

Le
Théâtre
du
Mauvais
Garçon

CRÉER • EXPLORER • SE DÉCOUVRIR



Quel personnage habite en vous ?

CAHIER DE FORMATION

EXERCICES D'ÉCRITURE
ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

*Explorer.
Jouer.
Se raconter.*

DES OUTILS POUR LIBÉRER
VOTRE IMAGINAIRE



Bienvenue dans la fabrique

Quelque part, un personnage attend que vous lui ouvriez la porte. Il n'a pas encore de nom. Il ignore où il habite, ce qu'il désire et pourquoi il garde précieusement un objet qui ne vaut presque rien. C'est vous qui allez le découvrir.

Ce cahier n'est ni un cours de théâtre ni un manuel d'écriture. C'est un terrain de jeu. Vous pouvez écrire, parler à voix haute, dessiner, improviser ou simplement imaginer.

La seule règle : ne cherchez pas tout de suite une bonne idée. Choisissez d'abord. La bonne idée apparaîtra souvent après.

Vous pouvez jouer seul, à deux, en famille ou entre amis. Un parcours rapide dure environ 20 minutes. Un personnage développé peut vous accompagner beaucoup plus longtemps.

*Prenez un crayon. Ou ouvrez l'enregistreur vocal de votre téléphone.
Votre personnage n'attendra pas éternellement.*

Comment jouer

Trois manières de parcourir ce cahier :

1. Au hasard. Fermez les yeux, pointez une case ou lancez un dé.	2. Au choix. Prenez l'élément qui provoque immédiatement une image.
3. En mélange. Choisissez une réponse et tirez la suivante au hasard.	4. À plusieurs. Une personne choisit l'identité, une autre le désir, une autre le secret.

Le parcours essentiel

1. Une silhouette	2. Un désir
3. Une peur	4. Un secret
5. Une contradiction	6. Une situation

Si une proposition vous déplaît, vous avez deux choix : la remplacer ou la garder précisément parce qu'elle vous dérange. Les deux sont permis.

Matériel suggéré

Un crayon, quelques feuilles, un dé ordinaire et un objet banal trouvé près de vous. Aucun costume n'est nécessaire.

Avant de commencer : votre permis de jouer

Je soussigné·e _____ m'accorde aujourd'hui le droit :

1. d'avoir une idée ridicule;	2. de changer d'avis en plein milieu;
3. de parler seul·e sans justification;	4. de créer un personnage qui me ressemble;
5. de créer un personnage qui ne me ressemble pas;	6. de ne rien montrer à personne;
7. de rire de ma propre invention;	8. de recommencer autant de fois que nécessaire.

Signature tout à fait officielle :

Date : _____

Ce permis n'expire jamais. Il est valide dans les cuisines, les salons, les parcs, les salles de classe et les files d'attente.

Le personnage minute

Vous voulez essayer immédiatement? Choisissez un élément dans chaque ligne.

1. Quelqu'un qui attend depuis trop longtemps.	2. Quelqu'un qui arrive toujours trop tôt.
3. Quelqu'un qui prétend tout savoir.	4. Quelqu'un qui cache une minuscule victoire.
5. Il ou elle veut récupérer un parapluie.	6. Il ou elle veut être enfin applaudi·e.
7. Il ou elle redoute une question très simple.	8. Il ou elle refuse de prononcer un certain mot.

Placez maintenant le personnage devant une porte fermée. Il lui reste trente secondes pour convaincre quelqu'un de l'ouvrir.

Dites la première phrase à voix haute. Ne préparez pas la deuxième. Laissez le personnage se débrouiller.

Sa toute première phrase :

1. Une silhouette apparaît

Ne cherchez pas encore son histoire complète. Commencez par une silhouette nette, quelque chose que l'on pourrait remarquer en quelques secondes.

Choisissez ou lancez deux dés

1. Répare des objets que personne ne veut garder	2. Collectionne les modes d'emploi
3. Porte toujours des vêtements trop élégants	4. Connaît le prénom de tout le quartier
5. N'a jamais quitté sa ville	6. Revient après vingt ans d'absence
7. Travaille la nuit et dort mal le jour	8. Parle aux plantes comme à des collègues
9. Organise chaque minute de sa journée	10. Change de métier chaque année
11. Se croit parfaitement discret·ète	12. A une mémoire prodigieuse... sauf pour les visages

Ce que je vois lorsque le personnage entre :

2. Un nom et un détail

Un nom donne une direction, mais un détail précis donne une présence.

Le nom

1. Camille Beaulieu	2. Lou Martel
3. Claude Sansregret	4. Noa Desrosiers
5. Dominique Leduc	6. Charlie Provençal
7. Jo Gagnon	8. Alexis Bonenfant
9. Morgan Laramée	10. Sam Paradis
11. Maxime Laforest	12. Un prénom inventé : _____

Le détail visible

1. Une chaussure grince.	2. Une manche est toujours retroussée.
3. Un bouton manque.	4. Une odeur de menthe l'accompagne.
5. Ses lunettes glissent constamment.	6. Il ou elle serre un reçu froissé.
7. Une tache d'encre marque un doigt.	8. Son téléphone est toujours à 2 %.
9. Il ou elle fredonne trois notes.	10. Une clé pend à son cou.
11. Son sac semble beaucoup trop lourd.	12. Ses mains ne restent jamais immobiles.

3. Ce que le personnage veut

Un personnage devient vivant lorsqu'il veut quelque chose. Le désir peut être immense ou complètement banal; ce qui compte, c'est son importance pour lui.

Aujourd'hui, plus que tout, il ou elle veut...

1. Être invité·e à rester	2. Prouver qu'on avait raison
3. Retrouver une personne perdue de vue	4. Faire oublier une erreur
5. Recevoir une vraie surprise	6. Vendre un objet invendable
7. Être pris·e au sérieux	8. Faire rire une personne précise
9. Partir sans être retenu·e	10. Gagner un concours insignifiant
11. Entendre enfin la vérité	12. Protéger une habitude secrète

Pourquoi cela compte autant :

4. Ce qu'il ou elle redoute

La peur n'a pas besoin d'être tragique. Elle sert surtout à compliquer le chemin vers le désir.

Sa crainte du jour	
1. Être oublié·e	2. Arriver trop tard
3. Devoir chanter en public	4. Entendre quelqu'un dire : « Je sais »
5. Perdre un petit objet	6. Être reconnu·e
7. Décevoir une personne absente	8. Rester enfermé·e dehors
9. Avoir exactement ce qu'il ou elle voulait	10. Qu'on lise son écriture
11. Entendre le silence après une question	12. Découvrir qu'on s'est trompé·e de lieu

Complétez rapidement :

Quand cette peur se manifeste, le personnage fait toujours ceci :

Mais aujourd'hui, cela ne fonctionne pas parce que :

5. Un secret

Le public n'a pas besoin de connaître le secret immédiatement. Vous, oui. Il changera la manière de regarder, d'attendre et de répondre.

Ce que le personnage ne dit pas

1. Il ou elle n'a jamais envoyé la lettre.	2. Le trophée exposé appartient à quelqu'un d'autre.
3. Il ou elle répète cette conversation depuis une semaine.	4. Le cadeau a été trouvé dans une poubelle.
5. Il ou elle comprend très bien une langue qu'on croit inconnue.	6. Le rendez-vous a été inventé.
7. La recette familiale vient d'un emballage.	8. Il ou elle garde la dernière pièce d'un casse-tête.
9. Le message prétendument reçu a été écrit par lui ou elle.	10. Il ou elle sait où se trouve l'objet disparu.
11. Cette personne est venue pour dire adieu.	12. Son secret à vous : _____

Jouez une phrase parfaitement banale - « Il fait beau aujourd'hui » - tout en protégeant le secret choisi. Observez ce qui change.