fois passer par le personnage.

EN BREF

L'écriture, à la LNI, se fait de façon spontanée. C'est clair. On écrit à plusieurs. On ne peut pas mettre de mots dans la bouche des autres joueurs... Et on ne peut pas communiquer directement avec nos coauteurs. Il faut donc être excessivement efficace dans l'écriture et faire preuve d'une extrême précision dans le choix des mots si on veut, d'abord, que les histoires se tiennent, ensuite qu'elles se rendent à bon port, c'est-à-dire si on veut éviter le naufrage, peu importe les tempêtes qu'on aura à traverser. Au Québec, on présente des matchs d'improvisation depuis 1977. Vous en avez peut-être vu des centaines. Ce qui précède peut donc vous sembler banal, mais il faut le dire et le rappeler. Ce jeu est très complexe et ça demande beaucoup de virtuosité. Du coup, ça demande beaucoup d'humilité. Il faut accepter de ne pas tout contrôler et de se diviser, toujours... Quitte à risquer des troubles de la personnalité ! ■