



Place
des
Arts

CAHIER D'ACTIVITÉS
PÉDAGOGIQUES



**DOUAA
KACHACHE**

PROJET HUMOUR

DOUAA KACHACHE

PROJET HUMOUR

CAHIER PÉDAGOGIQUE
S'ADRESSANT AUX
ENSEIGNANTE.E.S DE 1^{er} ET
2^e CYCLES DU SECONDAIRE



**Place
des
Arts**

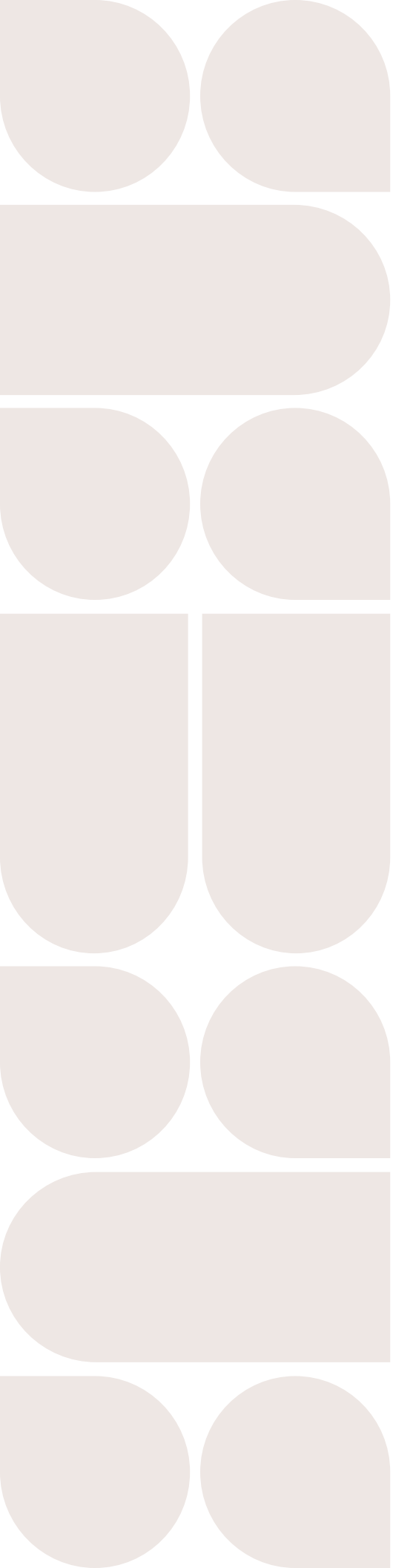
Le programme Éducation est rendu
possible grâce au soutien de



**Fondation
de la Place
des Arts**

La Caisse

Rédaction : Marco Pronovost, 2026
Production : Place des Arts



UNE IMMERSION CULTURELLE QUI OUVRE LE MONDE DES POSSIBLES

Depuis ses débuts, le Programme Éducation de la Place des Arts offre a permis à des dizaines de milliers de jeunes d'expérimenter la culture, d'élargir leurs horizons, de développer leur créativité et d'aiguiser leur pensée critique grâce à une approche sensible, créative et réflexive.

L'éducation aux arts constitue un puissant levier de réussite scolaire et sociale. De nombreuses études en démontrent les effets structurants, notamment en matière de réduction du taux de décrochage, d'amélioration des résultats scolaires, de développement personnel, de cohésion sociale, de capacités de communication et d'organisation ainsi que de sentiment d'appartenance communautaire. Ces recherches confirment également l'importance d'une initiation aux arts dès le plus jeune âge, l'impact de celle-ci étant particulièrement significatif à l'adolescence.

UN CAHIER D'ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES POUR PROLONGER L'EXPÉRIENCE EN CLASSE

En réservant un spectacle à la Place des Arts et des ateliers préparatoires, vous avez choisi d'offrir à vos élèves une rencontre signifiante avec les arts de la scène. Afin de soutenir et d'enrichir ce parcours, nous mettons également à votre disposition un cahier d'activités pédagogiques conçu comme un outil d'accompagnement en classe.

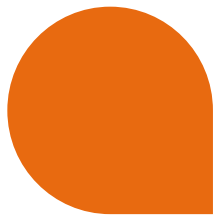
Pensé en complément des expériences vécues (ou à vivre) à la Place des Arts, ce cahier vous permet de prolonger en classe la découverte d'une discipline, d'un artiste et d'une œuvre. Il propose des activités, à faire en amont ou après le spectacle pour le réinvestir en groupe, qui favorisent l'expression des élèves, la réflexion, la discussion et le développement de leur pensée critique et créative.

En vous appuyant sur cet outil, vous contribuez à ancrer les apprentissages dans la durée et à placer les élèves au cœur d'un processus qui relie étroitement culture, savoirs et expérience personnelle.

La Direction Éducation de la Place des Arts

TABLES DES MATIÈRES

L'humour au quotidien	5
Pistes de discussion	8
Activité no 1 Comment naît un gag?	9
Étapes	10
Médiagraphie	12
L'humour au québec, d'hier à aujourd'hui	13
L'éthique en humour : un terrain mouvant	17
Pistes de discussion	18
Activité no 2 Le regard décalé : transformer une situation ordinaire	19
Étapes	20
Médiagraphie	22
Le stand-up : d'hier à aujourd'hui	24
Pistes de discussion	28
Activité no 3 Le moment où tout bascule	29
Étapes	30
Médiagraphie	32
Revivre un spectacle, après les applaudissements	34
Pistes de discussion	38
Activité no 4 L'affiche humoristique : transformer une impression en image	39
Étapes	40
Médiagraphie	42
Notes	43



L'HUMOUR AU QUOTIDIEN

L'humour fait partie intégrante de nos vies. On le retrouve dans les spectacles, à la télévision et au cinéma, mais aussi dans les conversations entre ami·es, dans les salles de classe, sur les médias sociaux et jusque dans les débats publics. Il peut faire rire, détendre une situation, provoquer une réaction, critiquer la société ou créer un sentiment de complicité entre les gens.

Rire ensemble est une expérience très humaine. Un éclat de rire peut parfois suffire à transformer l'atmosphère d'une pièce. Mais l'humour peut aussi faire réfléchir, déranger ou révéler des choses que l'on n'oserait pas dire autrement.

Selon le dictionnaire Larousse, l'humour est une «forme d'esprit qui s'attache à souligner le caractère comique, ridicule, absurde ou insolite de certains aspects de la réalité». Autrement dit, l'humour consiste souvent à regarder le monde sous un angle inattendu. Il nous permet de prendre du recul sur nos habitudes, nos contradictions ou les situations parfois étranges de la vie quotidienne.

Mais ce qui fait rire une personne ne fait pas nécessairement rire une autre. L'humour dépend du contexte, de la culture, de l'époque et des expériences de chacun·e. Certaines blagues peuvent fonctionner dans un endroit et sembler incompréhensibles ailleurs. C'est ce qui rend l'humour à la fois fascinant... et parfois délicat.

CHAQUE CULTURE DÉVELOPPE AINSI SES PROPRES FAÇONS DE FAIRE RIRE

Dans plusieurs pays anglophones, comme les États-Unis, l'humour repose souvent sur un rythme rapide, l'exagération et la punchline. Le stand-up, un humoriste seul sur scène qui raconte des anecdotes et observe la société, y occupe une place importante.

Au Royaume-Uni, l'humour est célèbre pour son ton pince-sans-rire et son ironie subtile. On peut dire quelque chose de très sérieux tout en laissant entendre exactement le contraire.

En France, l'humour joue beaucoup avec la langue et la satire. Les humoristes y utilisent fréquemment les mots pour critiquer la société ou tourner certaines situations en dérision.

Au Japon, l'humour repose souvent sur les jeux de mots, les malentendus et l'exagération des situations. Le duo comique appelé manzai, composé d'un personnage sérieux et d'un autre plus maladroit, est une forme très populaire.

Dans plusieurs régions d'Afrique de l'Ouest, l'humour est profondément lié à la tradition orale. Les conteur·euses utilisent le rire pour transmettre des histoires, des leçons de vie ou des critiques sociales.

Au Québec aussi, l'humour occupe une place très importante dans la culture. Il est souvent marqué par l'autodérision et par une certaine façon de rire de soi-même, de la société ou de l'autorité. Les accents, les expressions locales et même le mélange du français et de l'anglais deviennent parfois une matière comique.

Mais l'humour n'est pas toujours simple. Rire peut rapprocher les gens... mais il peut aussi blesser. Certaines blagues peuvent exclure ou stigmatiser. C'est pourquoi plusieurs artistes et humoristes réfléchissent aujourd'hui à des questions importantes : de qui rit-on, pourquoi rit-on, et avec qui rit-on?

Dans les arts vivants, comme le théâtre ou l'humour sur scène, ces questions deviennent particulièrement intéressantes. Le public ne réagit jamais exactement de la même façon d'une représentation à l'autre. Un même gag peut provoquer un grand éclat de rire un soir... et un simple sourire le lendemain.

Observer comment et pourquoi les gens rient peut donc devenir une manière de mieux comprendre notre société, nos valeurs et nos façons de voir le monde.

QUELQUES FORMES D'HUMOUR

L'humour peut prendre de nombreuses formes. Certaines reposent sur les mots, d'autres sur les situations ou encore sur les images. Dans les arts vivants, les artistes jouent souvent avec plusieurs de ces formes à la fois pour surprendre le public et provoquer le rire.

Ces formes d'humour ne sont pas nouvelles. Depuis des siècles, les artistes, les écrivain·es et les comédien·nes utilisent le rire pour raconter des histoires, critiquer la société ou simplement créer un moment de plaisir partagé avec le public.

Observer ces différentes formes permet aussi de mieux comprendre comment l'humour est construit... et pourquoi certaines choses nous font rire.

L'AUTODÉRISION

L'autodérision consiste à rire de soi-même. Un·e humoriste peut raconter ses propres maladresses, ses contradictions ou ses défauts.

Cette forme d'humour crée souvent un sentiment de proximité avec le public. En se moquant de soi-même, l'artiste invite les spectateur·rices à rire avec lui ou avec elle plutôt que de quelqu'un d'autre.

On retrouve déjà des traces d'autodérision dans certaines formes de théâtre ancien, mais elle est devenue particulièrement populaire dans l'humour contemporain, notamment dans le stand-up, où les humoristes parlent souvent de leur propre vie, de leurs expériences ou de leurs inquiétudes.

L'IRONIE

L'ironie consiste à dire une chose tout en laissant entendre le contraire. Elle repose sur un décalage entre ce qui est dit et ce qui est réellement pensé.

Cette forme d'humour existe depuis l'Antiquité. Le philosophe Socrate utilisait déjà une forme d'ironie lorsqu'il posait des questions en faisant semblant de ne rien savoir, afin d'amener ses interlocuteur·rices à réfléchir davantage.

Dans les arts et la littérature, l'ironie est devenue une façon subtile de critiquer certaines idées ou certaines situations. Elle est particulièrement présente dans la tradition britannique, où un ton très sérieux peut cacher un humour très fin.

LES JEUX DE MOTS

Les jeux de mots utilisent les sonorités ou les multiples sens d'un mot pour créer un effet comique. Ils jouent avec les ambiguïtés de la langue.

Ce type d'humour est très ancien. On en retrouve déjà dans certaines pièces de théâtre romaines et dans les œuvres de William Shakespeare, qui utilisait fréquemment des mots à double sens pour provoquer le rire.

Au Québec, l'artiste Marc Favreau — connu sous le personnage de Sol — a marqué l'histoire de l'humour grâce à ses jeux de langage inventifs et poétiques.

Par exemple :

« J'assomme mes responsabilités. »

« Les poètes devraient se donner la main... ils toucheraient enfin des doigts d'auteur! »

Ces phrases semblent absurdes au premier regard, mais elles révèlent souvent un regard critique ou poétique sur la réalité.

*Ces formes d'humour
ne sont pas nouvelles.
Depuis des siècles, les
artistes, les écrivain·es et
les comédien·nes utilisent
le rire pour raconter des
histoires, critiquer la
société ou simplement
créer un moment de plaisir
partagé avec le public.*

LE GAG VISUEL ET LE SLAPSTICK

Certains types d'humour reposent surtout sur le corps et sur l'image. On parle alors de gag visuel ou de *slapstick*.

Le *slapstick* est une forme d'humour physique basée sur les chutes, les gestes exagérés et les situations absurdes. Ce style remonte notamment à la commedia dell'arte, une forme de théâtre populaire italien apparue au XVI^e siècle, où les acteur·rices improvisaient souvent à partir de situations comiques.

Au début du cinéma, des artistes comme Charlie Chaplin ou Buster Keaton ont rendu ce type d'humour célèbre en créant des scènes comiques presque sans paroles, où tout repose sur le mouvement et la situation.

LE QUIPROQUO

Le quiproquo est un ressort comique basé sur la confusion. Un personnage croit comprendre une situation, alors que la réalité est tout autre.

Ce procédé est très présent dans les comédies théâtrales depuis plusieurs siècles. On le retrouve par exemple dans plusieurs pièces de Molière, où les personnages interprètent mal une situation ou prennent quelqu'un pour une autre personne.

Le public comprend souvent ce qui se passe réellement, ce qui rend la scène encore plus drôle.

LA SATIRE ET LA PARODIE

La satire utilise l'humour pour critiquer la société, la politique ou certains comportements humains. Elle exagère certaines situations pour en révéler les contradictions.

Cette forme d'humour existe depuis l'Antiquité. Des auteurs romains utilisaient déjà la satire pour commenter les travers de leur époque.

La parodie, quant à elle, consiste à imiter une œuvre, un style ou un personnage en le transformant de manière comique.

Au Québec, des émissions comme *Infoman*, *Les Appendices* ou le *Bye Bye* utilisent souvent ces formes d'humour pour observer et commenter l'actualité.

LES FORMES D'HUMOUR NUMÉRIQUES

Aujourd'hui, l'humour circule aussi beaucoup sur Internet. Les mèmes et les GIF animés sont devenus des moyens rapides de commenter une situation ou de partager une réaction.

Même si ces formes semblent très récentes, elles s'inscrivent dans une tradition plus ancienne : celle de transformer une image connue pour lui donner un nouveau sens humoristique. Les caricatures politiques des journaux du XIX^e siècle fonctionnaient déjà sur un principe semblable.

Les mèmes se distinguent toutefois par leur rapidité de diffusion et leur capacité à être transformés par de nombreuses personnes. Une même image peut ainsi être reprise, modifiée et partagée des centaines de fois, créant une forme d'humour collective et participative.

À OBSERVER PENDANT LE SPECTACLE

Lorsque vous assisterez au spectacle, soyez attentif·ves aux moments où le public réagit.

Qu'est-ce qui provoque le rire? Est-ce une situation inattendue, un jeu de mots, un geste du corps, un silence ou une exagération?

Est-ce que tout le monde rit au même moment? Est-ce que certaines personnes réagissent différemment?

Observez aussi comment l'artiste construit ces moments comiques. Parfois, un gag repose sur le texte. D'autres fois, il naît d'un geste, d'un rythme ou d'un décalage entre ce qui est dit et ce qui se passe réellement.

Regarder un spectacle humoristique, c'est aussi apprendre à observer comment le rire se fabrique.

PISTES DE DISCUSSION

- Parmi les différentes formes d'humour (stand-up, sketch, mèmes, bande dessinée, vidéos, théâtre comique, etc.), lesquelles te font le plus rire? Qu'est-ce qui les rend efficaces selon toi : les mots, les situations, les personnages, le rythme, autre chose?
- Certaines personnes préfèrent regarder de l'humour, d'autres aiment en créer. Dans quelle situation te sens-tu le plus à l'aise : rire comme spectateur·rice ou faire rire les autres? Pourquoi?
- Pense à un moment où l'humour a changé l'atmosphère d'une situation : peut-être dans une discussion, dans un moment de stress ou dans une situation difficile. Qu'est-ce que le rire a transformé à ce moment-là?
- Est-ce que tout le monde peut être drôle? Selon toi, qu'est-ce qui fait qu'une personne a le sens de l'humour : le sens de l'observation, la créativité, le courage, le timing, autre chose?
- Les gens ne rient pas toujours des mêmes choses. Qu'est-ce qui te fait rire presque à coup sûr? Et qu'est-ce qui, au contraire, ne te fait pas rire du tout?
- Pense à une scène comique, une vidéo, un sketch ou une réplique qui t'a particulièrement marqué·e. Qu'est-ce qui la rend mémorable selon toi?
- L'humour peut parfois déranger ou provoquer des débats. Est-ce que certaines blagues devraient avoir des limites? Qui devrait décider de ces limites : les artistes, le public, la société?
- L'humour peut-il aussi faire réfléchir? Peux-tu penser à un exemple où une blague ou une situation comique t'a amené·e à voir une réalité autrement?
- Si tu devais créer un sketch ou une blague inspirée de ta propre vie, quelle situation choisirais-tu? Qu'est-ce qui rendrait cette situation drôle ou intéressante à raconter?
- On entend parfois la phrase : « On peut rire de tout, mais pas avec tout le monde. » Comment comprends-tu cette idée? Qu'est-ce qu'elle dit sur la relation entre l'humoriste et son public?

ACTIVITÉ N° 1

COMMENT NAÎT UN GAG?

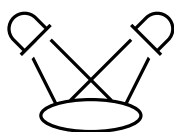
DURÉE : ENVIRON 60 MINUTES

OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ

- Observer comment une situation ordinaire peut devenir comique
- Comprendre certains mécanismes qui provoquent le rire (décalage, surprise, exagération, malentendu)
- Expérimenter la création humoristique à partir d'une contrainte simple
- Développer l'écoute et la collaboration au sein d'un petit groupe
- Réfléchir à la relation entre l'artiste et le public dans un contexte humoristique

MATÉRIEL POUR L'ATELIER

- Feuilles de papier
- Crayons ou marqueurs
- Tableau ou écran pour noter les idées de la classe
- Petits papiers préparés à l'avance pour la contrainte surprise (facultatif)



Astuce

Le but de l'activité n'est pas de produire la blague parfaite, mais d'explorer comment l'humour peut naître d'un décalage ou d'une surprise. Encouragez les élèves à expérimenter et à accepter les idées un peu étranges ou absurdes : elles sont souvent les plus intéressantes..

ÉTAPES

1 Observation — Quand le rire surgit | 10 MIN.

Invitez les élèves à réfléchir à un moment récent où ils ou elles ont ri : une vidéo humoristique, un mème, une blague entre ami·es ou une situation inattendue.

Demandez à quelques volontaires de décrire brièvement ce qui s'est passé.

Qu'est-ce qui a déclenché le rire?
Était-ce :

- une surprise
- un malentendu
- une exagération
- une situation absurde
- un geste ou une expression

Notez quelques exemples au tableau afin de faire ressortir différents mécanismes comiques.

Expliquez que dans l'humour, le rire apparaît souvent lorsqu'une situation ne se déroule pas comme prévu.

2 Discussion guidée — Pourquoi certaines choses font rire? 10 MIN.

Invitez les élèves à réfléchir ensemble à quelques questions :

- *Pourquoi certaines situations deviennent-elles drôles alors que d'autres restent simplement ordinaires?*
- *Est-ce que le moment, le contexte ou le public peut changer la façon dont une blague est reçue?*
- *Est-ce qu'une même blague peut faire rire certaines personnes et pas d'autres?*

Soulignez que le regard du public joue un rôle important dans l'humour. Une blague peut fonctionner différemment selon les personnes, le contexte ou l'ambiance.

3 Exploration — Le principe du décalage | 10 MIN.

Expliquez que beaucoup de formes d'humour reposent sur un principe simple : le décalage.

Présentez quelques exemples simples :

- Une personne marche très sérieusement... puis glisse soudainement sur une peau de banane imaginaire.
- Un personnage annonce une nouvelle banale comme si c'était une découverte extraordinaire.
- Une personne essaie d'être très discrète... mais tout ce qu'elle touche fait du bruit.

Demandez aux élèves :

- *Qu'est-ce qui crée l'effet comique dans ces situations?*
- *Est-ce la surprise? L'exagération? La réaction du personnage?*

Expliquez que dans l'humour, ces petits décalages sont souvent soigneusement construits par les artistes.

4 Création — Le gag en trois étapes | 15 MIN.

Divisez la classe en équipes de deux ou trois élèves.

Chaque équipe devra créer un mini gag structuré en trois étapes.

La contrainte créative est la suivante :

- a Une situation normale
- b Un élément inattendu ou étrange apparaît
- c Une réaction ou un retournement surprenant

Les élèves peuvent présenter leur gag sous forme :

- d'un petit storyboard en trois cases
- d'une courte scène jouée devant la classe
- ou d'une brève description écrite.

Encouragez les idées simples. Souvent, les gags les plus efficaces reposent sur des situations quotidiennes.

VARIANTE CRÉATIVE — LA CONTRAINTE SURPRISE (FACULTATIF)

Pour stimuler davantage l'imagination, chaque équipe peut piger une contrainte supplémentaire préparée par l'enseignant·e. Le gag devra alors intégrer cet élément dans la création.

Les contraintes peuvent être par exemple :

- un objet (un parapluie, une banane, un téléphone, une valise)
- une émotion (la panique, la fierté, la gêne, la jalousie)
- un lieu inattendu (dans un ascenseur, à la cafétéria, dans un autobus, dans une bibliothèque)
- une règle absurde (personne ne peut parler, tout doit être chuchoté, tout le monde marche au ralenti)

Cette contrainte pousse les élèves à imaginer des situations inattendues, souvent à l'origine du mécanisme comique.

5 Partage des créations | 10 MIN.

Invitez chaque équipe à présenter son gag au reste de la classe.

Après chaque présentation, demandez :

- *Qu'est-ce qui crée le moment comique dans cette situation?*
- *Est-ce la surprise, l'exagération, la réaction du personnage ou autre chose?*

Vous pouvez également demander :

À quel moment précis le gag devient-il drôle?

6 Mise en commun — Comment fabrique-t-on le rire? | 5 MIN.

Terminez l'activité par une courte discussion collective :

- *Qu'avez-vous découvert sur la manière dont une situation devient drôle?*
- *Est-ce plus difficile qu'on l'imaginait de créer un gag?*
- *Selon vous, l'humour repose-t-il surtout sur l'idée, sur le timing, sur le jeu du corps... ou sur une combinaison de plusieurs éléments?*

Expliquez que dans les spectacles humoristiques, les artistes travaillent souvent longtemps pour ajuster ces détails : le rythme, la surprise, les silences et la réaction du public.

MÉDIAGRAPHIE

VIDÉOS ET EXTRAITS HUMORISTIQUES

Yvon Deschamps — monologues humoristiques

Figure majeure de l'humour québécois, Yvon Deschamps a marqué plusieurs générations avec ses monologues mêlant humour, absurdité et critique sociale. [Visionnez](#)

Monty Python — Ministry of Silly Walks

Un sketch culte illustrant l'humour absurde et le comique physique de la troupe britannique Monty Python. [Visionnez](#)

HUMOUR VISUEL ET CARICATURE

Serge Chapleau — caricatures politiques

Le caricaturiste Serge Chapleau utilise l'exagération et la satire pour commenter l'actualité politique et sociale. [Site internet](#)

ARTICLES ET RÉFÉRENCES CRITIQUES

Curium — « Les genres d'humour décortiqués »

Un article du magazine scientifique jeunesse qui explique différentes formes d'humour de manière claire et accessible. [Lire l'article](#)

Louise Vigeant — « Les mots de l'humour »

Une réflexion sur le langage humoristique dans les arts vivants publiée dans les Cahiers de théâtre JEU. [Lire l'article](#)

Humor — Stanford Encyclopedia of Philosophy

Une présentation des grandes théories philosophiques du rire et de l'humour. [Lire l'article](#)

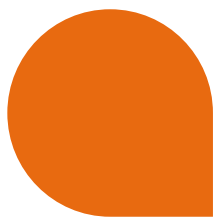
POUR ALLER PLUS LOIN

Juste pour rire — archives et spectacles

Le festival Juste pour rire, fondé à Montréal, a contribué à faire rayonner l'humour québécois à l'échelle internationale. [Site internet](#)

Office national du film du Canada — courts métrages humoristiques

Plusieurs films d'animation et courts métrages humoristiques sont disponibles gratuitement. [Site internet](#)



L'HUMOUR AU QUÉBEC, D'HIER À AUJOURD'HUI

L'humour fait partie de la culture québécoise depuis longtemps. Comme la société change avec le temps, les formes d'humour évoluent elles aussi. Certaines périodes privilégient la satire politique, d'autres l'absurde, le burlesque ou l'humour engagé.

Chaque génération d'artistes invente sa propre manière de faire rire, en s'inspirant de ce qui existe déjà tout en transformant les codes de l'humour.

Aujourd'hui, des artistes comme Douaa Kachache s'inscrivent dans cette longue tradition. Par son travail scénique et son regard singulier sur le monde, elle explore elle aussi différentes formes de comique — parfois absurdes, parfois critiques — tout en proposant une voix contemporaine qui reflète la diversité et les réalités d'aujourd'hui.

Cette section propose donc un survol de quelques moments importants de l'histoire de l'humour au Québec.

1837

L'HUMOUR SATIRIQUE ET LA PARODIE

La parodie est un style d'humour où l'on copie ou reprend les signes distinctifs, les habitudes, les habits ou la personnalité d'une personne ou d'un groupe afin de les tourner en dérision.

Au Québec, la télésérie *Le cœur a ses raisons* est un bon exemple de parodie. Les créateurs y imitent et exagèrent les codes des telenovelas sud-américaines et des séries dramatiques américaines, appelées *soap operas*. La parodie existe aussi en musique, lorsque des chansons sont reprises mais que les paroles sont transformées pour produire un effet comique.

La satire, quant à elle, va un peu plus loin. Elle s'approprie des sujets d'actualité afin de critiquer une situation sociale ou politique. Le rendez-vous télévisuel annuel *Bye Bye* est un exemple bien connu de satire au Québec.

À l'origine de cette tradition, on retrouve la revue annuelle *En roulant ma boule*, une comédie musicale présentée en 1920 au Théâtre Saint-Denis. C'est toutefois avec *Les Fridolinades* de Gratien Gélinas que la forme des revues annuelles devient incontournable. Ces spectacles combinent sketches, chansons et monologues inspirés de la vie quotidienne à Montréal.

Bien avant la télévision, l'humour satirique existait déjà dans les journaux. En 1837, Napoléon Aubin, un journaliste d'origine suisse, fonde *Le Fantasque*, considéré comme le premier journal satirique au Canada. À cette époque, la presse devient un espace important de débat politique. L'humour permet alors de critiquer le pouvoir et les institutions, parfois de façon détournée.

Plus tard, d'autres publications satiriques apparaissent, comme *Le Canard*, lancé en 1845. On y retrouve des fausses nouvelles humoristiques, des caricatures et de courtes histoires drôles.

Aujourd'hui encore, cette tradition se poursuit sur Internet avec des sites comme *Le Navet* qui publient de fausses nouvelles humoristiques inspirées de l'actualité.

Les artistes contemporains, dont Douaa Kachache, héritent de cette tradition où l'humour peut servir à observer et questionner la société. Même lorsque le rire semble léger ou absurde, il peut révéler un regard critique sur le monde.

1920

LE VAUDEVILLE ET LE BURLESQUE

Le burlesque fait son entrée au Québec au début des années 1920. Importée des États-Unis, cette forme d'humour est d'abord présentée en anglais. Le burlesque est un théâtre très physique où se succèdent chanteurs, danseurs, magiciens et comédiens. Au Québec, ce style évolue progressivement. Les artistes francophones s'approprient le genre et y introduisent davantage d'improvisation. Les spectacles reposent alors sur ce qu'on appelle des canevas : de grandes lignes qui servent de base à l'improvisation plutôt qu'un texte entièrement écrit.

Ce style humoristique est marqué par le comique physique, les malentendus et les situations absurdes.

Le Théâtre Libanais de Montréal est l'un des premiers lieux où ce type de spectacle est présenté en français. Des artistes comme Jean Grimaldi et Arthur Pétrie participent à ce mouvement, alors que le public francophone devient de plus en plus nombreux à Montréal. C'est aussi à cette époque que Olivier Guimond père commence à jouer des sketches entièrement en français.

Le burlesque domine la scène humoristique québécoise jusqu'aux années 1960, moment où la Révolution tranquille transforme profondément la société. Les spectacles se déplacent alors du théâtre vers les cabarets, où l'ambiance est plus animée et le public plus distrait. Les blagues deviennent plus rapides, plus directes et parfois plus grivoises.

Même si cette forme d'humour semble éloignée des pratiques contemporaines, on retrouve encore aujourd'hui dans certaines performances, y compris dans le travail d'artistes comme Douaa Kachache, une dimension physique et expressive héritée de ces traditions scéniques.

1965

L'HUMOUR NOIR

L'humour noir est un type d'humour qui met en lumière les aspects tragiques ou cruels de la vie. Il aborde souvent des sujets difficiles ou tabous afin de provoquer une réflexion chez le public.

Au Québec, ce type d'humour est notamment porté par le groupe Les Cyniques, formé de Marc Laurendeau, André Dubois, Marcel Saint-Germain et Serge Grenier. Dès 1965, ils se moquent ouvertement du clergé et abordent des sujets alors rarement évoqués sur scène, comme l'inceste, l'homosexualité ou l'avortement. Leur humour contribue à briser certains tabous dans une société en pleine transformation.

Leur travail est étroitement lié au contexte de la Révolution tranquille, période durant laquelle le Québec remet en question plusieurs institutions traditionnelles. Comme dans certaines formes d'humour contemporain, l'humour noir peut susciter à la fois le rire et l'inconfort. Il invite le public à réfléchir à ses propres valeurs.

1968

L'IRONIE ET LE SARCASME

Le père de l'ironie au Québec est souvent considéré comme Yvon Deschamps.

Avec ses monologues humoristiques, il développe un style unique où il incarne des personnages ordinaires afin de critiquer la société.

Dans son célèbre monologue *Les unions, qu'ossa donne?*, présenté lors du spectacle *L'Osstidcho* en 1968, Deschamps met en scène un ouvrier naïf qui exprime des idées absurdes ou contradictoires.

L'ironie consiste à dire quelque chose tout en laissant entendre le contraire. Le sarcasme, quant à lui, est une forme d'ironie plus mordante. Le style d'Yvon Deschamps marque profondément l'humour québécois et contribue à populariser le one-man-show.

Avec l'arrivée de la télévision, les formes humoristiques évoluent. Les spectacles deviennent plus scénarisés et atteignent un public beaucoup plus large. Aujourd'hui encore, plusieurs artistes s'inspirent de cette tradition où l'humour sert à commenter la société. Les créations contemporaines, y compris celles de Douaa Kachache, utilisent parfois l'ironie ou le décalage pour révéler les contradictions du quotidien.

LE PUNCH : LE MOMENT OÙ TOUT BASCULE

Dans plusieurs formes d'humour, le rire surgit grâce à ce qu'on appelle le punch (ou punchline).

Le punch est le moment où une situation prend une tournure inattendue. L'humoriste prépare d'abord le terrain avec une histoire ou une observation, puis introduit un élément surprenant qui change soudainement le sens de ce qui vient d'être dit.

Par exemple :

une phrase qui se termine de manière inattendue

une situation qui se renverse soudainement

une réaction absurde ou exagérée

Ce mécanisme repose souvent sur la surprise.

Dans certaines formes d'humour contemporaines, le punch peut aussi être plus discret : il peut apparaître dans un geste, un regard ou un décalage dans la situation.

Dans le travail de Douaa Kachache, le moment comique peut surgir d'un détail inattendu ou d'une situation qui dérape doucement vers l'absurde. Le rire apparaît alors dans la façon dont la scène se transforme sous les yeux du public.

1977

L'IMPROVISATION

Même si l'improvisation n'est pas une forme d'humour à part entière, elle occupe une place importante dans l'histoire du spectacle au Québec. La Ligue nationale d'improvisation (LNI) est fondée en 1977 par Robert Gravel et Yvon Leduc.

Inspirée du hockey, la LNI transforme le théâtre en véritable match où les comédiens improvisent des scènes devant le public. Celui-ci joue un rôle actif : il réagit, vote et influence le déroulement du spectacle. Même si l'objectif n'est pas uniquement de faire rire, l'humour devient souvent un outil efficace pour capter l'attention du public.

L'humoriste Mehdi Bousaidan explique d'ailleurs que l'improvisation constitue un excellent terrain d'entraînement pour développer la spontanéité et l'écoute du public.

Cette capacité à rebondir sur l'imprévu se retrouve également dans plusieurs formes de spectacle contemporaines.

LE TIMING COMIQUE : UNE QUESTION DE RYTHME

Le *timing* est l'art de choisir le bon moment pour dire ou faire quelque chose.

En humour, le rythme est essentiel. Une blague racontée trop vite ou trop lentement peut perdre son effet.

Les humoristes utilisent souvent :

- des pauses
- des silences
- des changements de rythme
- des réactions inattendues

Ces éléments permettent de créer une tension, puis de relâcher cette tension au moment du rire. Le timing ne concerne pas seulement les mots. Il peut aussi se retrouver dans :

- un geste
- une expression du visage
- un mouvement du corps
- un moment de silence

Dans plusieurs performances scéniques, le rire naît justement de ces micro-décalages dans le rythme.

1980

L'HUMOUR ABSURDE

L'humour absurde repose sur des situations illogiques ou inattendues où les règles normales de la réalité semblent disparaître.

Au Québec, ce style prend son essor dans les années 1980 et 1990 avec une nouvelle génération d'humoristes. Les soirées *Les Lundis des Ha! Ha!*, animées par Ding et Dong au Club Soda, deviennent un lieu important pour cette nouvelle vague. Plusieurs artistes marquent cette période : Michel Barrette, Daniel Lemire, Rock et Belles Oreilles (RBO) ou encore Les Denis Drolet.

En Grande-Bretagne, le groupe Monty Python est souvent associé à ce style d'humour.

L'absurde permet parfois de souligner les incohérences de la vie quotidienne ou les contradictions sociales.

LE DÉCALAGE : VOIR LE MONDE AUTREMENT

Une grande partie de l'humour repose sur le décalage.

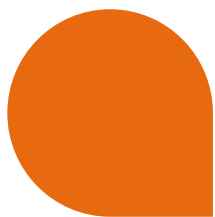
Le décalage apparaît lorsqu'une situation ordinaire est présentée d'une manière inattendue.

Par exemple :

- un personnage qui réagit de façon complètement disproportionnée
- une situation normale qui devient soudainement absurde
- un objet utilisé pour une fonction inattendue

Ce changement de perspective permet de regarder le monde autrement.

Dans certaines pratiques artistiques contemporaines, le décalage devient aussi une façon d'explorer les contradictions de la société ou les habitudes du quotidien.



L'ÉTHIQUE EN HUMOUR : UN TERRAIN MOUVANT

Lorsqu'il est question d'humour, les rires ne vont pas toujours de soi.

Plusieurs questions surgissent :

- Jusqu'où peut-on aller pour faire rire?
- Peut-on rire de tout?
- Qui décide des limites?

Comme dans toute discipline artistique, l'éthique en humour est un sujet complexe et en constante évolution. L'humour peut provoquer, critiquer ou remettre en question certaines idées. Il peut aussi susciter des débats.

QUAND LE RIRE DÉRANGE

Depuis longtemps, les humoristes abordent des sujets sensibles : religion, sexualité, racisme, handicap ou politique.

Mais la frontière entre humour critique et blessure peut parfois être difficile à définir.

L'humoriste australienne Hannah Gadsby, dans son spectacle *Nanette*, explique par exemple que l'autodérision — longtemps utilisée pour faire rire — peut parfois renforcer des stéréotypes plutôt que les déconstruire.

Son témoignage a ouvert un débat important sur le rôle et les responsabilités des humoristes.

JUGEMENT, CONTEXTE ET CONSCIENCE

Faire rire demande plus qu'une bonne blague. Cela exige du discernement, de l'écoute et une compréhension du contexte.

Au Québec, certains débats ont marqué l'actualité, comme l'affaire impliquant l'humoriste Mike Ward et le chanteur Jérémie Gabriel, ou encore certaines controverses entourant les spectacles de Sugar Sammy. Ces discussions montrent que l'humour agit souvent comme un miroir de la société.

Depuis les années 2010, une nouvelle génération d'humoristes québécois explore des formes d'humour plus engagées. Des artistes comme Mariana Mazza, Richardson Zéphir, Samian ou Garihanna Jean-Louis utilisent la scène pour partager leurs expériences et aborder des réalités parfois peu représentées.

Dans ce contexte, l'humour devient aussi un outil pour raconter des histoires, questionner les normes et créer des espaces de dialogue. Comme plusieurs artistes de sa génération, Douaa Kachache s'inscrit dans cette évolution. Son travail reflète une époque où l'humour peut être à la fois ludique, critique et profondément lié aux réalités sociales contemporaines.

L'éthique ne vise pas à limiter la créativité, mais plutôt à encourager une réflexion sur les effets de l'humour et sur les personnes qui en sont la cible. En fin de compte, l'humour demeure un puissant outil artistique et social. Il peut faire rire, bien sûr, mais aussi faire réfléchir, rapprocher les gens et ouvrir de nouvelles conversations.

PISTES DE DISCUSSION

- Penses-tu que l'humour est une forme d'art à part entière? Pourquoi ou pourquoi pas ? Qu'est-ce qui ferait qu'une performance humoristique ressemble davantage à une œuvre artistique qu'à une simple blague entre amis?
- À ton avis, qu'est-ce qui distingue une blague réussie d'une blague maladroite? Est-ce une question de timing, de contexte, de sujet... ou de la personne qui la raconte?
- Selon toi, quels éléments influencent le fait qu'on rit ou non d'une même blague? L'âge, la culture, l'expérience personnelle, le contexte ou l'état d'esprit peuvent-ils changer notre perception de l'humour?
- Est-ce qu'on peut tout dire au nom de l'humour? Quelles seraient, selon toi, les limites à ne pas franchir?
- T'est-il déjà arrivé de ne pas trouver drôle une blague que tout le monde trouvait hilarante? Comment as-tu réagi dans cette situation?
- As-tu déjà été blessé·e ou mal à l'aise à cause d'une blague, même si elle n'était pas dirigée contre toi? Qu'est-ce qui a provoqué ce sentiment?
- Quel rôle joue l'humour dans tes relations avec tes amis ou ta famille? Est-ce une façon de créer des liens, de détendre l'atmosphère ou de régler certains conflits?
- As-tu déjà vu un spectacle d'humour sur scène ou un match d'improvisation? Qu'est-ce qui t'a marqué dans l'expérience de rire avec d'autres personnes dans un même espace?
- Quel·le humoriste québécois·e admires-tu? Qu'est-ce qui te plaît dans son style : son regard sur la société, ses personnages, son langage, son énergie sur scène?
- Comment réagis-tu lorsqu'une blague touche un sujet sensible pour toi ou quelqu'un que tu connais? Est-ce que cela change ta perception de l'humour?

ACTIVITÉ N° 2

LE REGARD DÉCALÉ : TRANSFORMER UNE SITUATION ORDINAIRE

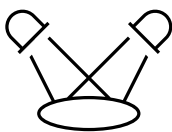
DURÉE : ENVIRON 60 MINUTES

OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ

- Observer comment un artiste peut transformer une situation ordinaire en expérience surprenante
- Explorer le décalage comme moteur de création humoristique
- Expérimenter le jeu avec les attentes du public
- Développer la créativité et l'écoute dans un processus collectif
- Réfléchir au rôle du regard artistique dans l'humour

MATÉRIEL POUR L'ATELIER

- Feuilles de papier
- Crayons ou marqueurs
- Tableau ou écran pour noter les idées
- Petits papiers avec des situations du quotidien (facultatif)



Astuce

Dans certaines œuvres contemporaines, l'humour ne se manifeste pas toujours par une blague claire ou un gag évident. Il peut surgir d'un décalage subtil, d'une situation étrange ou d'une transformation inattendue du quotidien. Encouragez les élèves à expérimenter des idées simples mais surprenantes.

ÉTAPES

1 Observation — Le quotidien comme matière artistique 10 MIN.

Invitez les élèves à penser à des gestes très simples qu'ils font tous les jours. Par exemple :

- ouvrir une porte
- marcher dans un corridor
- chercher quelque chose dans un sac
- s'asseoir sur une chaise
- regarder son téléphone

Demandez aux élèves :

Pourquoi ces gestes semblent-ils normalement ordinaires ?

Expliquez que certains artistes observent ces gestes banals et cherchent à les transformer pour révéler leur côté étrange ou inattendu.

2 Exploration — Le pouvoir du décalage | 10 MIN.

Proposez quelques exemples de décalage :

- quelqu'un marche très lentement alors que tout le monde va vite
- une personne salue un objet comme s'il s'agissait d'un être humain
- un personnage réagit de façon exagérée à un événement banal

Demandez aux élèves :

Qu'est-ce qui rend ces situations drôles ou intrigantes ?

Expliquez que l'humour peut apparaître lorsque nos attentes sont déjouées. Dans certaines performances artistiques, le rire apparaît précisément dans ce moment où la réalité semble légèrement déformée.

3 Expérimentation — Changer une règle | 10 MIN.

Proposez aux élèves de choisir une action ordinaire.

Ensuite, demandez-leur de modifier une seule règle de cette situation. Par exemple :

- marcher normalement... mais toujours à reculons
- parler... mais seulement en chuchotant
- s'asseoir... mais comme si la chaise était extrêmement fragile
- chercher un objet... mais comme s'il était invisible

Expliquez que cette transformation peut créer un effet comique ou absurde.

4 Création — La micro-performance | 20 MIN.

En équipes de deux ou trois, les élèves inventent une courte micro-performance humoristique inspirée d'une situation ordinaire. La scène doit inclure :

- un geste quotidien
- un décalage inattendu
- une réaction ou transformation surprenante
- La scène doit durer moins d'une minute.

Encouragez les élèves à utiliser : leur corps, leurs expressions, leur rythme et les silences.

Expliquez que l'humour peut parfois naître simplement d'un geste ou d'un moment inattendu.

VARIANTE CRÉATIVE — LA CONTRAINTE SURPRISE

Chaque équipe pige une contrainte :

- une émotion (panique, joie excessive, confusion)
- un objet (parapluie, livre, bouteille)
- une règle étrange (tout doit être très lent, personne ne peut parler)

La contrainte doit être intégrée dans la performance.

5 Présentation — Le moment du rire | 10 MIN.

Chaque équipe présente sa micro-performance. Après chaque présentation, invitez la classe à observer :

- *À quel moment la situation devient-elle drôle?*
- *Est-ce le geste, la réaction, le rythme ou la surprise qui provoque le rire?*

Expliquez que dans plusieurs formes d'humour et de performance artistique, le rire apparaît dans ce moment précis où nos attentes sont déjouées.

6 Retour collectif — Un regard artistique sur le monde | 5 MIN.

Terminez l'activité avec quelques questions :

- *Est-ce difficile de transformer une situation ordinaire en moment drôle?*
- *Est-ce que l'humour peut nous aider à voir le quotidien autrement?*

Expliquez que plusieurs artistes utilisent l'humour pour observer le monde différemment et révéler ses contradictions. Le rire devient alors une manière de réfléchir, de partager une expérience ou simplement de regarder la réalité sous un nouvel angle.

MÉDIAGRAPHIE

HISTOIRE ET ANALYSE DE L'HUMOUR QUÉBÉCOIS

Robert Aird — L'histoire de l'humour au Québec de 1945 à nos jours

Une référence importante pour comprendre l'évolution de l'humour québécois, ses grandes figures et les transformations sociales qui ont marqué ses différentes formes. [Site internet](#)

Robert Aird — Écrire et enseigner l'histoire de l'humour au Québec

Épisode du balado Histoire d'un soir de l'UQAM consacré au travail de Robert Aird sur l'humour québécois. [Site internet](#)

CAPSULES VIDÉO ET VULGARISATION HISTORIQUE

L'humour au Québec — Tome 1 | L'Histoire nous le dira

Capsule de vulgarisation historique de Laurent Turcot consacrée aux débuts de l'humour au Québec. [Visionnez](#)

L'humour au Québec — Tome 2 | L'Histoire nous le dira

Suite de la capsule précédente, consacrée aux transformations plus récentes de l'humour québécois. [Visionnez](#)

Chaîne YouTube — L'Histoire nous le dira

Pour explorer d'autres capsules de Laurent Turcot sur l'histoire culturelle du Québec. [Visionnez](#)

ÉMISSIONS ET TRADITIONS HUMORISTIQUES

Infoman

Une émission satirique animée par Jean-René Dufort qui commente l'actualité politique et sociale à travers des reportages humoristiques. [Visionnez](#)

ICI Laflaque

[Visionnez](#)

Les Appendices

[Visionnez](#)

IMPROVISATION ET HUMOUR SUR SCÈNE

Ligue nationale d'improvisation (LNI)

Organisation fondée en 1977 qui a contribué à populariser l'improvisation théâtrale au Québec à travers un format inspiré du hockey. [Site internet](#)

SPECTACLES ET RÉFLEXION CRITIQUE SUR L'HUMOUR

Hannah Gadsby — Nanette

Un spectacle marquant qui mélange humour et récit personnel pour réfléchir aux limites de l'autodérision, aux stéréotypes et aux responsabilités des artistes. [Visionnez](#)

Bo Burnham — Inside

Un spectacle filmé qui utilise l'humour pour réfléchir à la création artistique, à la solitude et à la culture numérique. [Visionnez](#)

HUMOUR ET CULTURE NUMÉRIQUE

Like-Moi !

Une série humoristique québécoise qui détourne les codes des réseaux sociaux et des interactions numériques à travers des sketches courts et absurdes.

[Visionnez](#)

Like-Moi ! — extraits sur YouTube

Une liste de sketches disponibles sur YouTube.

[Visionnez](#)

Humour et culture des mèmes — Encyclopædia Britannica

Une ressource expliquant l'origine et le fonctionnement des mèmes, un format humoristique très présent sur Internet. [Site internet](#)

ARTICLES ET ANALYSES

Le sens de l'humour absurde au Québec — Simon Papineau

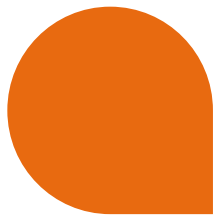
Mémoire de maîtrise consacré à l'humour absurde moderne québécois. Ressource plus avancée, surtout utile pour les enseignant·es qui veulent approfondir le sujet. [Lire l'article](#)

École nationale de l'humour — Observatoire de l'humour

Projet de l'École nationale de l'humour consacré à la recherche, à la réflexion et à la documentation sur l'humour. [Lire l'article](#)

École nationale de l'humour

Le site de l'École nationale de l'humour présente différents aspects du métier d'humoriste, de l'écriture humoristique et de la scène. [Lire l'article](#)



LE STAND-UP : D'HIER À AUJOURD'HUI

Le stand-up est aujourd'hui l'une des formes d'humour les plus populaires au monde. Une personne seule monte sur scène avec un micro et partage ses observations, ses histoires et ses blagues directement avec le public. Ce format semble simple, presque évident, mais il est en réalité le résultat d'une longue évolution liée au développement de l'industrie du divertissement.

Pour comprendre comment le stand-up est devenu ce qu'il est aujourd'hui, il faut remonter à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle, à l'époque du vaudeville. Les spectacles de vaudeville rassemblaient plusieurs types de numéros au cours d'une même soirée : chanteurs, danseurs, acrobates, magiciens, jongleurs et comédiens. Ces spectacles étaient extrêmement populaires et circulaient dans un vaste réseau de cabarets et de théâtres à travers les États-Unis et dans plusieurs grandes villes canadiennes.

Les artistes voyageaient constamment. Un numéro pouvait être présenté dans plusieurs villes au fil d'une tournée. Ce système a contribué à créer une véritable industrie du spectacle, avec ses circuits, ses programmeurs et ses vedettes.

Au milieu de ces performances variées, certains comédiens montaient sur scène pour parler directement au public. Leur rôle était souvent de remplir un moment de transition pendant que l'on changeait les décors derrière le rideau. Ces transitions pouvaient parfois être très complexes. Installer un décor ou préparer un numéro avec un animal sur scène demandait du temps. Pendant ce moment, un comédien divertissait la foule.

Peu à peu, ces interventions improvisées devant le rideau ont commencé à prendre de plus en plus d'importance. C'est dans ce contexte que la forme moderne du stand-up commence à apparaître.

Ces spectacles étaient extrêmement populaires et circulaient dans un vaste réseau de cabarets et de théâtres.

D'OÙ VIENT L'APPELLATION « STAND-UP » ?

Le terme « *stand-up* » possède une origine un peu mystérieuse et plusieurs histoires circulent pour expliquer son apparition. Certains historiens associent l'expression à l'influence de la mafia américaine dans l'univers des cabarets. À l'époque, plusieurs clubs et salles de spectacle étaient contrôlés par des organisations criminelles, notamment parce que ces lieux généraient d'importants profits grâce à la vente d'alcool.

La mafia contrôlait également des clubs de boxe et des combats arrangés. Dans ce contexte, l'expression « *stand-up fighter* » désignait un combattant capable de rester debout malgré les coups, ou parfois de simuler une défaite afin de manipuler les paris. Cette expression aurait ensuite migré vers les cabarets.

Dans ces lieux, un « *stand-up guy* » désignait un artiste fiable que l'on pouvait appeler à la dernière minute. Il était capable de monter sur scène sans préparation et de captiver immédiatement le public. Pour les propriétaires des clubs, ces artistes étaient extrêmement précieux. Plus le public restait longtemps dans la salle, plus il consommait et plus les profits augmentaient.

Une autre explication est beaucoup plus simple et presque humoristique. Dans les programmes de spectacles de l'époque, on trouvait toutes sortes de numéros : acrobates, danseurs, chanteurs ou jongleurs. Mais comment décrire ces comédiens qui montaient sur scène simplement pour parler ? Quelqu'un aurait répondu :

« *Well... he stands up in front of the curtain.* »
« *Eh bien... il se tient debout devant le rideau.* »

L'expression serait restée.

QUAND LA TECHNOLOGIE S'EN MÊLE

Vers les années 1920, les cabarets commencent à perdre de leur popularité. Une nouvelle forme de divertissement attire désormais les foules : le cinéma muet. Cette transformation fragilise le monde du vaudeville, mais elle crée aussi un espace pour de nouvelles formes d'humour. C'est dans ce contexte qu'un comédien nommé Frank Fay introduit une approche qui ressemble beaucoup au stand-up moderne.

Contrairement aux artistes de vaudeville, Frank Fay monte seul sur scène, sans accompagnement musical, sans personnage et sans costume particulier. Il raconte simplement des blagues et partage ses observations sur la vie quotidienne. Cette approche est révolutionnaire pour l'époque. Le public voit sur scène une personne qui ressemble à quelqu'un qu'il pourrait croiser dans la rue. Fay porte des vêtements élégants mais ordinaires. Sa coiffure est soignée, mais rien dans son apparence ne le transforme en personnage fictif.

Cette proximité crée une nouvelle relation avec le public. Les spectateurs ont l'impression d'écouter quelqu'un comme eux, qui partage son point de vue sur le monde. Pendant plusieurs années, The Palace Theatre à New York devient un lieu important pour ce style d'humour. C'est dans cette ville que le stand-up commence réellement à se développer.

LE STAND-UP ENTRE DANS LES SALONS

Un autre moment décisif arrive à la fin des années 1940 avec l'explosion de la télévision.

En 1947, environ 6 000 foyers américains possèdent désormais un téléviseur. L'année suivante, ce nombre dépasse 12 millions. Cette croissance spectaculaire crée une immense demande de contenu.

À l'époque, presque toutes les émissions de télévision sont produites à New York. Les chaînes cherchent activement des artistes capables de divertir ce nouveau public. Les humoristes de cabaret deviennent une solution idéale.

Deux émissions jouent un rôle particulièrement important soit *Texaco Star Theater*, animé par Milton Berle et *Toast of the Town*, animé par Ed Sullivan. Ces deux émissions entrent en ondes en juin 1948. Rapidement, le programme d'Ed Sullivan devient une véritable fabrique de vedettes. Passer au *Ed Sullivan Show* peut transformer la carrière d'un artiste presque instantanément et ouvrir les portes à des tournées à travers tout le pays.

Quelques années plus tard, une autre émission deviendra incontournable : *The Tonight Show*, animé

par Johnny Carson entre 1962 et 1992. Carson offre aux humoristes une visibilité exceptionnelle. Il est aussi l'un des premiers animateurs à proposer des entrevues approfondies avec les artistes invités, permettant au public de mieux les connaître.

LES ANCÊTRES DES « NETFLIX SPECIALS »

Aujourd'hui, plusieurs humoristes présentent des spectacles spécialement produits pour les plateformes numériques, notamment sur Netflix. Ces spectacles d'une durée d'environ une heure sont souvent appelés *Netflix Specials*.

Ce type de diffusion n'est pourtant pas entièrement nouveau. Dans les années 1960 et 1970, les producteurs cherchent déjà des moyens de rejoindre un public encore plus large. Avant même l'arrivée de la télévision par câble, certains spectacles d'humour sont enregistrés sur vinyle. Ces albums connaissent un succès étonnant. Le public peut écouter un spectacle d'humour à la maison, comme on écouterait un album de musique. Le comédien Bob Newhart devient particulièrement célèbre grâce à ce format. Ses enregistrements remportent même plusieurs prix aux Grammy Awards, habituellement réservés aux artistes musicaux.

Par la suite, une catégorie spécifique est créée pour reconnaître ce type de production : *Spoken Word Comedy*. L'humoriste Shelley Berman sera l'un des premiers artistes récompensés dans cette catégorie.

LA NAISSANCE D'UN HUMOUR PLUS AUDACIEUX

Avec l'arrivée de la chaîne payante HBO, l'humour commence à prendre une direction plus audacieuse. HBO développe rapidement une réputation de créateur de contenu provocateur. La chaîne n'hésite pas à produire des spectacles d'artistes connus pour leurs propos controversés ou leur langage cru.

À partir des années 1960, l'humour devient aussi un moyen d'aborder des sujets politiques, économiques et sociaux. Les humoristes commentent l'actualité et critiquent les institutions. En parallèle, une autre transformation apparaît : l'improvisation. À l'époque, le stand-up et l'improvisation sont deux disciplines séparées. Mais un homme va contribuer à rapprocher ces deux univers.

LE IMPROVISATION CAFÉ

À New York, Budd Friedmann fonde un lieu appelé The Improvisation Café. Ce club devient rapidement un espace où les comédiens peuvent tester du nouveau matériel devant le public. Les artistes improvisent, expérimentent et développent leurs idées sur scène. Le succès est immédiat. Plusieurs

grands noms de la comédie y feront leurs débuts. L'un des exemples les plus célèbres est Eddie Murphy, qui y monte sur scène pour la première fois à l'âge de 15 ans.

Ce type de lieu contribue à transformer la pratique du stand-up. Les humoristes ne se contentent plus de réciter des blagues préparées. Ils improvisent avec le public et adaptent leur spectacle en direct.

« **LIVE FROM NEW YORK, IT'S SATURDAY NIGHT!** »

En 1975, la chaîne NBC décide de prendre un risque en confiant un nouveau projet à une jeune équipe créative. Cette émission s'appelle *Saturday Night Live*.

Le concept repose sur une succession de sketches humoristiques qui abordent la politique, la culture populaire et les enjeux sociaux. Chaque semaine, un invité différent anime l'émission. Entre les sketches, l'animateur s'adresse au public... en faisant du *stand-up*. Cette formule connaît un immense succès et influence de nombreuses émissions de fin de soirée. Des animateurs comme David Letterman, Jimmy Fallon, Jimmy Kimmel ou Seth Meyers adoptent ensuite ce format : un monologue humoristique en ouverture d'émission.

L'HUMOUR ET LE QUÉBEC D'AUJOURD'HUI

Le Québec occupe une place importante dans le monde de l'humour. Fondé en 1983, le festival Juste pour rire devient rapidement l'un des événements les plus influents de l'industrie. Des artistes, des agents et des programmeurs du monde entier se rendent à Montréal pour découvrir de nouveaux talents. Pendant plusieurs années, les Productions Juste pour rire deviennent même l'une des compagnies les plus actives dans la production de spectacles sur Broadway à New York.

Aujourd'hui, le parcours d'un humoriste suit souvent plusieurs étapes. Les artistes commencent par tester leurs blagues lors de soirées de rodage dans des bars ou des clubs de comédie. Ils participent ensuite à des festivals ou assurent la première partie d'humoristes plus établis. Peu à peu, ils développent leur propre spectacle complet, généralement d'une durée d'environ une heure.

Les réseaux sociaux ont également transformé le milieu. Sur des plateformes comme TikTok ou Instagram, les humoristes peuvent partager de courts extraits de leurs spectacles et tester de nouvelles idées auprès du public. Malgré ces changements,

*Malgré ces changements,
l'expérience du spectacle
en direct reste centrale.
Rien ne remplace la réaction
immédiate d'une salle
pleine de spectateurs.*

l'expérience du spectacle en direct reste centrale. Rien ne remplace la réaction immédiate d'une salle pleine de spectateurs.

DOUAA KACHACHE : HUMOUR, ÉCOLE ET CULTURE NUMÉRIQUE

Le parcours de Douaa Kachache montre bien à quel point les chemins vers l'humour peuvent être variés aujourd'hui. Avant de monter sur scène, elle travaille d'abord comme enseignante au secondaire en anglais langue seconde. Son quotidien est alors rythmé par les classes, les interactions avec les élèves et les petites situations parfois absurdes ou inattendues qui surgissent dans la vie scolaire.

Ce contexte devient rapidement une source d'inspiration pour son humour. En observant les dynamiques entre élèves, les différences culturelles, les malentendus linguistiques ou certaines habitudes du milieu scolaire, elle commence à développer un regard humoristique sur ces situations familières.

Ses premiers sketches circulent surtout sur les réseaux sociaux, notamment sur TikTok. Dans ces courtes vidéos, elle met souvent en scène des situations inspirées de la vie scolaire ou des interactions entre différentes cultures et générations. Les personnages qu'elle incarne sont parfois des élèves, parfois des adultes, parfois simplement des versions exagérées de situations que beaucoup de jeunes reconnaissent immédiatement.

Cette manière de créer correspond à une transformation importante du monde de l'humour. Pendant longtemps, les humoristes devaient passer par les scènes de cabaret, les festivals ou la télévision pour se faire connaître. Aujourd'hui, les plateformes numériques permettent aux artistes de rejoindre directement leur public.

Pour Douaa Kachache, ces vidéos deviennent rapidement un moyen de partager son regard sur le quotidien et de développer une communauté d'auditeurs et d'auditrices. L'humour devient un outil pour observer les comportements humains, mais aussi pour parler de langue, d'identité et de vie collective dans une société multiculturelle.

Peu à peu, ce travail en ligne ouvre la porte à d'autres projets. Elle commence à se produire sur scène dans des soirées d'humour et développe une pratique de stand-up qui s'appuie sur l'observation du quotidien et la création de personnages.

Son parcours s'étend également vers d'autres formes de diffusion. Elle participe à la création du balado jeunesse *Empreinte numérique*, produit notamment avec Télé-Québec en classe et Printemps numérique. Dans ce projet destiné aux jeunes, différentes questions liées au monde numérique sont abordées : identité en ligne, réseaux sociaux, désinformation, pression sociale ou fonctionnement des algorithmes. Ce type de projet montre que l'humour peut aussi servir à expliquer des enjeux contemporains et à ouvrir des discussions importantes avec les jeunes.

Parallèlement, Douaa Kachache développe aussi une présence dans les médias. Elle apparaît dans la série *Double jeu* et joue également dans le film *Tous toqués!*, ce qui élargit encore son travail vers la télévision et le cinéma.

Ce parcours — qui passe par l'enseignement, les réseaux sociaux, la scène, la baladodiffusion et l'écran — reflète bien la réalité actuelle du milieu de l'humour. Les artistes naviguent souvent entre plusieurs plateformes et plusieurs formats pour rejoindre différents publics.

Pour les jeunes qui découvrent l'humour aujourd'hui, le travail de Douaa Kachache montre qu'il n'existe pas un seul chemin pour créer. L'humour peut naître dans

une classe, dans une conversation, dans une vidéo de quelques secondes ou dans un spectacle devant des centaines de personnes.

Observer le quotidien avec attention, remarquer les décalages et transformer ces moments en histoires ou en personnages : c'est souvent là que commence le travail humoristique.

OBSERVER LE QUOTIDIEN : LÀ OÙ COMMENCE SOUVENT L'HUMOUR

Les humoristes ne passent pas leur temps à inventer des blagues sorties de nulle part. Très souvent, leur travail commence par observer attentivement ce qui se passe autour d'eux.

Une conversation étrange dans l'autobus. Une situation embarrassante à l'école. Une réaction inattendue pendant un cours. Une habitude que tout le monde semble accepter sans jamais la questionner. Ce sont souvent ces petits moments du quotidien qui deviennent la matière première de l'humour.

Les humoristes développent un regard particulier sur ces situations. Ils remarquent des détails que d'autres personnes ne voient pas toujours. Ils observent les gestes, les expressions, les contradictions ou les décalages entre ce que les gens disent et ce qu'ils font.

Ensuite, ils transforment ces observations. Parfois, ils exagèrent un détail pour le rendre plus visible. Parfois, ils imaginent ce qui se passerait si une situation normale devenait complètement absurde. D'autres fois encore, ils créent un personnage qui représente une attitude ou un comportement que tout le monde reconnaît.

Observer le quotidien de cette manière demande de la curiosité. Cela demande aussi de prendre un peu de distance par rapport aux situations que l'on vit. Ce qui peut sembler banal au départ peut devenir intéressant lorsque l'on prend le temps de le regarder autrement.

PISTES DE DISCUSSION

- En découvrant l'histoire du stand-up, qu'est-ce qui t'a le plus surpris ou intrigué? Qu'est-ce que cela te fait voir autrement dans l'humour d'aujourd'hui?

- Quand tu regardes un humoriste ou une humoriste sur scène, qu'est-ce qui te semble le plus important : les blagues, la façon de raconter l'histoire, la présence sur scène, ou autre chose?

- Aujourd'hui, l'humour circule beaucoup sur les réseaux sociaux. Comment l'expérience de regarder un extrait humoristique en ligne est-elle différente de celle d'assister à un spectacle en salle?

- Les humoristes testent souvent leurs blagues devant de petits publics avant de présenter un spectacle complet. Que penses-tu de cette idée d'essayer, d'ajuster et de transformer un numéro devant le public?

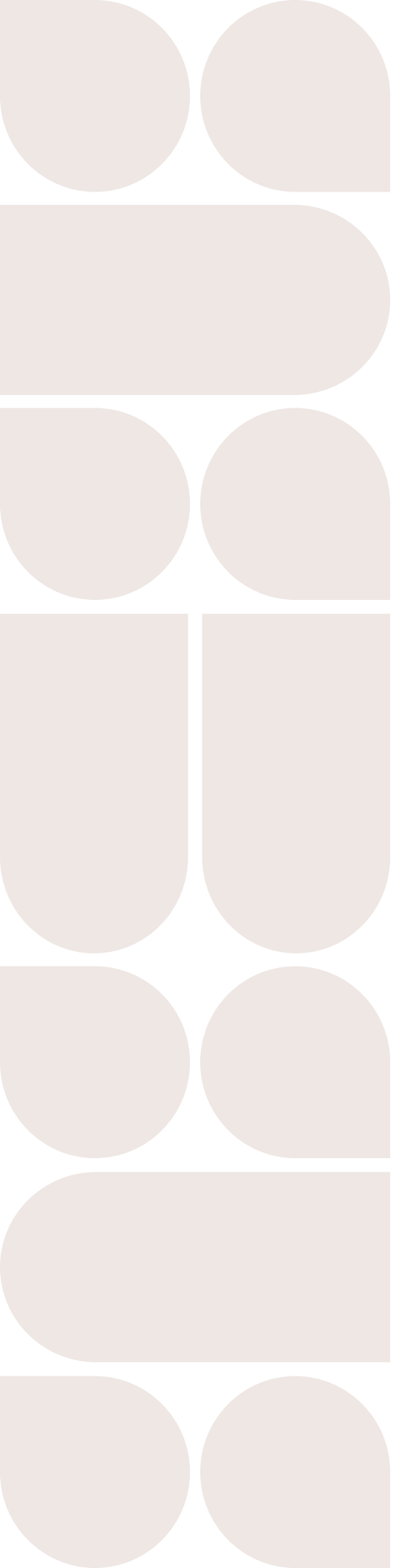
- Les humoristes observent souvent le quotidien pour créer leurs blagues. Peux-tu penser à une situation ordinaire qui pourrait devenir drôle si on la regardait autrement?

- Plusieurs humoristes parlent de leur identité, de leur culture ou de leurs expériences personnelles. Comment ces éléments peuvent-ils influencer le type d'humour qu'une personne crée?

- Certains artistes utilisent l'humour pour aborder des sujets sérieux ou sensibles. À ton avis, qu'est-ce que l'humour permet parfois de dire ou de montrer différemment?

- Si tu devais créer un court numéro d'humour ou une scène comique, à partir de quoi commencerais-tu : une situation vécue, un personnage, une observation ou une idée absurde?

- Quel type d'humour te rejoint le plus lorsque tu regardes un spectacle ou une vidéo? Qu'est-ce qui te fait rire ou réfléchir dans ce style?



ACTIVITÉ N° 3

LE MOMENT OÙ TOUT BASCULE

DURÉE : ENVIRON 60 MINUTES

OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ

- Comprendre comment une situation ordinaire peut devenir humoristique
- Identifier le moment où une scène bascule vers l'absurde ou le décalage
- Explorer différentes stratégies utilisées par les humoristes pour surprendre le public
- Créer une courte scène comique à partir d'une situation du quotidien

ÉTAPES

1 Une situation normale... au départ | 10 MIN.

L'enseignant·e invite les élèves à imaginer des situations ordinaires que l'on peut observer à l'école ou dans la vie quotidienne. Par exemple :

- quelqu'un qui demande un renseignement
- deux personnes qui attendent l'autobus
- un élève qui essaie de rendre un devoir en retard
- une conversation entre amis
- quelqu'un qui essaie de suivre une consigne compliquée

Les élèves proposent quelques situations simples.

L'enseignant·e explique ensuite que beaucoup de scènes humoristiques commencent par une situation très normale. Le public reconnaît ce moment parce qu'il ressemble à la réalité.

2 Le moment où tout bascule 10 MIN.

Dans une scène humoristique, il y a souvent un moment précis où quelque chose change. C'est le moment où :

- une réaction devient exagérée
- une règle est prise trop au sérieux
- une situation normale devient absurde
- les rôles s'inversent
- un détail prend soudain toute la place

On appelle parfois ce moment le point de bascule.

Pour illustrer cette idée, l'enseignant·e peut proposer un exemple simple :

Situation normale :
Deux personnes attendent l'autobus.

Moment de bascule :
L'une d'elles commence à agir comme si l'autobus était une mission spatiale extrêmement dangereuse.

À partir de ce moment, toute la scène peut évoluer vers quelque chose de plus absurde.

3 Construire une scène humoristique | 25 MIN.

Les élèves travaillent seul·es ou en petites équipes. Ils doivent construire une courte scène comique en utilisant la structure suivante :

- a Situation normale**
Présenter une situation simple et reconnaissable.
- b Moment de bascule**
Introduire un élément inattendu qui transforme la situation.
- c Amplification**
La situation devient de plus en plus étrange, exagérée ou absurde.

Contrainte créative

La scène doit :

- durer entre 30 secondes et 1 minute
- inclure un moment de bascule clairement identifiable
- transformer une situation ordinaire en moment inattendu

Les élèves peuvent choisir différentes formes :

- un dialogue
- une courte scène jouée
- un mini numéro de stand-up
- une scène inspirée du style des vidéos humoristiques.

4 Présentation des scènes | 10 MIN.

Les équipes présentent leurs scènes devant la classe. Après chaque présentation, l'enseignant·e peut demander :

- *Quelle était la situation normale au départ?*
- *À quel moment la scène a-t-elle basculé?*
- *Comment la situation s'est-elle transformée par la suite?*

Cette étape aide les élèves à repérer la structure humoristique dans ce qu'ils viennent de voir.

5 Retour et discussion | 5 MIN.

Pour conclure l'activité, l'enseignant·e peut inviter les élèves à réfléchir :

- *Est-ce que certaines scènes étaient inspirées de situations réelles?*
- *Qu'est-ce qui rend une situation drôle lorsqu'elle bascule?*
- *Est-ce que le moment de bascule est important pour surprendre le public?*

On peut rappeler que plusieurs humoristes, comme Douaa Kachache, s'inspirent de situations très simples du quotidien et introduisent un décalage qui transforme ces moments en scènes humoristiques.

MÉDIAGRAPHIE

HUMORISTES QUÉBÉCOIS À DÉCOUVRIR

Katherine Levac

Humoriste reconnue pour son humour franc et ses observations sur la vie quotidienne, les relations et l'identité. [Site internet](#)

Mariana Mazza

Humoriste et animatrice dont le style direct aborde souvent des questions d'identité, de culture et de société. [Site internet](#)

Adib Alkhalidey

Humoriste, auteur et musicien dont le travail mêle humour, réflexion sociale et observation du quotidien. [Site internet](#)

Douaa Kachache

Humoriste et créatrice de contenu dont les sketches s'inspirent souvent de situations du quotidien, de la vie scolaire et des différences culturelles. [Site internet](#)

BALADOS ET SPECTACLES HUMORISTIQUES

Le Gong Show

Spectacle et balado animé par l'humoriste Charles Deschamps. Des humoristes y présentent de courts numéros devant un public et un jury, ce qui permet de découvrir comment les blagues sont testées et développées. [Visionnez](#)

Tout le monde s'haït

Balado humoristique animé par Sam Cyr et Marylène Gendron. Discussions avec humour sur les défauts, de leurs expériences personnelles et de leurs contradictions avec leurs invité·es. [Visionnez](#)

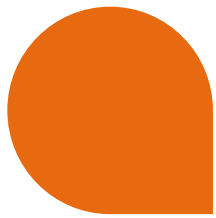
Empreinte numérique

Balado jeunesse qui aborde différents enjeux liés à la vie en ligne, notamment l'identité numérique, les réseaux sociaux et la désinformation. [Visionnez](#)



APRÈS LE SPECTACLE





REVIVRE UN SPECTACLE, APRÈS LES APPLAUDISSEMENTS

QUAND L'ŒUVRE CONTINUE APRÈS LES DERNIERS APPLAUDISSEMENTS

Quand un spectacle se termine, on pourrait croire que l'expérience est terminée. Les lumières se rallument, les applaudissements retentissent, les artistes quittent la scène et chacun reprend tranquillement le chemin de sa journée. Pourtant, dans les arts vivants, plusieurs artistes et chercheurs considèrent que le spectacle ne se termine pas réellement à ce moment-là.

Une œuvre continue d'exister dans la mémoire des spectateurs. Certaines images reviennent plus tard, parfois sans prévenir. Une phrase reste en tête. Une émotion ressentie sur le moment devient plus claire quelques heures ou quelques jours après la représentation. Il arrive même que l'on comprenne réellement un spectacle longtemps après l'avoir vu!

Relire un spectacle après coup consiste justement à prendre ce temps de recul. Cela permet de revisiter l'expérience vécue et de découvrir ce que l'œuvre a laissé derrière elle. Parfois, ce sont des idées. Parfois, des questions. Et parfois simplement un sentiment difficile à nommer, mais qui continue de nous habiter.

Dans les arts vivants, cette dimension est particulièrement importante. Contrairement à un film ou à un livre que l'on peut revoir ou relire à l'identique, un spectacle existe dans un moment précis. Il se produit dans un lieu donné, avec un public particulier, dans une atmosphère unique. Lorsque ce moment se termine, il ne reste que ce que chacun emporte avec lui.

LE SPECTACLE À TRAVERS L'HISTOIRE

UNE RENCONTRE ENTRE LA SCÈNE ET LE PUBLIC

Depuis l'Antiquité, les arts vivants reposent sur une relation fondamentale : la rencontre entre des artistes et un public. Cette relation est au cœur même de l'expérience artistique.

Dans la Grèce antique, par exemple, les spectacles de théâtre faisaient partie des grandes fêtes civiques. Les citoyens se rassemblaient dans des amphithéâtres pouvant accueillir des milliers de personnes pour assister à des tragédies ou à des comédies. Ces œuvres ne servaient pas seulement à divertir. Elles invitaient aussi la société à réfléchir à des questions importantes : la justice, la responsabilité individuelle, les conflits entre les lois humaines et les lois divines. Le théâtre devenait ainsi un espace de réflexion collective.

Au Moyen Âge, les spectacles prennent souvent la forme de mystères et de jeux religieux présentés dans l'espace public. Les représentations peuvent durer plusieurs heures et mobilisent toute une communauté. Les habitants participent parfois directement à la mise en scène. Le spectacle devient alors un moment de rassemblement social autant qu'un événement artistique.

Avec la Renaissance et les siècles suivants, les théâtres permanents apparaissent dans plusieurs villes européennes. Les grandes traditions théâtrales se développent, avec des auteurs comme Shakespeare ou Molière. La scène et la salle commencent progressivement à se distinguer. Les artistes jouent, les spectateurs regardent. Les codes du spectacle se stabilisent.

Au XIX^e siècle, cette séparation devient encore plus marquée. Les salles de spectacle s'agrandissent, les conventions sociales se renforcent et le public adopte une attitude plus silencieuse et attentive. C'est aussi à cette époque que se développe la critique artistique dans les journaux, qui analyse les œuvres et participe à la réflexion publique sur les spectacles.

Le XX^e siècle apporte cependant de grands changements. Plusieurs artistes remettent en question cette distance entre la scène et le public. Le metteur en scène Bertolt Brecht cherche à faire du spectateur un observateur actif capable de réfléchir aux enjeux politiques présentés sur scène. Plus tard, le dramaturge brésilien Augusto Boal développe le théâtre de l'opprimé, où les spectateurs peuvent intervenir directement dans l'action.

En danse contemporaine, de nombreux chorégraphes explorent également de nouvelles relations avec le public. Certains spectacles invitent les spectateurs à circuler dans l'espace, d'autres proposent des formes plus immersives où les frontières entre artistes et public deviennent plus poreuses.

Aujourd'hui, au XXI^e siècle, les arts vivants explorent une grande diversité de relations avec leurs publics. Les spectacles peuvent prendre des formes très variées : concerts, performances dans l'espace public, installations immersives ou projets participatifs. Dans plusieurs cas, l'expérience artistique ne se limite plus au moment de la représentation. Elle se prolonge dans les conversations, dans les ateliers, dans les réflexions personnelles et parfois même dans les créations inspirées par l'œuvre.

FRISE DU TEMPS DES ARTS VIVANTS

Si l'on regarde l'histoire des spectacles sur une longue période, on peut observer quelques grandes étapes qui ont transformé la relation entre les artistes et le public.

- **Dans l'Antiquité**, le théâtre grec rassemble la communauté autour de grandes questions sociales et philosophiques. Le spectacle devient un lieu de réflexion collective.
- **Au Moyen Âge**, les représentations religieuses et populaires occupent les places publiques et mobilisent souvent toute la communauté.
- **À la Renaissance et aux XVII^e et XVIII^e siècles**, les grandes traditions théâtrales européennes se structurent et les théâtres permanents apparaissent.
- **Au XIX^e siècle**, les salles de spectacle deviennent des lieux institutionnalisés et la critique artistique se développe dans la presse.
- **Au XX^e siècle**, plusieurs artistes remettent en question la place passive du spectateur et explorent des formes plus participatives.
- **Aujourd'hui**, les arts vivants continuent d'expérimenter de nouvelles relations avec le public, en accordant une importance croissante à l'expérience du spectateur.

L'EXPÉRIENCE DES SPECTATEUR·ICES

Dans les pratiques artistiques contemporaines, on considère de plus en plus que le·la spectateur·ice fait partie intégrante de l'œuvre.

Un spectacle ne se limite pas seulement à ce qui est présenté sur scène. Il comprend également ce que chaque personne ressent, imagine ou comprend pendant la représentation. Deux personnes peuvent assister au même spectacle et vivre des expériences très différentes. L'une peut être marquée par la musique, l'autre par les paroles, une troisième par l'énergie de la performance. Ces différences ne sont pas un problème. Elles font partie de la richesse de l'expérience artistique.

Les œuvres ne cherchent pas toujours à transmettre un message unique. Elles ouvrent souvent un espace où plusieurs interprétations peuvent coexister.

REVENIR À L'EXPÉRIENCE DU SPECTACLE

Plusieurs thèmes peuvent continuer à résonner après la représentation. Les textes évoquent notamment le passage du temps, les transformations personnelles, la recherche d'équilibre entre intensité et sérénité, ainsi que la manière dont une personne évolue au fil de son parcours.

Certains textes peuvent sembler très directes au moment du spectacle. Mais avec le recul, ils peuvent prendre un sens différent. Une phrase peut soudain rappeler une expérience personnelle. Un commentaire peut évoquer un souvenir. Une blague peut devenir plus claire après quelques discussions avec d'autres personnes.

Relire un spectacle après coup permet justement de découvrir ces nouvelles couches de sens.

CE QUE L'ON OBSERVE APRÈS UN SPECTACLE

Lorsque nous prenons le temps de revenir sur une œuvre, certaines observations apparaissent souvent. D'abord, certaines images ou phrases restent très présentes dans la mémoire. Il arrive qu'un moment précis du spectacle revienne spontanément à l'esprit, comme si notre attention s'y était naturellement arrêtée.

Les émotions occupent aussi une place importante. Un spectacle peut provoquer de la surprise, de l'admiration, parfois même un léger malaise ou une

Les émotions occupent aussi une place importante. Un spectacle peut provoquer de la surprise, de l'admiration, parfois même un léger malaise ou une forme d'identification. Ces réactions émotionnelles sont souvent les premières traces de l'expérience artistique.

forme d'identification. Ces réactions émotionnelles sont souvent les premières traces de l'expérience artistique.

Avec un peu de recul, les spectateur·ices commencent aussi à formuler des interprétations. Ils se demandent ce que l'artiste a voulu exprimer ou pourquoi certains choix ont été faits. Ces questions ouvrent souvent des discussions très riches.

Il arrive également que les spectateur·ices établissent des liens avec leur propre vie. Une anecdote peut évoquer une relation, un moment difficile ou un souvenir particulier. Dans ces moments-là, l'œuvre devient un espace de résonance personnelle.

CE QUE LES ARTISTES REMARQUENT CHEZ LES PUBLICS

Les artistes, eux aussi, observent souvent la réaction du public. Dans les arts vivants, cette relation est particulièrement visible. Le public ne se contente pas d'observer l'œuvre. Il en fait aussi partie. Même lorsqu'il ne participe pas directement à la performance, le public influence l'atmosphère du spectacle. Sur scène, les artistes perçoivent l'énergie de la salle, l'attention du public et parfois même ses hésitations.

Certains artistes racontent qu'ils peuvent sentir lorsqu'un moment touche particulièrement les personnes présentes. Le silence peut devenir plus intense. L'attention se concentre différemment. Parfois, l'énergie collective change subtilement. L'attention, le silence, les réactions, les rires ou les applaudissements modifient la dynamique de la salle.

Ces réactions font partie de l'expérience artistique. Elles influencent parfois la manière dont une œuvre évolue au fil des représentations.

Dans le monde de l'humour, plusieurs artistes expliquent que leurs blagues ne prennent pas tout à fait le même sens une fois sur scène. Un gag qui semble fonctionner en répétition peut tomber complètement à plat devant un public, ou au contraire devenir beaucoup plus fort que prévu. Les réactions, les silences, les rires et l'énergie de la salle influencent directement la manière dont l'humoriste vit son propre numéro. Une blague n'existe jamais tout à fait seule : elle prend forme dans la rencontre avec celles et ceux qui l'écoutent. Le spectacle devient alors un espace de relation.

Pour les élèves, cette idée est importante. Elle permet de comprendre que regarder un spectacle n'est pas une activité passive. Être spectateur ou spectatrice implique une forme d'attention active. On apprend à regarder, à écouter et à se laisser déplacer par ce que l'on voit.

LE SPECTACLE TRANSFORME LA BLAGUE

Lorsqu'un numéro d'humour passe de l'écriture à la scène, il change souvent de nature. Une blague que l'on imagine seul, dans un cahier ou dans sa tête, existe dans un cadre relativement stable. Elle peut être répétée, ajustée, réécrite. On peut revenir sur chaque mot, changer le rythme, tester différentes versions.

Sur scène, cette stabilité disparaît en partie. Le ton de la voix n'est pas exactement le même. Les silences deviennent importants. Les réactions du public influencent le rythme. Un regard, une pause ou une hésitation peuvent transformer complètement l'effet d'une blague.

L'humour devient alors une expérience vivante. Dans les arts vivants, on dit souvent qu'une œuvre n'est pas simplement reproduite sur scène : elle est rejouée et recrée à chaque représentation. C'est particulièrement vrai en humour. Une blague peut évoluer d'un soir à l'autre, selon l'énergie de la salle, les réactions du public ou même l'état d'esprit de l'humoriste.

Le spectacle ne se contente donc pas de présenter un numéro tel qu'il a été écrit. Il le transforme. Il en modifie le rythme, l'intensité et parfois même le sens. Pour les spectateur·ices, cela signifie que voir un numéro sur scène permet souvent de découvrir des aspects que l'on n'aurait pas perçus autrement.

LA PRÉSENCE : QUAND LA PAROLE DEVIENT INCARNATION

Voir un artiste sur scène, c'est aussi découvrir que les œuvres ne vivent pas uniquement dans leurs paroles ou dans leur production musicale. Elles vivent dans une présence. La présence scénique ne relève pas seulement de la performance technique. Elle tient aussi à la manière dont l'artiste habite l'espace, adresse le public, module son énergie ou laisse apparaître certaines émotions.

Parfois, ce sont de très petits éléments qui changent la réception d'une œuvre : un regard tenu plus longtemps, un silence inattendu, une phrase dite différemment, une respiration audible entre deux lignes. Ces détails peuvent transformer profondément l'expérience du spectateur. Une chanson qui semblait très énergique à l'écoute peut devenir plus fragile sur scène. Une autre peut prendre une ampleur nouvelle parce qu'elle est portée par la réaction du public.

Dans le cas de Douaa Kachache, cette dimension est particulièrement intéressante parce qu'elle permet de voir comment une idée devient une présence. Ce qui pourrait rester une simple observation du

quotidien comme une situation en classe, une interaction un peu étrange, un moment de malaise prend une autre forme sur scène ou en vidéo. Le geste, le regard, le rythme et la manière de jouer transforment complètement la situation. L'humour ne passe plus seulement par les mots : il passe par le corps, par le timing, par la manière d'être là. La scène devient alors un espace de relation avec le public.

VOIR AUTREMENT

Il arrive souvent qu'une œuvre continue de se transformer dans notre mémoire. Après un spectacle, certaines chansons peuvent apparaître différemment lorsqu'on les réécoute. Une phrase peut prendre un sens nouveau. Une image de scène peut revenir spontanément à l'esprit. Ce phénomène fait partie de l'expérience artistique.

Notre perception d'une œuvre n'est jamais complètement fixe. Elle évolue avec les expériences que nous vivons. C'est pourquoi revenir sur un spectacle après coup peut être très riche. Cela permet de relire l'œuvre à partir de ce que l'on a vu, entendu et ressenti.

Dans un projet pédagogique, ce moment est particulièrement précieux. Il aide les élèves à passer d'une réaction immédiate — « j'ai aimé » ou « je n'ai pas aimé » — à des observations plus fines. Les élèves peuvent alors se demander ce qui est resté en mémoire, ce qui les a surpris ou ce qui a changé dans leur manière d'écouter une chanson après l'avoir vue sur scène.

Et parfois, c'est seulement après coup que l'on découvre tout ce que cette œuvre avait commencé à nous dire.

PISTES DE DISCUSSION

- Qu'est-ce qui change lorsqu'une idée humoristique passe de l'écriture ou de l'imagination à la scène ou à la vidéo? Qu'est-ce que la présence de l'humoriste ajoute à l'expérience?
- Certaines situations humoristiques t'ont-elles semblé différentes lorsqu'elles étaient jouées ou interprétées, comparativement à lorsque tu les imaginais ou les racontais? Qu'est-ce qui a changé dans ta perception?
- Qu'est-ce qui t'a le plus marqué dans la manière dont Douaa Kachache occupait l'espace : son jeu, son rythme, ses silences, ses gestes?
- Le jeu ou l'interprétation te semblait-il différent selon les moments? Si oui, qu'est-ce qui changeait dans l'intensité, le rythme ou l'effet comique?
- Y a-t-il un moment précis — un geste, une pause, une situation, un regard — qui t'est resté en mémoire après le spectacle?
- Comment la présence du public ou l'idée d'un public a-t-elle influencé ton expérience? Est-ce que certains moments prenaient plus de force parce qu'ils étaient partagés?
- As-tu remarqué des moments où l'attention du groupe changeait — par exemple des silences, des rires ou des réactions? Comment cela influençait-il ton écoute?
- Une situation ou un sketch a-t-il pris un sens nouveau après coup? Qu'est-ce qui a changé dans ta compréhension?
- Selon toi, qu'est-ce qui distingue une situation drôle que l'on raconte entre ami-es d'un moment humoristique qui reste vraiment marquant?
- Pourquoi peut-il être intéressant de revenir sur un spectacle après coup? Qu'est-ce que le temps permet parfois de comprendre autrement?
- Est-ce qu'il t'est déjà arrivé qu'une situation humoristique ou une œuvre artistique prenne un sens nouveau avec le temps? Qu'est-ce qui avait changé dans ta manière de la voir ou de la comprendre?
- Pourquoi certaines expériences artistiques restent-elles en mémoire longtemps après qu'elles sont terminées? Qu'est-ce qui, selon toi, fait qu'un moment devient marquant?
- Penses-tu qu'un spectacle ou une performance peut parfois nous aider à voir autrement quelque chose que l'on connaissait déjà — une situation, une habitude, une interaction? Comment cela peut-il arriver?

ACTIVITÉ N° 4

L'AFFICHE HUMORISTIQUE : TRANSFORMER UNE IMPRESSION EN IMAGE

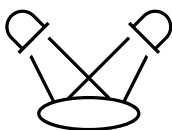
DURÉE : ENVIRON 60 MINUTES

OBJECTIFS DE L'ACTIVITÉ

- Explorer l'humour graphique comme forme de création visuelle
- Utiliser une impression laissée par le spectacle comme point de départ créatif
- Transformer une émotion, une sensation ou une question en affiche humoristique
- Comprendre comment le décalage entre une image et un texte peut produire un effet comique
- Créer une affiche qui communique une idée avec peu de mots et une composition visuelle claire

MATÉRIEL POUR L'ATELIER

- Feuilles de papier grand format ou format régulier
- Crayons, marqueurs ou stylos
- Marqueurs de couleur ou crayons de couleur
- Règle, facultatif
- Ruban adhésif ou gommettes pour afficher les productions



Astuce

Cette activité ne demande aucune compétence avancée en dessin. L'important est de trouver une idée claire, une image forte et un décalage humoristique. Les élèves peuvent dessiner simplement, utiliser des formes, des symboles, des personnages très schématisés ou même travailler avec des mots comme éléments visuels.

ÉTAPES

1 Partir d'une impression, pas d'un souvenir précis | 5 MIN.

L'enseignant·e invite les élèves à repenser au spectacle sans chercher à le raconter. L'objectif n'est pas de résumer ce qui s'est passé, mais de repérer ce qui reste : une émotion, une sensation, une question, un malaise, un rire, une surprise ou une impression difficile à nommer.

Chaque élève choisit un mot qui décrit ce que le spectacle lui a laissé. Ce mot peut être très simple : gêne, confusion, rire, décalage, surprise, malaise, énergie, silence, exagération, attente, inconfort, absurdité.

2 Transformer l'impression en personnage ou en idée | 10 MIN.

Les élèves imaginent maintenant que leur impression devient quelque chose de concret. Elle peut devenir une personne, un objet, une marque, un produit, une affiche de film, une publicité absurde ou une campagne de sensibilisation inventée.

Par exemple, la gêne pourrait devenir une compagnie de déménagement qui arrive toujours au mauvais moment. La confusion pourrait devenir une boisson énergisante qui rend les consignes encore plus compliquées. Le malaise pourrait devenir un atelier de prise de parole en public animé par quelqu'un qui évite tous les regards.

L'enseignant·e peut rappeler que l'humour graphique repose souvent sur un décalage entre ce que l'on voit et ce que l'on comprend. Une affiche peut être drôle parce qu'elle prend une émotion très au sérieux, transforme une sensation en produit ou présente une situation absurde comme si elle était parfaitement normale.

3 Choisir un format d'affiche | 10 MIN.

Les élèves choisissent un type d'affiche parmi quelques possibilités. Ce choix sert à structurer leur idée et à éviter la page blanche. Ils peuvent créer :

- une affiche de film pour une émotion
- une publicité absurde pour un objet ou un service imaginaire
- une affiche de prévention pour un problème totalement banal
- une campagne électorale pour une sensation
- une affiche d'événement pour une situation ridicule

Quelques exemples peuvent être donnés pour lancer l'imaginaire : Le grand festival de la gêne, Votez Confusion, Le malaise : maintenant en format familial, Atelier intensif pour apprendre à rire au bon moment, La surprise présente : "Je ne m'attendais pas à ça".

4 Créer l'affiche humoristique | 25 MIN.

Les élèves réalisent leur affiche. La contrainte créative est la suivante : l'affiche doit contenir une image principale, un titre ou slogan de moins de 10 mots, et un décalage clair entre le ton de l'affiche et l'idée représentée.

Par exemple, une affiche peut traiter une émotion minuscule comme un événement spectaculaire. Elle peut présenter un problème banal comme une crise nationale. Elle peut aussi donner à une sensation abstraite une apparence très concrète, comme si elle avait un logo, une mission ou une personnalité.

Les élèves doivent penser à la composition visuelle : ce qui attire l'œil en premier, ce qui fait sourire ensuite, et ce qui crée la surprise. Ils peuvent jouer avec les proportions, les expressions du visage, les contrastes entre le sérieux du slogan et l'absurdité de l'image, ou encore avec une fausse promesse publicitaire.

5 Mini exposition silencieuse 5 MIN.

Les affiches sont déposées sur les tables ou affichées dans la classe. Les élèves circulent en silence et observent les créations des autres avant d'entendre les explications. Cette étape est importante, parce qu'une affiche doit produire un premier effet par elle-même. Les élèves peuvent remarquer ce qui les fait sourire, ce qui les intrigue ou ce qui leur donne envie d'en savoir plus.

6 Retour collectif – Ce qui fait image, ce qui fait rire | 5 MIN.

L'enseignant·e invite quelques élèves à présenter brièvement leur affiche. Ils et elles peuvent nommer l'impression de départ et expliquer comment elle a été transformée en image humoristique.

La discussion peut être guidée par quelques questions simples : *Qu'est-ce qui crée le décalage dans cette affiche? Est-ce le titre, l'image, le ton ou l'association entre les deux? Est-ce que l'affiche fait rire, sourire, réfléchir ou un peu tout cela à la fois?*

Cette mise en commun permet de constater qu'une expérience artistique peut continuer autrement après le spectacle. Elle peut devenir une nouvelle image, une idée déplacée, une émotion transformée ou un gag visuel qui n'existait pas avant.

MÉDIAGRAPHIE

HUMOUR GRAPHIQUE, CARICATURE ET BANDE DESSINÉE

Office national du film du Canada — Caricature et bande dessinée

Une sélection de films liés aux arts visuels, à la caricature et à la bande dessinée. Cette ressource peut nourrir une discussion sur la manière dont le dessin, la simplification et l'exagération peuvent produire un effet humoristique. [Site internet](#)

Office national du film du Canada — Humour

Une sélection de courts métrages humoristiques, en animation, en documentaire ou en fiction. Ces œuvres permettent d'explorer différentes façons de faire rire par l'image, le rythme ou la situation. [Site internet](#)

BAnQ — Caricatures et dessins humoristiques

Un exemple de fonds d'archives consacré aux caricatures et dessins humoristiques. Cette ressource permet de découvrir comment l'humour graphique peut aussi témoigner d'une époque, d'un regard social ou d'un style visuel. [Site internet](#)

Bibliothèque de l'Assemblée nationale du Québec — Aline Cloutier : une caricaturiste méconnue de la Révolution tranquille

Un article intéressant sur l'une des rares femmes caricaturistes associées à cette période. Il permet d'aborder à la fois l'humour graphique, la satire et la place des femmes dans certains milieux artistiques. [Site internet](#)

AFFICHE, IMAGE ET COMMUNICATION VISUELLE

BAnQ — Le dépôt légal des affiches

Une courte ressource permettant de rappeler que l'affiche fait aussi partie du patrimoine visuel québécois. Elle peut servir à introduire l'idée que les affiches ne sont pas seulement des outils de communication, mais aussi des objets culturels. [Site internet](#)

HabiloMédias — Ressources pédagogiques

Un ensemble de ressources en littératie numérique et médiatique. Utile pour discuter avec les élèves de la manière dont une image, un slogan ou une publicité transmettent un message. [Site internet](#)

HabiloMédias — Littératie numérique et éducation aux médias

Une ressource pour réfléchir aux images, aux réseaux sociaux, à la circulation des messages et aux codes médiatiques que les jeunes rencontrent au quotidien. [Site internet](#)

POUR PROLONGER L'ACTIVITÉ EN CLASSE

Centre national des Arts — Ressources pédagogiques en arts de la scène

Une ressource utile pour accompagner les enseignant·es dans l'exploration des arts vivants et des expériences artistiques en classe. [Site internet](#)

Office national du film du Canada — Animation

Une grande collection de films d'animation, utile pour observer comment le dessin, le mouvement, le rythme et l'exagération peuvent produire des effets comiques ou poétiques. [Site internet](#)

NOTES

[illegible]



Le programme éducation est rendu
possible grâce au soutien de

