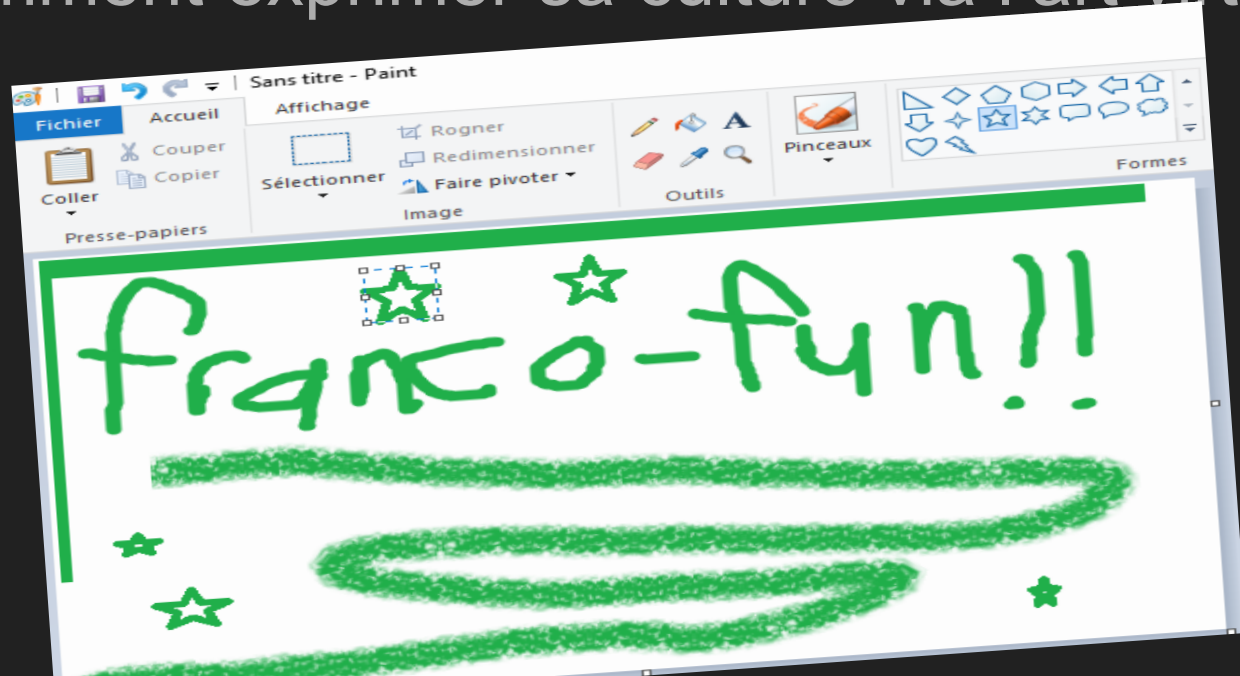


MS Paint

Comment exprimer sa culture via l'art virtuel



Entraîneurs 101

L'approche pédagogique et inclusive en accompagnement de
l'impro

Qui sommes-nous?

Emmanuelle Walsh-Viau

Patrik Guillotte

Axes principaux

- L'impro comme espace sécuritaire et inclusif
- Le rôle de l'entraîneur.e (adulte responsable)
 - La pédagogie
 - Gestion de l'équipe
- Le match

- Les études montrent que la majorité des filles abandonneront leurs activités parascolaires à un plus jeune âge que les gars.
- Les activités parascolaires au secondaire doivent être un espace positif pour les filles.
- L'impro est inspiré du hockey, un espace typiquement masculin.

Pourquoi?

- Manque de reconnaissance
- L'impro est un exercice de vulnérabilité.
 - Prise de risque, position de vulnérabilité + adolescence
- Les joueurs n'osent pas sortir de ce qui est accepté.
- Trouver sa place: Sentiment de sécurité, d'acceptation, de validation

L'espace occupé

- Les filles jouent en arrière
- Les gars jouent en avant, brisent le 4e mur, parlent directement au public
- Les restrictions physiques (séquestrer, embrasser, soulever)
- Relation avec le public: il faut éduquer le public sur le fait que la construction est aussi importante que les blagues.

Une saison en séquence

Plus grande rétention, plus de chances d'avoir de bons joueurs

1. Le plaisir de jouer, apprendre à jouer, trouver le plaisir
2. Les codes d'impro: pas poser de questions, les catégories, les pénalités
3. Exploration: les référents, voir de l'impro, la mise en scène

La place de la pédagogie

Les références

- Avec la disparition d'une culture générale, il faut éduquer les joueurs.
 - La plupart des joueurs n'ont jamais vu de films westerns ni lu de roman policier. Ils connaissent les genres qui sont au curriculum, mais explorent rarement à l'extérieur de leur champ d'intérêt.
 - Si on veut autre chose que des impros de salle de classe et de parents fâchés, il faut leur montrer autre chose.
 - Écouter des extraits de films de genre, de séries télé, de comédies musicales et en ressortir les éléments essentiels est un exercice de pratique plus que nécessaire.

Procédés humoristique

- Comment et quand utiliser: un jeu de mot, une exagération, la comparaison.
- L'humour n'est pas acquis pour tout le monde. Ça se développe.

Arbitrage

Thèmes inclusifs

- les métiers sont au masculin: Le boulanger joyeux vs la mésaventure de la ballerine
- Rôle de l'arbitre comme filtre pour les propos déplacés outre les pénalités « ça, c'est inacceptable ». Ne pas avoir peur de renverser les votes pour conscientiser le public.
- Les catégories « de filles »: chantée, rimée, dramatique etc...

En pratique

- Oui et...(Oui mais...)
- «En impro, on ne dit jamais non».

Faire embarquer les filles juste parce qu'elles n'ont pas joué

Ne pas avoir peur des longues impros.

- Si on sait gérer une longue impro, on est capable de gérer une courte. Le contraire n'est pas nécessairement vrai

Sur le jeu

3 axes:

Personnages stéréotypés

- mère de, fille de aka rôle de soutien

Performance de genre:

- Un gars qui joue une fille apporte un angle comique.
 - Tes personnages ont le même genre auquel tu t'identifies.
 - Le genre des personnages n'est jamais important, passons à l'intrigue.

Agentivité:

- La joueuse réagit à une blague sexiste,
- Un joueur réagit à un autre joueur qui imite son accent

Les étoiles du match

- Ne devrait pas aller à la personne qui parle le plus fort, qui est la plus drôle
 - la construction est primordiale
- Les prix genrées sont nécessaires pour l'instant.
 - Dans un monde idéal, on remet des prix aux meilleures personnes, non-obstant du genre
- Valoriser la construction autant que le punch.
 - Un joueur drôle a toute une équipe autour de lui pour installer sa plateforme.