

AG!
MINI-COMIX

Également disponible

IMPROV MEMORIES No 1-5

IMPROVISION No 1-3

DADA No 1-5

STRIPPER No 1-3

SSM DESIGN

AG!
fantasmes
15

IMPROV
MEMORIES

No 5



Michel
Albert
y retourne...

loooo-ser!

OCTOBRE 1997

TABLE DES MATIÈRES:

SURTOUT

* Mot du rédacteur: Maître du jeu? Du monde, ouil.....	p. 1
* TRIP '97.....	p. 2
* Improfil: Michel Albert à poil (Ouache!)	p. 3
* Témoignage de Bauble (Ouache!!!)	p. 7
* La Licum sur l'Internet.....	p. 11
* Passé, présent et futur de la Ligue.....	p. 12
* La musicale: Cocé au juste?	p. 14
* Chouine, tu vas nous manquer, mon vieux.....	p. 17

ET BIEN SÛR

* Punitons mon œil.....	p. 9
* Album-souvenir.....	p. 10
* Newsflash.....	p. 16
* Choix de l'improvisateur.....	p. 19
* Impro-Tarot: Connaissez-vous votre signe?.....	p. 20

RÉDACTEUR-EN-CHEF

Michel M. Albert

COLLABORATEURS

Mireille Blanchard

Christian Chouinard

Margot Pelletier

Michael "Bauble" Plourde

CONCOURS

Tout d'abord, lisez l'article en pages 12-13 et cherchez la case marquée d'une « O.K? ». Bon, 5 x 12 ça fait... mmm...60. Ça veut dire que notre Ligue du futur a besoin de 60 couleurs! La première personne à les trouver (pas de noms composés svp, et Ochre est déjà utilisé) se gagne un thème de son choix joué par les étoiles de la LICUM et un abonnement d'un an à Impro Memories! Amenez ça au rédacteur-en-chef d'ici la fin de la saison 97-98! Et bonnes chances.



BAUBLE ALERT: L'apparition de ce symbole signifie que l'article contient des propos "colorés". A ne pas prendre au sérieux!!!

IMPROV MEMORIES #5 Octobre 1997. Copyright Michel Albert 1997. Tous droits réservés. Les articles et images copyrights leurs auteurs respectifs 1997. Agf Press: 4-21 Connaught ave, Moncton N.B., E1C 3N6. Notez la nouvelle adresse!

→ Le mot du maître absolu ←

par

Michel M. Albert

Encore une fois, nous commençons l'année avec une photo de Moi sur la couverture. Vous vous demandez peut-être ce que le Rédacteur-en-chef de votre magazine préféré foue à s'immortaliser dans sa propre publication. (Vu qu'il est déjà immortel vous savez.) Eh bien, que voulez-vous, en tant que doyen de la ligue, arbitre-en-chef convoité de tous et organisateur de tournois, Je fais les nouvelles! C'est tout!

Est-ce de Ma faute si le public au large raffole d'entendre parler de Ma vie personnelle (voir l'Entrevue en page 3) ou veut calquer Mes intérêts (voir Choix de l'improvisateur en page 19) ou encore, collectionne Mes citations (voir Trip'97 en page 2)? Quand on est un personnage de Ma stature (6'4" - Je laisse Mes mesures pour les historiens et sculpteurs de l'avenir), on apprend à vivre avec l'adulation constante du petit peuple.

Le très sage yves doucet m'a jadis surnommé "le Guru de l'improvisation", et c'est bien ce que Je suis. Les jeunes improvisateurs s'accrochent à Mes mots comme à une bouée de sauvetage, les plus vieux me donnent le silence respectueux qui m'est dû. C'est la parole ancestrale de nos anciens qui jaillit de Ma bouche telle une bénédiction de dieu et qui trouve expression parfaite en Mon esprit. Je suis le dernier des premiers, le premier des derniers (aie-Je mentionné que ça fait douze ans que Je fais de l'impro?)

Ecoutez et soyez illuminés: Il n'y a qu'une Bonne Nouvelle et c'est celle d'Impro Memories. Vous en voulez plusieurs copies. Vous voulez les distribuer et les répandre. Le Salon d'Improvisation est ouvert! Une seule personne (personne? que dis-Je?) ne peut avoir raison! Renoncez à l'antéchrist à l'ouest du soleil!

(Je suis le meilleur. Nah.)

[--Fait que, comment ça s'est fait qu'ya pas son nom sur la Coupe universitaire?... -Ed.]



NOUVELLES
SECONDAIRES

TRIP '97

En avril dernier, le circuit secondaire avait droit à un dernier tournoi. C'est à Shippagan, sous l'œil judicieux de l'organisateur Frédéric Mallais, qu'allait se dérouler le TRIP '97 (ou, après qu'une couple de lettres aient tombé du rideau, le RIP 7.) Qu'est-ce que le TRIP? En gros, beaucoup de plaisir, quelques larmes, d'anciens et de nouveaux visages, un bon spectacle et les adieux, quelques fois finis, de bon nombre de joueurs.

Seules cinq équipes ont pu se rendre au tournoi: Shippagan, Tracadie, Dalhousie, Campbellton et la toute nouvelle équipe de St-Léonard. Malheureusement, les équipes des trois plus grosses écoles manquaient à l'appel. Moncton et Bathurst durent rester à la maison à cause de difficultés de transport, alors qu'Edmundston, finalistes de l'année, citaient d'autres obligations comme raison pour désister. Leurs absences furent la source de beaucoup de tracas pour les 12èmes années qui n'allaient pas avoir la chance de revoir leurs collègues d'impro avant de partir aux études. L'assistance au droit, d'ailleurs, à une prestation larmoyante de Lise Lavolette (finissante, Dalhousie) en finale quand elle mit son cœur sur la table lors d'une dramatique. "C'était le temps que l'impro finisse, j'avais les larmes aux yeux de voir Lise s'ouvrir au public comme ça" de citer Michel Albert, arbitre au tournoi. (Collect them all! - Ed.)

Parmi les faits saillants de l'événement furent le match-étoile mettant en vedette une équipe habillée totalement en arbitres et une récréation excellente d'un vidéo des Spice Girls par les "girls" de Dalhousie. Dans une veine moins heureuse, la police n'a jamais pu solutionner le vol commis dans le local assigné à l'équipe de Tracadie samedi en soirée.

La finale parut comme une reprise de celle de la Gougoune, Shippagan gagnant ça encore une fois au compte de 9 à 6, cette fois, contre Dalhousie. Ceci fut suivi d'une remise de diplômes aux joueurs finissant leur carrière d'impro secondaire (ou, malheureusement, leur carrière d'impro tout court.) De cette cérémonie, une chose est devenue évidente: les équipes de l'an prochain seront bien différentes!

En postscriptum, les arbitres Samuel Chiasson et Micheal Plourde ont émis le regret de ne pas avoir pu expulser entraîneure Denise Boudreau (Dalhousie) à son dernier tournoi à vie. La dérangeante Mme Boudreau reste au large à ce jour. L'arbitre Albert n'était pas disponible pour commenter.

Improfile / FACE OFF



Une entrevue 2 contre 1

Mireille Blanchard: Allo Michel.

Michel M. Albert: Allo Mireille.

Margot Pelletier: Comment ça va?

MMA: Ça va bien Margot.

MB: Pourquoi retournes-tu à l'arbitrage?

MMA: Je retourne à l'arbitrage pour hum...

MB: C'est-tu à cause d'une demande générale ou d'un besoin personnel?

MMA: C'est plus une demande générale qu'un besoin personnel.

MP: Ah ouais? J'ai entendu dire que c'est parce que t'aimais pas ta capitaine des Blancs.

[MB s'excuse.]

MMA: Moi j'ai entendu dire que c'est parce que ma capitaine dans les Blancs ne m'aimait pas dans l'équipe! Mais assure qu'ya pus d'Blancs, ya pus d'raison que j'ais là.

MB: Non, mais pourquoi?

MMA: En réalité, on avait un peu peur que la LICUM devienne: à chaque année un différent arbitre qui est obligé d'apprendre, qui pogne juste le tour à la fin-fin. Beaucoup-beaucoup de nouveaux qui s'en

venaient, des jeunes qui avaient besoin d'un leadership surtout dans les règlements pis ces choses-là.

J'me suis porté volontaire dû à ma longue expérience, même si j'commence à être un peu brûlé.

MP: Ouais ouais, y disent toute ça, "brûlé". **[MB rie.]**

MMA: C'est ma sixième année d'arbitrage là, j'commence à être un p'tit peu fatigué. **[MB: Beeeem**

oui.]

MP: Si t'étais arbitre, pourquoi tu voulais devenir joueur?

MMA: Mais j'étais joueur avant! Et j'voulais retrouver ça.

MB: L'as-tu retrouvé?

MMA: Oui. J'ai retrouvé. **[MB rie.]** Là, j'tobligé de le relancer dans le vide. Toute back perdu.

MB: Ok, pis qu'est-ce qui est tes plan de c't'année (d'arbitre)? Quels joueurs vont être

punis? Quels joueurs vont être sauvés? Quelles équipes que tu veux...

MMA: Ben y'a des nouvelles équipes dans l'fond, parce que là, beaucoup-beaucoup d'nouveaux joueurs

mais aussi Bleus pis Jaune - ya pas encore de traditions d'équipes.

MB: Ouais. Noirs à Bleus, j'peux pas encore envaler ça, mais...

MMA: J'ai d'a difficulté moi aussi. Comme je les appelle: Larmes, Pisse, Marde pis Sang.

MB: Marde = Verts?

MMA: Ben, c'est vert oui...

MB: Non... Vomissure!

MMA: C'est Pus! Du pus...

MP: Viange de bonyeu, moi j'ai Pisse?

MB: Quel que moi chus? Moi j'ai Larmes? Ok!

MP: Vous allez brailier l'hou... **[MB: Hah!!!]**

MMA: Ça pourrait p'têtre ben être Sueur, ya pas vraiment de liquide bleu dans l'corps humain.

MB: C'est plus comme jaundre...

MMA: Umm... De quoi qu'on PARLE??... Qui qu'ils fait punir et tout ça? Ben, beaucoup d'monde

demande qu'ils qui gagne le prix [du plus puni]. Sam pense que c'est lui. Mais ya beaucoup d'autre

monde comme Jean-François Roy ou "Tomahawk" (Amélie Malenfant). Du monde que j'ai vu jouer à

l'école...

MB: Elle est dans mon cours d'Espagnol!

MMA: Ouais? Ça c'est du monde que c'était le fun de punir à l'école. Maintenant qu'ils sont ici, on peut

en faire une habitude.

MB: Vas-tu amener un différent punch à ton arbitrage cette année?

MMA: C'est ça que j'trouve difficile, c'est pour ça que chus un peu brûlé. Moi j'ai l'impression de toujours faire la même chose, d'être rendu répétitif parce que j'ai essayé d'amener l'arbitrage à quelque part et je l'ai amené là. J'ai fait ce que je voulais faire avec le poste.

MP: Mais il faut que t'apportes du nouveau, Michel...

MMA: Apporter du nouveau comme quand on c'est amusé l'année passée nous trois, à faire les shotes là. [MB: Ahh oui.] Mais ça dans l'fond c'est pas moi. C'est pas ça que j'veux faire avec l'arbitrage pour de vrai, j'veux pas faire toutes ces petites cochonneries-là. C'est le fun de temps en temps, mais c'pas ça j'veux faire toutes les fois. Fait que si j'fais pas vraiment du nouveau, j'fais c'que j'faisait avant. Ya toujours du monde qu'yont jamais vu ça ou que c'est d'même qu'yaiment ça, mais moi j'me trouve platte à la longue.

MB: Ah nous autres aussi.

MP: T'es pas tusoué, Michel! [MB rie aux grand éclats.]

MMA: J'me surprend pas.

MP: Ouais ben surprend nous donc c't'année. Fais nous donc de quoi de différent.

MMA: Ok, Margot Pelletier expulsée à toutes les games. Ça serait surprenant.

MB: Moi chus game pour ça.

MP: Tiens, l'armes rénarvo là [MB fait mise de plume.] [Rire général.]

MMA: Ahh, aussi j'planifie de ne pas arbitrer tous les matchs...

MB: Non, cocéça, qu'est-ce qui est l'affaire?

MMA: Parce que deux matchs par soir c'est quand même difficile pis un moment donné j'vas capoter.

[MP: Ah oui?]

MB: Un ti-vieux peut pas prendre ça.

MMA: Ouais, chaque année j'fais une clinique d'arbitrage...

MB: Est-ce que Bruno Noël va revenir?

MMA: Pas que je sache. Yest en maîtrise, donc... je l'ai vu, ya pas mentionné rien. Ça semble que non, j'pense que c'est officiel.

MP: As-tu des noms d'arbitres?

MMA: Ben ya des gens qui vont suivre la clinique parce qu'ils veulent arbitrer des tournois de jeunes, etc. C'est une bonne expérience aussi pis j'vais les faire arbitrer - c'est-à-dire que j'vais donner la clinique, il va y avoir un stage comme juge de ligne et puis là, ils vont arbitrer au moins un match pendant le semestre. J'vas appeler ça le Mois de la Femme parce que c'est juste des femmes pour une raison ou une autre. Ya "Lames" icitte-là...

MB: Je le sais pas encore...

MP: TRAITOR TRAITOR!

MB: Non! Non! Margot! Pour de vrai, j'fais pas encore! Il essaie de m'renter là-dedans, c'est pour ça chus pas encore sûre.

MMA: Catherine Pogonat aussi, Rachel Gauvin...

MB (pensant encore à elle-même): Pour l'école ça serait l'fun, pas pour la ligue...

MMA: Même ma sœur qui reviendrait peut-être arbitrer un match pour le fun.

MB (toujours): J'aimerais expulser mon frère. Qui est-ce que tu aimerais expulser vraiment bad?

MMA: Ben j'ai pas encore vu les recrues, tsé? J'rentre jamais dans une année sachant qu'une telle personne va manger un coup. L'année passée, y'avait pas vraiment personne qui me tannait...

MB: L'année passée ça dû te tanner que tu voyais des punitions.

MMA: Non, non.

MP: Moi j'ai une question. Mettons l'année passé, t'étais juste un joueur...

MMA: JUSTE un joueur?

MP: Un joueur sur mon... sur la meilleure équipe...

MB: Meilleure équipe?! [MP: CHUT! CHUT!] Ok go.

MP: d'veux savoir si c'est pour avoir plus de pouvoir sur le jeu que tu me délaisses dans l'oubli?

MMA: Que je te délaisse?!? [MB: Dans "l'oubli"! Non, je t'fais vraiment "pour le bien d'la ligue" parce que dans l'fond j'aurais voulu continuer à jouer un peu plus, mais ya beaucoup d'gens nouveaux et j'voulais pas prendre la place de quelqu'un vu que j'peux faire autre chose. Pis aussi, ya du monde qui ont été tellement insistants pendant l'été que j'retourne arbitrer que j'me sentrais mal de jouer quand même.

MP: Michel, on est rendu à croire que Michel Albert est synonyme d'impro. Moi, j'veux savoir QUAND Michel va arrêter de faire d'impro?

MB: Hah! Rest in Peace Improv...

MMA: Là maintenant j'me trouve vieux. [MB: HEIN??? Non!!!] Quand t'es plus proche de la trentaine que d'la vingtaine...

MP: Michel a 26 là...

MMA: J'ai un peu badtrippé pendant l'été, après ma fête là...woooo. Ça feclait bizarre parce que...

MB: Là tu peux watcher "thirtysomething"!

MMA: J'watchais ça quand j'avais 16 ans, quand ça a sorti au début. Vois-tu? Chus vieux de même! [MB rie.] Non mais, par le temps que j'fesse 30, j'pense qu'on pourra faire développer l'impro où ce qu'on pourra avoir des ligue civiles dans lesquelles je pourrais véhiculer, où c'qu'ya des gens qui pourraient continuer à faire d'impro après leur jeunesse...

MB: Penses-tu que l'impro s'en va dans ce chemin-là?

MMA: Ben j'pense que oui. Y'aura pas de LNI acadienne...

MB: Never say never.

MMA: Never say never, mais plus tard. J'vas toujours m'occuper de l'impro à quelque part. J'vois pas ma vie autrement. Et j'aimerais pouvoir le faire ici, au Nouveau-Brunswick. Parce que c'est ici qu'on a besoin de mon aide.

MB: Ouais parce que les Québécois ont pas besoin d'aide. Ils pensent qu'ils sont The Man, yont d'jà leur p'tit style. Ils fuckent up l'impro big time.

MMA: [Rires] On est tous d'accord là-dessus!

MB: Oui, ça c'est vrai.

MMA: Oui, pis avec le site web, ils vont sûrement apprendre que j'pense ça d'eux-mêmes.

MB: C'est bon ça!

[Ça vire au bordel. La cassette devient difficile à transcrire alors que Mireille et Margot se tirillent sur qui sera dans leurs équipes.]

MP: J'aimerais juste une équipe de filles.

MMA: Faut que t'fais au moins deux gars.

MP: Ben, Quentin est comme une fille. [MB lâche tout un barlement de rire.] C'est juste une joke, Quentin. Je l'aimo il veut rester dans les Blancs, il m'a dit.

MMA: Tout le monde des Blancs à qui j'ai parlé veut pas mal rester dans les Blancs.

MB: Pis dans l'équipe des Noirs, ils veulent rester dans les Noirs! [MMA: Bleus.] Noirs win the cup.

MP: Ben, y'en aura pas. Noirs gagne pas si ya pas d'Noirs, m'aisura.

MB: Ben, ils couleureront le prix noir pareil.

MP: Il faut que vous soyez capable de changer. L'impro c'est être capable de changement. Moi, vois-tu, j'ai passé de Rouge à Blanc à Jaune...

MB: Ok ok ok okayyyyy. Chu tellement heureuse dans mon coeur, ok?

MMA: Ya yinque une personne qui va porter les couleurs noir et blanc pis c'est moi icitte. [Les 2: Awwwww.] Non, j'essaie d'assembler un corps de juges de ligne. Ça me prend des permanents. Moi travailler avec courir après des joueurs left and right à chaque fois qu'ya un match...

MB: C'est tanant!

MMA: C'est tanant, c'est du travail pour Dan que ya pas besoin. On a pas besoin de courir après du monde pour les supplier de venir juger les lignes comme si c'était une shijob. C'est PAS une shijob!

[MB: Ben non!] Ben non!

MB: Pis le maître de cérémonie lui? Elle?

MMA: Maître de cérémonie, ça s'en vient. Ya plusieurs personnes, on regarde des gens de CKUM - ça c'est mon équipe aussi. On va avoir un DJ permanent. Des fois, il va y avoir des musiciens qui vont venir faire de la musique à la place. Ya p'têtre ben des gens pour venir chanter l'hymne national.

MB: Ah! As-tu un problème avec nous-autres qui chantent l'hymne national?

MMA: Moi c'que j'fais pas c'est - pas vous autres - les joueurs qui ne connaissent pas la chanson, qui la massacrent par exprès parce qu'ils trouvent qu'yont pas une voix de chant, qui s'amusent à se faire des oreilles de lapin pendant l'intonation. J'trouve que c'est quelque chose qui mérite un p'tit peu plus de respect que ça. Donc, un chanteur d'opéra, une chorale qui vient chanter l'hymne national et des joueurs qui se recueillent pendant...

MB: Tu veux vraiment faire un gros show hein?

MMA: C't'année? J'aimerais faire un gros show parce qu'il y a tellement de choses qui se passent connexes à la ligue - la Coupe des Nations, aller à la CUI, un improvisation, la Gougoune...

MB: La Gougoune c't'année est icitte encore?

MMA: Ben... ya des bonnes chances.

MB: La CUI, c'est où c't'année?

MMA: ... on entend dire que c'est à Ottawa, MAIS C'EST DES RUMEURS!

MP: On...um... voyons ma brain fonctionne pas... on va tu avoir un gros public, tu penses?

MMA: Ça va être le plus gros public qu'on a eu...

MP: ... même si personne sait quand ça commence?

MMA: Ils savent quand ça commence!! On a distribué des pamphlets...

MB: Nonnonnon, même Geneviève euh Geneviève [MMA: Grenier?] Geneviève Grenier a demandé à Margot...

MMA: J'yal dit comme à TROIS FOIS depuis que l'année est commencée. C'est qu'le monde n'écoute PAS.

[La conversation dégrège encore, mais ça finit en réconciliation.]

MB: Margot c'est ma best friend... [MP: Ouais] J'sais pas c'est quoi le rapport mais...

MMA: C'est pas important. Tant que vous vous aimez entre vous autres. Là faudrait pas que le monde pense des choses, des mauvaises choses. Parce que le monde aime gossiper à propos des gens dans l'impro.

MB (sarcastique): Oh my God, vraiment? Le monde parle de nous?

MMA: Vous êtes des stars. Le monde pense qu'ils vous connaissent... [MB: Ah-lala!] [MP: Hooooon!] Vous êtes des role-modèles pour les jeunes qui viennent voir.

MB: Toi, sur qui tu te modèles? En arbitrage?

MMA: C'est sûr qu'on se modèle tous sur Yvan Ponton... ben, au point où j'suis rendu, j'me modèle sur moi-même... [Les 2: Aaaaaaaah!!! Look at the time. Myyyyyy.] C'est sûr que tous les arbitres se calquent sur Yvan. Il était le premier, le vrai. J'ai été élevé à le regarder. Yest excellent pis j'fais comme lui un peu, mais c'est important de trouver notre propre style - je ne suis pas Ponton! J'ai pris des choses ici et là d'autres arbitres: même Stéphane Raymond [MB: Gross!] réussit à faire des choses avec le public. J'ai appris quelque chose de la mise en scène avec Donald Lebel, mon ami de la CUI...

MB: Et les arbitres de la LICUM?

MMA: Ya eu 5-6 arbitres autre que moi. [MB: Dédé?] Dédé est devenu excellent à la fin. Les arbitres avant moi, je trouve, manquaient de guts...

MB: C'est quoi les qualités d'un bon arbitre? Tiens! Je t'ai LA question!

MMA: Faut être intègre. Si tu dis que tu vas punir quelque chose, que tu ne vas pas prendre quelque chose, tu punis, tu le prends pas. Faut pouvoir contrôler pas juste les joueurs, mais aussi le public parce que si le public écoute pas, ça va affecter le spectacle. Un bon arbitre aussi, va être un peu swift, être bien pesé, savoir quand envoyer une "saas" et quand expliquer la punition. À la LICUM, on va souvent s'envoyer chier, parce que les joueurs connaissent bien les règlements et on veut faire un spectacle; dans des tournois de jeunes, là on va beaucoup plus expliquer pour pas que ça se répète - ils sont encore en apprentissage.

MB: Qu'est-ce que tu t'attends de faire avec les capitaines de la ligue?

MMA: C'est toujours le fun de développer une gimmick avec les capitaines. Pour moi, chaque capitaine est différent. J'pense à toi par exemple Mireille, j'aime beaucoup comme capitaine. J'trouve ça l'un, on donne un show, c'est pas agressif. Ça me laisse feeler ben. Ya des gens comme Réjean Claveau qui sont plus agressif. Ça me fait instituer une nouvelle politique d'ailleurs, un règlement de suspension. Ya des choses qui sont arrivées l'année passée avec des joueurs qui m'ont sauté dans la face en dehors de la glace.

MB: Si tu fais une mauvaise call...

MMA: J'veux pas en entendre parler après, du moins, pas de façon enragée. Joueurs, gardez votre rage en-dedans. (Pis yaura pas de mauvaises calls.) Là je mentionne ça en parlant de Réj parce que l'an dernier, un match est devenu hors-de-contrôle parce qu'il faisait des conneries dans la foule après son expulsion. C'est des choses qui me déplaisent et qui m'ont fait hésiter de revenir arbitrer.

MB: Tu trouves pas que ça aide au show?

MMA: Jusqu'à une limite, pis là elle a été dépassée. La suspension c'est pour des mauvaises conduites en dehors du jeu. Et assure que je t'ai dit, ça arrivera pas parce que les joueurs sont avertis.

[Géico à Margot, suit maintenant une discussion sur les symboles alternatifs de Soleil, Ciel, Herbe et euh... Sang pour les couleurs d'équipes.]

MMA: Les Rouges sont Sang parce qu'ils massacrent les autres équipes?

MP: Non! C'est le Soleil le plus fort!

MB: Y'aurait pas de Soleil sans Ciel!

MMA: ??? Le contraire! [MB fait bou.] Je fait Le Ciel était Noir avant que le Soleil (Jaune) arrive, et là Ciel est devenu Bleu! C'était la nuit, et là c'est le jour pour les Noirs.

Les 2: Ouuuuuuuu!

MMA: La poésie en chandails.

MB: Um...ouh...bon, ben merci Michel. On te souhaite une année pleine de mauvais...

MP: ...de souffrance...

MB: ...de douleur...

MP: ...et de troubles...

MMA: Euh... merci.

MB: Mauvaise année!



TÉMOIGNAGE (🗣️)

LE TOURNOI D'IMPROVISATION LE PLUS "AWFUL" JAMAIS ORGANISÉ

PAR MICHAEL PLOURDE

(ceci est une déclaration par Bauble, avec ses propres niaiseries. Ses opinions ne sont pas nécessairement ceux du rédacteur-en-chef, ni de ses collaborateurs. Nous n'avons jamais été d'accord avec lui depuis qu'on l'a connu et nous ne commencerons pas maintenant)

Ceux qui connaissent le grand Michel Albert savent qu'il a mille-et-une histoires sur les tournois d'improvisation. Il n'a jamais été barré pour donner sa critique. Tant qu'à y penser, c'est bien rare qu'il dise quelque chose de positif anyway. Mais sérieusement, Michel n'a jamais eu connaissance d'un tournoi auquel j'ai eu le déshonneur de participer en février dernier à Lévis, Québec. Si vous voulez entendre quelque chose d'incroyable, attachez vos ceintures!

Notre équipe était sensée être composée de joueurs du Centre universitaire Saint-Louis-Maillet à Edmundston. Mais comme des bons amis peuvent le faire parfois, la majorité ont changé d'idée. Seulement trois joueurs du CUSLM allaient y aller. Le capitaine m'a téléphoné pour me demander de jouer avec eux, car c'était un tournoi civil. J'ai accepté. Nous n'étions que quatre joueurs. L'entraîneur de l'équipe-hôte, après avoir eu connaissance de notre problème, nous a confirmé qu'il allait nous trouver deux joueurs de sa ligue pour compléter notre line-up. Lors de notre arrivée, le responsable nous a mentionné que le Cégep ne permettait pas que nous dormions dans les classes. Donc toutes les équipes dormaient dans la cafétéria. Il n'y avait aucun lieu privé à l'exception des murs que nous avons construits avec des tables. L'entraîneur-hôte avait oublié de nous trouver des joueurs. Il nous a prêté un de ses officiels du "nom" de Pascal (pas son vrai nom) qui n'était pas un gros joueur mais qui se débrouillait assez bien. Nous avons été obligés d'aller à Québec le soir même pour aller chercher l'ami de "Pascal" qui n'avait rien d'autre à faire en fin de semaine. Au moins, le problème de joueurs était réglé.

Notre première partie fut avec le Cégep de Trois-Rivières. Bon spectacle avec des bons moments. Nous avons gagné par la marque de 9-8. Pas pire pour une équipe impromptue. Mais le pire s'envenait. Notre deuxième partie nous opposait à une équipe dont j'ignore la provenance. Ils avaient capté mon attention avec leurs chandails noirs, avec un Stormtrooper de "Star Wars" imprimé dessus. Ils avaient passé la journée à poster des affiches avec des slogans comme: "Si vous savez ce qui est bon pour vous, votez pour les Noirs". Très bon esprit de jeu en passant.

La partie s'est déroulée devant une dizaine de spectateurs, consistant majoritairement des conjointes et amis des Noirs. Après que la marque ait passée à 5-0 pour les Noirs, l'arbitre s'est aperçu (finalement!) du favoritisme de la foule, allant même jusqu'à renverser leur vote majoritaire. Il a aussi annoncé que ses juges de lignes agiraient comme juges pour le reste de la partie. Mais ce fut trop peu, trop tard. La partie se termina 9-5 pour les Noirs. Imaginez-vous donc si les juges auraient jugé toute la partie. Mais ce n'est qu'un tournoi amical. Du moins selon moi.

La troisième partie nous opposait à l'équipe-hôte. Avant la partie, l'arbitre-en-chef nous a donné ses instructions: "Je suis très sévère, je laisse rien passer, je connais tous les clichés, etc." Bonne première impression. La partie était animée par la meilleure amie de la blonde de l'entraîneur, qui agissaient toutes deux comme juges de lignes et juges. Elles ont passé la majorité du temps à se parler entre elles, ne portant attention que lorsqu'elle votaient. L'arbitre ne se levait pas debout pour accorder les punitions car il ne savait pas les signes. Il composait ses thèmes entre les impros, ce qui était une énorme perte de temps, et m'a donné un cliché avec l'explication: "Selon moi, ton impro semblait avoir été pratiquée avant la partie." Un décrochage aussi car j'ai dit au joueur de ne pas passer à travers mon bureau, un objet que j'avais clairement spécifié au début de l'impro. Les rudesses passaient comme un couteau chaud dans le beurre. Il y avait d'autres injustices, mais ce serait une perte d'encre de toutes les inscrire ici. La partie s'est terminée 15-1 (un point de pénalité).

La dernière partie était avec une équipe de Québec qui mettait en vedette Vincent Bolduc, dont je n'avais jamais entendu parler avant, ET le même excellent officiel qu'auparavant. C'était un massacre dont, personnellement, je me calissais carrément. Je ne me souviens même plus de la marque finale. J'ai rencontré l'arbitre après la partie et lui ai directement tombé dans le visage devant le coordonateur. En sa défense, il m'a demandé si je pourrais faire une meilleure job. Ha! Beau comeback. C'était décidé que j'arbitrais une partie pour leur montrer comment on arbitre au Nouveau-Brunswick. Quelque jeures plus tard, le coordonateur m'a confirmé qu'il ne pourrait PAS me donner une partie car selon lui, les arbitres ont un horaire à suivre. Tout d'un coup quelqu'un suit un horaire??? La finale était prévue dans une boîte de nuit le dimanche soir vers 22h00, presque huit heures après les demi-finales. Mon équipe et moi en avions eu assez et nous sommes partis sans même dire aurevoir aux quelques personnes que nous avions rencontrées durant ces quelques jours d'enfer.

N'importe qui aurait fait une dépression à ce tournoi. C'était un tournoi qui fait paraître la CUI 95 à Sherbrooke comme la remise des Oscars. Si jamais vous prétendez organiser un tournoi dans le futur et êtes inquiets que le tournoi soit poche, je vous invite à relire ce témoignage. Car selon moi, y'a rien qui va dépasser Lévis. Ce qui est drôle, c'est que je n'ai pas tout compté dû au manque d'espace, comme le joueur qui s'est littéralement et délibérément mutilé pendant une impro. Pour la prochaine fois.

PUNITIONS... MON Oeil!

Après vous avoir écoeurés avec toute façon de catégories les unes plus imbéoliques que les autres, je pensais aller dans une autre direction. C'est dommage, mais y'a du monde qui n'ont pas plus de respect pour les punitions que pour les catégories. Qui? Le Québec encore? Oui, mais aussi l'Ontario et nos propres écoles Néo-Brunswickoises! Considérez:

ANGLICISME: (pas de signe) Une punition appliquée par des professeurs d'école pleins de bonne volonté mais vides de connaissances sur l'impro. Oui, l'impro peut être utilisée pour aider le français des étudiants (surtout le vocabulaire), mais on ne peut pas empêcher ainsi l'utilisation d'autres niveaux de langues disponibles. Elle n'a d'ailleurs jamais été bien employée - on se retrouve à punir les mots anglais et pas les anglicismes (et oui, il y a une différence.)

VULGARITÉ: (vane) Une autre punition d'école qui vise à éviter les sacs, le sexe, la pensée libre, whatever. Hey! C'est pour ça que le cabotinage existe, pour quand c'est déplacé. Parce que bien placée, la vulgarité est intéressante.

CHEVEU DANS LA SOUPE: (mimer un objet qui vole dans l'air) Une forme de rudesse utilisée à Sherbrooke, donnée quand un joueur entre sans raison dans une impro en cours. (Soupir.)

ALLO BONJOUR COMMENT ÇA VA: (faire parler les doigts) Les Québécois sont vraiment les rois des longs noms absurdes! On donne ceci à chaque fois que quelqu'un commence une impro avec une salutation quelconque. Oui c'est vrai que ça arrive trop souvent et c'est platte, mais là, ça n'a plus du tout le droit d'arriver. Pourquoi se limiter quand un cliché en fera autant?

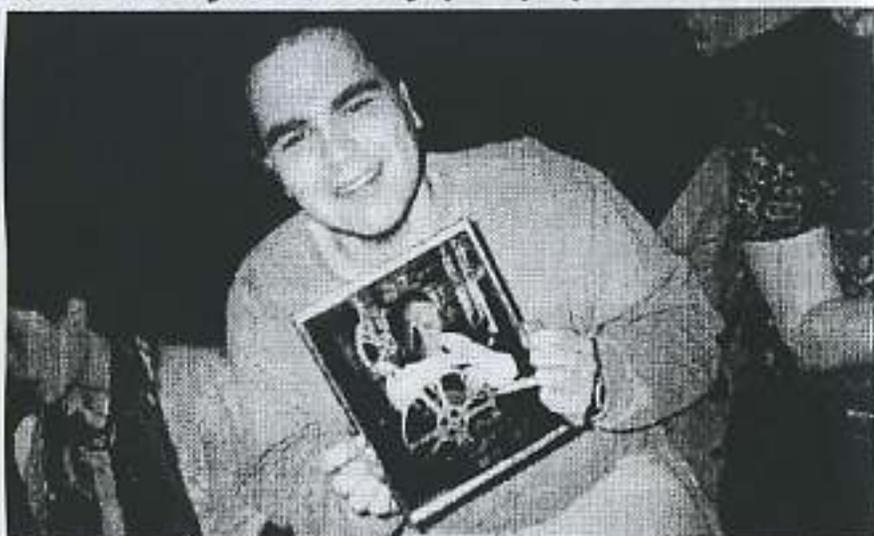
NON RESPECT DES ACCESSOIRES: (comme confusion) C'est une confusion où on passe à travers un objet établi. Le cahier de règlement Ontarien décrit d'ailleurs le manque d'écoute, la confusion et celle-ci toutes de la même manière. Voient-ils une distinction du tout?

BAVARDAGE: (inconnu) Parler sur le banc à l'UQAM. Procédure illégale anyone?

ALBUM SOUVENIR

Tout le monde demande:

Quelle est l'origine de notre sympathique photo de Bauble Alert?



La photo a été prise à la CUIUQAM '97 où Bauble a accompagné l'Équipe-Étoile de l'U de M, officiellement en tant que "conducteur" (du moins, c'est ce qu'il a dit à l'organisation pour avoir une passe de match gratuite) et inofficiellement comme mascotte. La VRAIE mascotte cependant, c'était le portrait qu'il tient ici entre ses mains: une photo autographiée "to Micheal" de Hugh Hefner, fondateur de l'empire Playboy et l'idole de millions (ou du moins, de notre propre Micheal "Bauble" Plourde). Bauble a trainé cette photo avec lui aux matchs pour nous donner de la chance. Croyez nous quand nous vous disons qu'un petit temple lui était dédié dans notre chambre d'hôtel.

Stratégie internet

La LiCUM développe une stratégie Internet cette année dans le but de renforcer les liens entre les différents organismes d'impro du monde, en particulier celui entre l'U de M et les écoles de l'Acadie. Il est important pour nous de devenir un support technique valable aux improvisateurs de demain. Faut faire grandir l'impro, people! Voici ce que nous proposons:

SITE WEB (prêt dès le 15 octobre)

Bientôt disponible au <www.umoncton.ca/saee/loisirs/licum>, le site comprendra les éléments suivants:

- un foyer donnant les dates des prochains matchs et événements de la LiCUM, des synopsis des matchs de la semaine et accès à un album photo;
- une page pour chaque équipe avec photo, biographies et adresses électroniques;
- les statistiques des joueurs mises à jour chaque semaine (téléchargez ici le programme d'Apport du stat-en-chef!);
- une page de Questions et Réponses à propos de toutes les facettes de l'impro avec votre hôte, Michel Albert;
- un Temple de la Renommée de la LiCUM, célébrant les gens qui ont aidé à rendre l'impro ce qu'elle est au Nouveau-Brunswick (envoyez vos nominations!)

IMPROCHAT (surveillez le site pour la première date)

La LiCUM propose des séances d'IRC (ou discussions en ligne) deux fois par mois. Chaque séance portera son propre thème et/ou invité spécial (annoncé à l'avance sur le site). Les improvisateurs de partout seront invités à s'y rendre à l'heure convenue. L'étiquette voudra que les gens y aille avec leur propre nom ou surnom d'impro.

MERCI À NOTRE CODEUR: Daniel Albert. (Excellent travail!)

LICUM: PASSÉ, PRÉSENT, FUTUR

Les astrologues d'Improv Memories chartent l'avenir de la Ligue en retraçant le passé et les patrons qui s'y sont développés.



	PASSÉ	PRÉSENT	FUTUR
À la base	(1 000 000 av.J.-C.) Les hommes des cavernes apprennent à improviser afin de survivre les rigueurs de l'époque glaciaire. La civilisation est née.	(1997) L'impro reçoit de plus en plus d'acceptation non seulement comme divertissement, mais aussi comme sport et comme spectacle de qualité.	(3175) L'humanité s'est renfermée sur elle-même alors que l'impro est jouée télépathiquement. Personne ne peut se concentrer sur autre chose et la civilisation s'éteint.
Le local	(1990) On joue au-dessus du Cube devant une poignée de monde assis dans une flaque de slush.	(1997) Nous jouons à l'Osmose devant une foule grandissante. Ça nous plaît quand y'a du monde qui doivent rester debout.	(2025) Claveautown, ville dont la seule industrie tourne autour de son improdome, dépasse le 50 000 habitants.
Participation	(1993-4) Une faible année, la ligue se réduit à 2 équipes de 8. La faute à ce snob d'Alain Basque.	(1997) Le recrutement intensif des dernières années porte fruit et la LICUM considère refuser des gens à ses quatre équipes.	* (2004) Avec déjà 5 divisions de 12 équipes chaque, la LICUM considère ajouter l'équipe des Ochres. (Oauchel)
Règlements	(1977) Robert Gravel figure que des bandes empêcheraient peut-être ses joueurs d'aller se prendre une bière au bar pendant le match.	(1997) Une parfaite balance de catégories, de punitions et de fun. Le Québec veut continuer à y ajouter, mais à quoi bon?	(1999) Le Québec implose sous le poids de 1001 nouvelles catégories (sur échasses?) Le Nouveau-Brunswick va bien pourtant.
Réjean Claveau	(1994) Réjean a un jeu très physique et onomatopéique, mais ne se lance pas dans le vide très souvent; tous ses personnages sont "lui-même".	(1997) Réjean a un jeu très physique et onomatopéique, mais ne se lance pas dans le vide très souvent; tous ses personnages sont "lui-même".	(2000) Réjean a un jeu très physique et onomatopéique, mais ne se lance pas dans le vide très souvent; tous ses personnages sont "lui-même".
Samuel Chiasson	(1993) Petit Sam joue dans l'ombre de superstar Tony Jean. (Oy, que les choses changent!)	(1997) Sam gagne le prix du joueur de la CUI et pas mal de prix dans la LICUM même. Mérités et tout et tout.	(2001) Sam est voté "Lord and Master of the Universe". Mérité et tout et tout.
Michel Albert	(1971) Michel se joint à l'impro 7 ans avant son invention par Robert Gravel. (Y fait pas grand chose cependant.)	(1997) Michel commence sa 6ème année d'arbitrage pour la LICUM. Admet qu'il est "un peu fatigué".	(2056) Michel meure et est enterré sous l'arène Gauvin de l'improdome de Claveautown, gazou dans la bouche.

La musicale

La question s'impose: la Musicale est-elle une catégorie "valable"? Change-t-elle le "domaine" de l'impro? N'est-elle pas tout simplement une mimée glorifiée? Et la joue-t-on parce que le public apprécie une interlude musicale pendant leur match?

Les réponses sont oui, oui, non, et oui mais pas juste pour ça. Une Musicale bien réussie ajoute considérablement au spectacle, c'est un fait. Mais pour qu'elle soit bien réussie, un effort particulier doit venir autant de l'arbitre que des joueurs. Suivent ici mes conseils à la fois aux zébrés et au hum... couleurs opaques.

Avant d'aller plus loin, définissons: Une Musicale est une improvisation toujours mixte jouée au son d'une bande sonore. Ce n'est pas une mimée, bien qu'elle a cette apparence, car les joueurs ont bel et bien droit aux sons et au langage. Ces derniers sont cependant découragés de parler à cause du bruit de fond empêchant le public de bien entendre tout sauf ce qui sort des haut-parleurs. Ceci reste une catégorie universitaire, non-LNIque. Aux organisateurs d'impro, je vous dis: ne la permettez que si vous en avez les moyens: un système de son ou un organiste compétent.

De la part de l'arbitre, le choix de bande sonore est primordial au succès de l'improvisation, surtout s'il s'attend d'en faire jouer plus d'une dans l'année (ou dans le même tournoi). La bande sonore devrait consister principalement de musique, c'est une Musicale après tout. Des effets sonores peuvent être sur la bande, mais la musique doit dominer. La bande sonore devrait être également de nature instrumentale de sorte à ce que les joueurs ne "lipsynch" pas des mots chantés, ni ne miment l'histoire racontée par la chanson. Des voix d'opéra peuvent être considérés des instruments tant qu'elles ne sont pas dans un langage que les joueurs reconnaissent. C'est même très beau.

Il est également important de varier la musique si l'on ne veut pas se retrouver avec la même impro à chaque fois. (Y'en a

déjà trop qui consistent en deux joueurs qui courent.) Au niveau du style, il faut faire le rock électrique suivre le gros classique, enchaîner avec une rumba, du jazz expérimental, une polka et de la guitare acoustique du Moyen Age. Il faut de plus varier le ton: tantôt gai, tantôt triste, rapide puis lent. Les joueurs aiment bien quand il y a un revirement soudain dans la bande sonore, quitte à coller deux musiques ensemble, mais il faut aussi les faire expérimenter avec une bande plus égale. Et pour l'amour de Dieu, faites varier les thèmes eux-mêmes! Inspirez vous de la musique pour l'écrire mais ne visualisez pas une course frénétique à chaque fois ou nous retombons dans le même bateau.

Les arbitres peuvent aller chercher leurs bandes sonores à bon nombre d'endroits: disques qui leurs appartiennent ou appartiennent à des amis, émissions de radios, musiques de films, ou l'imagination d'un musicien sur place, etc. Attention à deux choses cependant: dans la plupart des cas, choisissez quelque chose qu'il est possible de suivre par ses rythmes et refrains afin de donner une chance aux joueurs, et prenez quelque chose que la majorité n'ont jamais entendu afin, cette fois-ci, de ne pas trop donner de chances aux joueurs.

Faites bien certain que les joueurs suivent la musique, l'atmosphère et le rythme établis. Sinon, ils seront passibles d'un Non-respect de la catégorie. Attention également aux Manques d'écoute et Confusions généralement associés aux mimées. Quand vous êtes raisonnablement certain que vos joueurs ont l'habitude, vous pouvez leur lancer des défis de temps en temps. Des impros de longues durées (7 à 10 minutes) par exemple, ou des bandes sonores qui comportent des effets sonores (sonneries, coups de fusils) ou des voix (quand même limitées). Quelque chose développé à la LiCUM marche aussi très bien pour nous. Il s'agit des "Vignettes musicales": un thème du genre "*X vignettes sur untel sujet*" complété de *X* courtes bandes sonores. Les joueurs se doivent de faire le même nombre de mini-impro, une sur chaque mini-bande. Utiliser ou non la Musicale, le choix reste encore vôtre, mais il est espéré que cette information additionnelle vous aidera à choisir OUI. Tcha tcha.



NEWS FLASH

ITEM: La LICUM connaît cette année de nouvelles couleurs! Avec l'achat de chandails complètement neufs, les Blancs deviendront les Jaunes, et les Noirs seront dorénavant les Bleus. Verts et Rouges ne subissent aucuns changements importants. La Ligue aimerait remercier Coca-Cola et l'Université de Moncton pour ce don.

ITEM: La LICUM connaîtra aussi un léger rehaussement avec la repeinte de ses bandes, ainsi que la fabrication de cartons de votes neufs. Un barillet deviendra disponible à l'arbitre-en-chef pour la première fois en plusieurs années. Un nouveau chiffrier peut-il être loin? La Ligue ici voudrait remercier les Loisirs Socio-Culturels du CUM et en particulier Stéphane Rioux qui en fait juste trop.

ITEM: Marquez vos calendriers. Du 12 au 15 février, se disputera la Coupe des Nations à la Grange du Centre universitaire de Moncton. Participeront des équipes de l'Université de Moncton, de la ville de Laval, d'Ottawa, de Trappes en France et de Bruxelles en Belgique. Surveillez cet espace pour plus de détails.

ITEM: La page web de la LICUM devrait être accessible à partir du 15 octobre 1997 au <www.umoncton.ca/saee/loisirs/licum>. À noter que la page sera toujours en construction et qu'on y ajoutera chaque semaine. Retournez-y souvent! (Voir article en page 11.)

ITEM: Une levée de fond pour la LICUM aura lieu le 10 janvier sous la forme d'un improvisation au Musée acadien. Une douzaine d'heures d'impro entrecoupées de ventes de thèmes et d'encans de souvenirs uniquement LICUMiens sont offertes.

ITEM: Ah oui, le coordonateur cette année sera Jean-Sébastien Levesque. C'est sa deuxième fois (1995-96) donc ça devrait lui venir naturellement.

LES ADIEUX DE CE BON VIEUX CHOUINE (RIP)



Ben...c'est fini. Plus d'improvisation avec la gang de Moncton. Il est temps de tourner la page et de regarder en avant, mais avant ce geste définitif et fatidique, je vais quand même repasser rapidement en revue cette époque que j'ai passée avec tout ce beau monde.

En quatre ans, cette ligue et ses gens m'ont fait vivre des choses plus incroyables les unes que les autres, elle m'a fait vivre des jolies indescriptibles à certains temps et à d'autres moments m'a mis très très creux dans la marde... Mais c'est le sacrifice que tout joueur d'impro doit être prêt à faire. Voyez-vous, un joueur d'improvisation a d'ordinaire une tête très forte et un ego non négligeable...et quiconque tente de dire le contraire est en train de se mentir à lui-même!!! Cela a entraîné des moments de créations absolument inoubliables mais aussi des périodes de crises et d'affrontements titanesques! Mais dites-vous bien qu'il n'existe pas de ligue d'impro ne comprenant pas ces extrêmes et c'est même sain pour l'impro qu'il y ait des hauts et des bas, car les improvisateurs sont eux-mêmes des êtres qui vivent des fluctuations monstres (tout improvisateur connaît ce sentiment d'extase absolue lorsqu'au son du sifflet il sait qu'il vient de faire une impro dont on parlera pour les mois qui suivront et de même tout improvisateur connaît ce sentiment de déception indescriptible qui survit lorsqu'il sait que l'impro était un flop total et que personne n'ose le regarder dans les yeux tellement ils ne savent pas quoi lui dire...). C'est justement dans ces heures d'émotions que les joueurs vont pulser toute leur créativité!

Ce que j'ai le plus apprécié de mon époque d'impro c'est qu'elle en était une de transition. En effet, je suis arrivé après le règne de Bob

et cela m'a permis de côtoyer les étoiles du passé ayant gagné la Coupe (Yves, Alain, Nat, Mimi, Dédé) ainsi que de partager l'arène avec les nouvelles vedettes (Boum-Boum, Sam). J'ai eu l'honneur de partager l'arène avec des improvisateurs qui resteront à jamais gravés dans la mémoire du public et c'est toujours un peu flatteur de se dire qu'on les a tous déjà battus un jour ou l'autre!!! De même, jamais je n'oublierai mon dernier match où à la fin, Samuel Châtillon, un des meilleurs joueurs d'impro que je connaisse, m'a mis la main sur l'épaule en me disant "On va te manquer tu sais...ça sera pas la même chose sans toi." Rej. Sam, Mireille (Murtle!), John, Bass, Margot et tous les autres. Je ne vous oublierai jamais!!

Je m'en voudrais de garder sous silence celui qui a tout donné (TOU!!!) pour cette fameuse ligue. Celui qui a réussi à maintenir le niveau de la ligue au même point grâce, entre autres, à son arbitrage serré, à ses conseils que l'on acceptait toujours comme venant d'un homme d'expérience, au temps indescriptible qu'il mettait et met encore pour la ligue (Je suis resté un ans avec lui, croyez-moi, personne ne peut s'imaginer tout le temps, tous les sacrifices et toutes les ulcères qu'il a consacrés à cette ligue...Sa ligue!!!). Ce jour où il décidera de partir sera un jour bien triste pour l'improvisation non seulement à Moncton, mais à travers ce peuple qui réunit tous les joueurs d'improvisation. Michel, merci...merci beaucoup.

À tous ceux que j'aime, je vous remercie pour ces superbes années!!!

Christian Chouinard (Bacc. spéc. physique!!!)

P.S. Vous danserez sur une toune rétro pour moi le jeudi. OX!!!

P.P.S. Je suis peut-être parti mais je ne suis pas inamalgamable!!! Écrivez-moi!!! Mon adresse de courriel électronique est: cchoutn@joule.physics.uottawa.ca



18

-1 étoile

LE CHOIX DE L'IMPROVISATEUR

Ce mois-ci: Le théâtre

Réjean Claveau (Rouges): Chez Shakespeare, *Midsummer Night's Dream* (c'est sûr) et *Hamlet* sans Mel Gibson; *Phantom of the Opera* avec ses 120 trap doors etc.; On a tous la même histoire... NOT!!!

Christian Chouinard (nouvel ancien): Of course, of all time, c'est *Cyrano* (encore une fois, un grand pathétique, le KING des pathétiques); j'ai trouvé *En attendant pour Godot* pas mal intéressant; *Le Cid* de Corneille, un grand classique mais que j'adore!

Jean-Sébastien Levesque (Verts): *Midsummer Night's Dream* de Shakespeare; C'était avant la guerre à l'Anse à Gilles de Marie Laberge - tellement d'intégrité qu'elle n'a pas peur de mettre sa crap sur scène. Chus encore un beginner... même Samu a vu plus de pièces que moi!

Catherine Pogonat (Jaunes): *Cabaret neige noire* de Dominic Champagne, à la fois très drôle et bouleversant, Champagne a écrit le texte et fait la mise en scène, il est un GÉNIE! Ça a commencé petit et c'est devenu un succès MONSTRE. Ils la jouent pourtant qu'une dizaine de fois par année dans des très petits théâtres. Ma pièce à vie.

Michel M. Albert (arbitre-en-chef): Shakespeare est bien sûr primordial - mes préférées, *Hamlet* (tragédie), *Henry IV part I* (historique) et *The Tempest* (comédie); *Who's Afraid of Virginia Woolf?* d'Edward Albee score des gros points; *The Importance of Being Earnest* d'Oscar Wilde (oh oui!), *La cantatrice chauve* d'Ionesco (il a commencé par la meilleure), *Rosencrantz & Guildenstern Are Dead* de Stoppard, *Buried Child* de Shepard, *Oedipe Roi* de Sophocle... yeeeee... j'ai peine à couper ma liste!

19



Impro-Tarot



La Force - Lion (incarnée par Julie Albert)

La Force contraste souvent la volonté agressive du Chariot avec un pouvoir tendre et persuasif. Dans le Chariot, on voyait une image abstraite et brillante. Ici nous percevons une image plus concrète: une arbitre assumant un style très féminin qui manipule plutôt qu'attaque les joueurs sous son pouvoir.

Originellement, la carte montrait Hercules matraquant la tête du Lion de Némée. Avec le temps, cette image agressive s'est transformée en celle d'une femme dontant un lion. Habituellement, elle tient la gueule de l'animal fermée, comme pour l'empêcher de rugir. Elle porte souvent une couronne de fleurs, rappelant la force passive mais résistante de la végétation. Les fleurs sont ici formées de mains, symboles des signes utilisés par les arbitres pour dompter les joueurs.

Au lieu de dompter un lion, l'animal est une version fidoesque de notre Bateleur, André "Dédé" Paulin. Il semble juste que la Force passive puisse calmer et contrôler la fonction active de la carte I.

La relation entre les cartes se poursuit dans la réalité: Julie est, à ce que Dédé admet, la seule (belle) fille à avoir échappé à ses charmes lors des Gougounes Dorées de leur époque. Ils devinrent confidents à la place. Sur l'Arcane, Julie tient la bouche de Dédé ouverte. "Cause toujours, tu m'intéresses." Et aujourd'hui, c'est en vain que Dédé s'oppose au mariage prochain de l'ancienne arbitre.

Significations divinatoires: Force de caractère et de sentiment.
Tendre persuasion.

Renversée: Un besoin d'agir ou de s'exprimer plus directement.
Sentiments de faiblesse



22

L'Hermite - Taureau (incarné par Jean-Sébastien Levesque)

L'Hermite traditionnel nous montre un vieillard debout sur une montagne la nuit. Il tient une lanterne symbolisant la sagesse. (Le spot est extérieur dans l'Impro-Tarot car l'improvisation impose sa propre sagesse que l'Hermite doit accepter et approfondir). La carte est sombre parce qu'il cherche à l'intérieur pour la vérité, plutôt que de chercher le pouvoir dans un monde ordinaire. En Inde ou en Europe médiévale par exemple, les hermites allaient méditer dans des grottes ou des forêts sombres.

Un homme très privé et souvent difficile d'approche, Jean-Sébastien reste un personnage d'obscurité pour ceux qui ne le connaissent pas. Il est la personne que nous sommes, mais que nous ne connaissons pas encore. Déconnecté de ses propres sens, de son corps et de son équipe, là, perdue dans le néant, il analyse, recherche et apprend avec objectivité. L'Hermite est beaucoup plus un joueur solo qu'un joueur d'équipe. Jean-Sébastien a déjà joué dans une équipe tout seul, et remporté le match! Avec l'oeil d'un stand-up comic, Bass cerne et interprète la société et les individus qu'il y trouve.

Et c'est exactement ce que l'Hermite fait dans le Tarot. Il s'est placé à l'extérieur du monde pour mieux le comprendre. Voir le bon et le mauvais, le femelle et le mâle, le noir et le blanc (les deux équipes dont Jean-Sébastien a fait partie jusqu'à ce numéro). Il ne reconnaît pas cependant que même dans son retrait, il joue un rôle dans ces dualités.

Significations divinatoires: Retrait, agir seul, rechercher la sagesse. Difficulté à connecter avec le monde et les autres.

Renversée: Devenir de plus en plus impliqué.
Devenir plus actif dans le monde.

23

Impro-Tarot Special: Gonnaisiez-vous votre signe?

Chaque personne a son signe astrologique. Tout le monde a aussi son signe de Tarot, son signe *tarologique* si vous voulez. Et il se calcule. Comment cela affecte-t-il le jeu de nos joueurs préférés? Qui est quoi? Continuez à lire et vous verrez...

[OU (0 ou 22): Le parfait joueur d'impro, ne se fait pas demander deux fois pour entrer, un casse-gueule bien récompensé, drôle.

Exemples: aucun

BATELEUR (1): Charisme masculin, actif et physique, un jeu songé et une énergie bien canalisée.

Exemples: aucun

PAPESSÉ (2): Charisme féminin, jeu intuitif, réflexes rapides, la vérité sort de ses impros.

Exemples: aucun

IMPÉRATRICE (3): Toujours du nouveau, jeu varié et d'une grande fraîcheur, joue beaucoup sur la nature humaine.

Exemples: Robert Gauvin

COOPÉREUR (4): Jeu qui suit les règlements à la lettre ou les utilise stratégiquement, bonnes structures, le caucus est important.

Exemples: Luc LeBlanc, Marie Michaud, Alain Laplante

PAPÉ (5): Un mentor, idées dominant le caucus, rêve ses impros.

Exemples: André "Dédé" Paulin, Albert Roy (?), André Roy

ACROUREUX (6): Joueur qui s'implante dans l'impro même s'il n'y a rien à faire, règne par l'intimidation sexuelle, générosité.

Exemples: Martin "Flower" Latulipe, Bruno Noël, Matthieu Chouinard, Doris Blackburn

CHARIOT (7): Grande volonté de réussir, casseur de gueule, pratique compulsivement la guerre des punchs.

Exemples: Daniel Albert, Bruno Pondant, Frederic Barbusci

[ORCE (8): Puriste, peut dominer en rôle secondaire, souvent résiste à la rudesse.

Exemples: Margot Pelletier, Réjean Claveau, Michel Albert, Eric "BoumBoum" Momeault, Catherine Pogonat, François "Pogo" Gagné, Donald Lebel, Max "Thunderdome" St-Cyr, Michel Hédou.

HERCOTICE (9): Joue solo, juge et étudie les personnages, peut-être problèmes en caucus dus au manque d'écoute.

Exemples: Rachel Gauvin, Mireille Blanchard, Jean-François Roy, Yves Doucet, Alain Basque, Micheal "Bauble" Plourde, Michel Rivard

ROUE DE FORTUNE (10): Balloté par les deux équipes, les thèmes le surprennent, une curveball qui peut frapper ou manquer.

Exemples: Melissa Dufort, Quentin LeBlanc, Daniel "Puce" Carrier

JUSTICE (11): Les impros ont le son de la vérité, satiriste, répond mal à l'injustice et au conflit avec les officiels.

Exemples: Jean-Sébastien Levesque, Michelle "Mimie" Levesque, André Alan Phelps, Patrice Lecuyer, Jean-Marc Lavergne, Geneviève "Chicks" Arseneau, Maryvonne Cyr

RENDEZ-VOUS (12): Renverseur de situations, peut perdre et c'est correct, pas de moments "présents"

Exemples: Christian Chouinard, Michel McSween, Marc Bomachez

COÛTE (13): Se prouve une sorte de joueur puis une autre, a beaucoup d'énergie ou en siphonne des autres

Exemples: Francis Lessard, Pascal Gervais, Hughes Paulin, Paul-Patrick Hôbert, Eric Butler, Yan Abud

TEMPÉRANCE (14): Modération ou excès constant, stabilité.

Exemples: Eric "Fireball" Doucet, Stéphane Raymond, Fred Mallais, Micheal Shearer

DIABLE (15): Peut faire passer des choses dérangeantes, n'aime pas les règles du jeu et les brise facilement.

Exemples: Samuel Chiasson, Julie Landry, Robert Gravel

MAISON-DIEU (16): Doit être démoli avant de pouvoir avancer.

Exemples: Pascal Gemme, Michel Thibault

ÉTOILES (17): Générosité sur et en dehors de l'arène.

Exemples: Christian "Moose" Lajoie, Eric Proulx

LUNE (18): Imagination surprenante, jeu s'approche de la "Zone"

Exemples: Sylvie Logault

SOLEIL (19): Énergétique, naïveté, chaque impro est sa première

Exemples: Georges Raymond

JUGEMENT (20): Juge assidu, prend ou ne prend pas la critique

Exemples: aucun

DONNEE (21): Croit tout savoir (et en sait pas mal), joue avec les autres.

Exemples: aucun

—Prochain numéro: Je vous montre comment calculer VOTRE signe.