

le trophée des collèves

L'ASSOCIATION ORANGE PLATINE ET LA CIE LES EXPRESSO

présentent



LE THEATRE D'IMPROVISATION

Nom:
Collège:



ORANGE
PLATINE

LES EXPRESSO

Trophée d'impro DES COLLÈGES en Maine-et-Loire

Initiation au MATCH D'IMPROVISATION

Par
Charles-Etienne Martel
de la **Cie Les Expresso**

mis en page
par Quentin Martineau
de l'association **Orange Platine**

Les images utilisées sont libres de droit, trouvées sur internet ou sur les réseaux sociaux.

Le masculin est utilisé dans ce document sans aucune discrimination et dans le seul but d'alléger le texte.

L'impro? C'est quoi?

Sincèrement ? Tu commences comme ça ? Direct, pif paf, sans que l'on ait pris le temps de se connaître ?! Quand même... Coucou.

Je suis ton cahier d'atelier d'improvisation, mais tu peux m'appeler Ben, ou Maryse ou Sylvaine ou Garry, comme tu veux. Je serais ton compagnon de route durant cette année. Je suis un peu comme ton pokédex en impro. Si tu as une question, tu cherches une information, tu veux approfondir tes connaissances ou juste pour causer tranquillement autour d'un jus de pomme, je suis là

Bon. Sinon, l'impro c'est quoi ?



Figure 1 : Robert Gravel à la LNI au Québec

Très bien, j'ai compris ! Bon voilà : Dans les années 70, au Québec (Canada), les théâtres peinent à remplir leur salle. Seul le théâtre de boulevard réussit à trouver un public fidèle, aux dépens du **théâtre classique jugé trop élitiste** par la population ouvrière. Pour briser cette tendance, les comédiens Yvon Leduc et Robert Gravel inventent une forme théâtrale mélangeant un exercice de la **comedia dell'arte**, **l'improvisation théâtrale**, et le sport national religieusement suivi par les Québécois, le **hockey sur glace**. Ainsi naît le **match d'improvisation** ! Aujourd'hui, cette discipline est pratiquée partout dans la francophonie !

En France, l'improvisation est présente sous différentes formes dont le match, mais aussi sous la forme de « cabaret » et de « forme longue » en version théâtrale, mais aussi sous forme de spectacle dansé ou musical. La France est connue à travers le globe pour son inventivité et son originalité à réinventer le spectacle d'improvisation.



Figure 2: La CIR au Maroc



Figure 3: Paris Impro en France



Figure 4: L'ATIM en Belgique

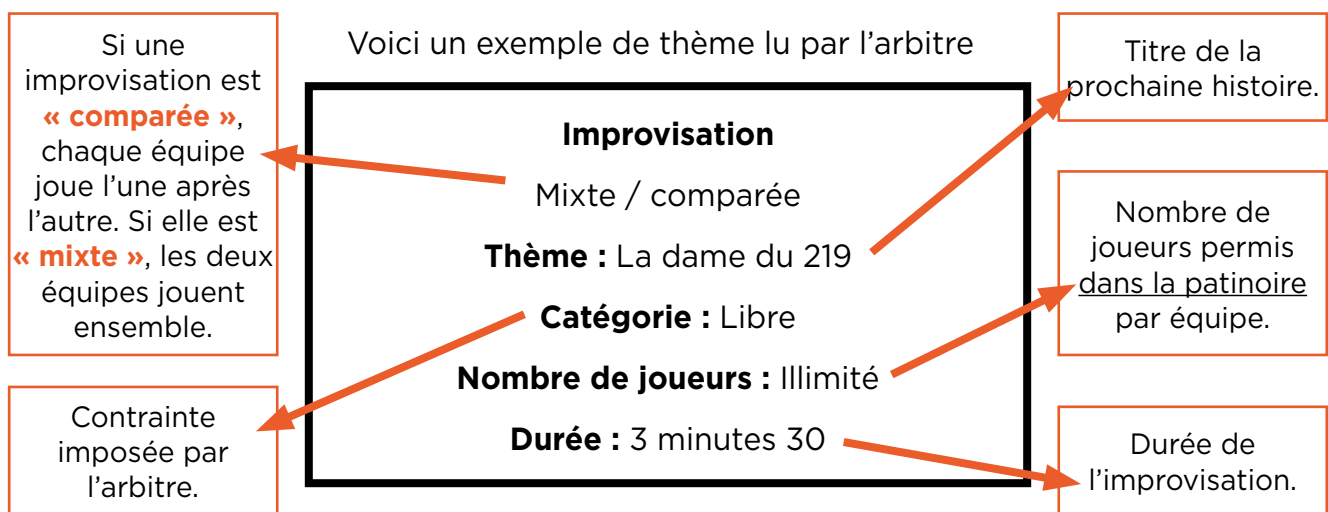
Le match d'impro, comment ça marche ?

La forme classique du match d'improvisation présente deux équipes mixtes de six joueurs qui s'affrontent sur une surface que l'on appelle « **la patinoire** ». La zone de jeu est délimitée traditionnellement par une balustrade que les joueurs ne doivent jamais quitter quand ils sont en jeu.



Figure 5 : La patinoire de match de la Lily de Lyon

Une phase de jeu est divisée en 4 parties :



1

Un arbitre au centre de la patinoire donne les directives inscrites sur le carton thème.

2

Les joueurs doivent rester silencieux pendant la lecture du thème sinon ils seront pénalisés. Au coup de sifflet de l'arbitre, les joueurs ont entre vingt et trente secondes de caucus pour concevoir les grandes lignes de leur histoire selon le thème de l'arbitre.

3

En cas d'improvisation mixte, chaque équipe envoie un joueur sur la patinoire pour débiter l'histoire, les autres pourront le rejoindre si besoin plus tard. Pour une improvisation comparée, l'arbitre tire au hasard qui présente son histoire en premier.

4

Une fois la/les présentation(s) terminée(s), l'arbitre demande au public de voter, lui permettant d'exprimer sa préférence entre les deux équipes. Celle qui remporte le plus de votes gagne le point.

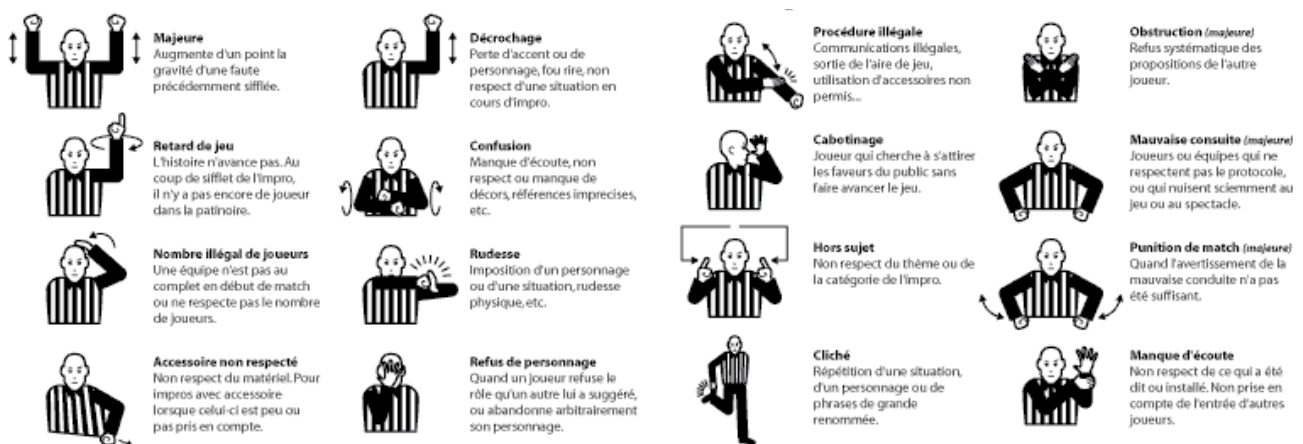
Le rôle de l'arbitre



Figure 6 : Yvan Ponton, arbitre emblématique de la LNI de Montréal, fondatrice du match d'impro.

L'arbitre est le garant du bon fonctionnement de la représentation. Traditionnellement, il se présente comme un personnage méchant, mais c'est de moins en moins le cas. L'arbitre est surtout responsable du rythme du spectacle. Personnage de l'ombre, son travail est essentiel à la qualité du match. Pendant les représentations des joueurs, il scrute leur jeu et veille à ce que ces derniers ne commettent pas d'erreurs de jeu :

Certaines procédures sont interdites pendant une improvisation. Si l'arbitre en détecte une, il la soulignera par un son de kazoo accompagné du geste rattaché à la pénalité :



Lors de l'annonce de la pénalité, juste avant le vote, **seuls les capitaines** des deux équipes ont la possibilité de demander des explications et d'argumenter (rapidement) la pénalité. Il arrive que l'arbitre retire la pénalité... mais c'est rare... en fait non... ça n'arrive jamais.

La règle des trois pénalités

Si une **équipe** cumule trois pénalités, **un point est donné à l'équipe adverse** avant le vote. Si un **joueur** cumule à lui seul trois pénalités, il est **exclu du match**.

Un dernier mot sur le match...

Il est faux de croire que le match d'improvisation est quelque chose de violent et de réellement compétitif. Il ne s'agit que du **décorum du spectacle**, laissant croire au public qu'il y a un réel enjeu au spectacle qu'il regarde. Le but premier du match d'improvisation est la **rencontre** et de mesurer sa **capacité d'adaptation et de création** face au thème de l'arbitre.

Y a-t-il d'autres formes d'improvisation ?

Mais bien sûr !!! Les possibilités sont infinies ! Autre que le match, comme il a été dit plus haut, on retrouve deux autres familles de spectacle d'improvisation : « le cabaret » et la « forme longue ». Il existe d'autres familles, mais celles-là sont les plus communes.

Le cabaret

Est une forme de spectacle que l'on pourrait expliquer comme étant une sorte de match avec une seule équipe. Les joueurs reçoivent une carte de thème d'un maître de cérémonie (ou MC) au lieu d'un arbitre même s'il a sensiblement le même rôle, sauf qu'il n'a pas de pouvoir de sanction. Les jeux s'enchaînent sans vote du public.



Figure 7 : La «Drim Tim» de Morlaix



Figure 8 : «Les Autres» de Paris

La forme longue (ou long-form)

Ici, nous sommes dans une approche davantage théâtrale de l'improvisation. Cette famille de spectacle propose une seule improvisation, relativement longue (allant de vingt à soixante minutes, parfois plus), où les comédiens respectent un cadre propre à leur spectacle. Il n'y a pas de garant de jeu comme un MC ou un arbitre, seule l'expérience des joueurs assure la qualité du spectacle.

Et à Angers ?

Chez nous, l'impro est bien implantée sous ses différentes formes. La **LIMA** (ligue d'improvisation angevine) sont les seuls qui présentent du match, alors que le cabaret est présent dans plusieurs associations, dont **Les Zigomatiks**, encore la LIMA et **BAM!** par Orange Platine.



Figure 9 : La LIMA d'Angers vs la LIPS de Montréal

Sur le plan professionnel, deux compagnies présentent des spectacles d'improvisation sous différentes formes, **Les Expresso** et **La Belle Chute**.

Concevoir son équipe d'impro



L'identité d'une équipe d'impro est composée de plusieurs éléments que tu devras concevoir avec ton équipe avant de rencontrer les autres collègues. Il s'agit ici de construire avec tes collègues de scène votre identité et de créer un sentiment d'appartenance autour de ce projet qu'est votre équipe.

1 : Le nom : Parce que pour se présenter, faut avoir une identité !

Les possibilités ici sont énormes, et c'est principalement pour cette raison qu'il s'agit de l'étape la plus difficile. Si l'on regarde les différents noms du circuit francophone, on peut remarquer quelques tendances qui peuvent vous donner un coup de main :

L'acronyme

Il s'agit de prendre les premières lettres d'un nom plus long. « Ligue d'improvisation de Québec » se transforme donc en LIQ, « La ligue d'improvisation de Cholet » devient LIC. Ce qui donne la migraine aux MCs quand ils doivent présenter la rencontre de la LIQ et la LIC.



Les jeux de mots avec « impro »

Ici, on prend une expression ou un mot que l'on modifie pour y intégrer le mot « impro ». Par exemple, on retrouve les Z'improbables à Cholet, le Kremlimpro ou les Improductibles à Paris.



Le total créatif

Ici, on est totalement libre en création. On peut laisser libre cours à son imagination, comme Les malades de l'imaginaire, la Troupe du Malin et Les titans.



Attention, votre nom présente votre équipe et votre philosophie de jeu. Ce n'est pas une tâche à prendre à la légère.

2 : Le logo : Parce qu'une image vaut mille mots !

Trouver le logo de votre équipe est relativement simple quand vous avez trouvé votre nom. Par exemple, si votre nom est **Les lions**, il serait difficilement compréhensible que votre emblème soit une **loutre**, sauf si vous aimez répondre souvent à la question « pourquoi ? ». Votre logo se trouvera sur vos objets de communication, mais surtout sur vos maillots d'improvisation.

Il y a quelques règles à respecter dans la création d'un logo :

- Il doit y avoir **très peu de détails**. S'il y en a, ceux-ci doivent être facilement distingués. Le logo est fait **pour être vu par le public** qui vous regarde depuis les tribunes.



À gauche, **les Impulseurs** ont choisi ce logo pour sa simplicité. La forme ronde facilement identifiable et « l'ours propulsé » en vectoriel. L'ours n'a pas d'expression au visage, n'a pas de détail de ses poils et une seule couleur est utilisée pour la partie centrale, ce qui permet de bien distinguer l'animation qui s'y trouve.



Les Poneys Tambours ont choisi un logo difficilement visible. Le dessin est trop détaillé et complexe pour que l'on puisse bien apprécier les nuances (l'une des baguettes est tout simplement invisible).

- Si vous avez choisi un acronyme pour nom, n'hésitez pas à trouver une police d'écriture originale. Vous en trouverez sur internet, notamment sur le site **dafont.com**. Encore une fois il est important de respecter les codes de simplicité du logo.

C'est clair, c'est précis. La petite nuance de couleur sur le « i » laisse croire à un sourire pour mettre l'accent sur l'humour des joueurs.



La lecture de « la GIGN » est difficile, une police plus claire aurait pu être trouvée (de loin, les « G » ressemble à des « C »). C'est sans compter la texture « vague » dans les lettres qui rend le focus difficile.



3 : Le maillot, sapé comme jamais !

Il n'y a pas de costume en improvisation. Dans le but est d'éviter qu'un joueur ne se démarque par une tenue extravagante (Pantalon aux couleurs voyantes, lunette de soleil, coiffure exubérante), un code vestimentaire a été mis en place. Les joueurs doivent porter des pantalons noirs (jogging le plus souvent) ainsi que leur maillot. De cette manière un joueur n'a que sa qualité de jeu pour se démarquer aux yeux du public.



Figure 10 : Le costume du joueur : Maillot de match et pantalon noir

Dans le même esprit, tout accessoire est interdit sur le jeu. Même les lunettes ne doivent pas être utilisées comme accessoire (les retirer tranquillement pour donner un effet dramatique, par exemple). **Seul le maillot peut être retiré et être utilisé comme accessoire.** C'est pour cette raison que plusieurs équipes d'impro proposent aussi à leurs joueurs des t-shirts de jeu aux couleurs de leur équipe, évitant ainsi les comédiens de se retrouver torse nu sur la scène...

Traditionnellement, les joueurs portent un maillot de hockey de type « jersey », toujours pour faire référence aux origines de match d'impro. Par contre, quelques équipes préfèrent des tenus plus légères et plus sobres. On voit donc apparaître des équipes portant par exemple des chemises personnalisées ou des polos de rugby. Ce qui, pour certains, va à l'encontre de la règle d'uniformisation des joueurs.

4 : L'hymne : Une tradition de présentation

Le match d'improvisation étant calqué sur le sport (le hockey), chaque représentation commence par l'hymne des équipes. Il s'agit d'une manière originale de se présenter au public et il marque le début du spectacle.

Les compositions originales sont plutôt rares. La plupart du temps, les équipes trouvent l'air d'une chanson qu'ils aiment bien et modifient les paroles pour se l'approprier.



Figure 10 : La ligue d'impro de Savoie en plein hymne.

Certaines équipes d'improvisation, comme l'ATIM de Mons en Belgique, ont choisi un haka pour hymne. Cette option a pour avantage de mettre les joueurs rapidement en énergie pour le spectacle. En plus, on doit admettre que ça met le feu au public en début de spectacle.

Concevoir son match d'impro



Figure 11 : Affiche du « trio d'impro » de la Comédie de Toulouse

Un spectacle d'impro n'est pas uniquement composé des joueurs et de l'arbitre. Il existe une multitude de personnes dans l'ombre pour s'assurer du bon fonctionnement du spectacle. Cette prochaine partie t'emmène dans les coulisses d'un spectacle de match d'improvisation.

Pour bien comprendre ce qui suit, imagine-toi le spectacle comme un **véhicule hybride**. Il a un moteur qui fonctionne avec **l'énergie du public** et un moteur qui fonctionne avec **l'énergie des joueurs**. Le moteur « joueur » est le moteur principal ; c'est lui qui lance la machine. Le moteur « public », lui, reçoit l'énergie des joueurs et lui renvoie son énergie, ainsi de suite, jusqu'à la fin du spectacle. **Les deux s'alimentent** et c'est cette interactivité qui rend le match d'impro si spécial. C'est là qu'interviennent les joueurs de l'ombre. En lançant

le spectacle, ils impulsent une première énergie au public qui le rendra aux joueurs arrivant sur scène. Ils arriveront donc sur scène « chargés » prêts à tout donner. Voici les membres de cette équipe de l'ombre.

Le DJ : l'incontournable

Si l'on veut mettre une énergie de fou, rien de tel que la musique. Le DJ d'impro est l'incontournable pour garder l'énergie du spectacle bien haut. Son travail va de pair avec le MC. Il doit mettre de la musique pendant que l'installation du public, pendant l'arrivée des joueurs, pendant les caucus et le vote et entre les impros. Pour maintenir l'énergie du spectacle, il mettra de la musique « qui envoie du lourd » (rock, hip-hop, funk, etc.). Pour les grosses représentations, le DJ est parfois remplacé par un groupe de musique. Mais attention, ce dernier doit savoir s'adapter à la forme du match et à donner l'énergie qui faut pour éviter que le spectacle ne s'essouffle.



Figure 12 : Boris Barré de Fonkadelica

Le MC : Le speaker artistique



Figure 13 : Antoine Gasnier, MC d'un match Angers-Lyon

Le maître de cérémonie (ou MC) est le lien entre le spectacle et le public. Équipé d'un micro et placé derrière la patinoire, il commente les improvisations, explique les catégories et les punitions et présente les joueurs. Il a un rôle d'ambianceur, mais aussi de pédagogue pour les gens du public qui en seraient à leur premier match.

Le coach d'impro : Chef d'orchestre de son équipe



Figure 14 : Le coach de la TIFF à droite pendant le caucus.

Assis sur le banc avec les joueurs, le coach structure les caucus pour maximiser les 30 secondes de réflexion, selon les codes que l'équipe s'est donnés. Il participe aussi aux caucus en donnant des idées et en « coupant » celles qu'il juge moins bonnes. Dans le cas où l'équipe aurait une baisse d'énergie causée par une succession de perte de point par exemple, le coach requinque ses joueurs pour éviter qu'ils ne s'essoufflent.

Les arbitres-assistants : Un support technique

Sur quelques spectacles, il est possible de trouver deux autres arbitres sur la patinoire qui sont présents principalement pour donner un coup de main technique à l'arbitre principal. Ils sont en charge de remplir la feuille de match recensant les points et les pénalités, afficher le pointage sur le tableau compteur et d'aider l'arbitre à comptabiliser les votes du public quand il le demande, évitant les erreurs de point quand le vote est très serré.



Figure 15 : Traditionnellement, l'arbitre principal a des brassards orange, contrairement aux arbitres assistants, comme ici à Poitiers.

Le technicien de scène



Figure 16 La technique de scène est un métier artistique dont la formation se fait l'ENSAT à Lyon.

Le dernier, mais non le moindre, le technicien de scène met en son et en lumière le spectacle. Souvent fourni par la salle de spectacle, le technicien s'occupe de tous les branchements de lumière et de système de son pour éviter les problématiques techniques. Pendant la représentation, certains vont même jusqu'à jouer avec les différentes lumières de scène pour donner vie au spectacle.

Comme quoi, oui, les joueurs sont les stars du spectacle, mais sans ces acteurs de l'ombre, le spectacle n'aurait pas du tout la même saveur et tomberait assurément à plat.

Fin de la première partie !

Et voilà ! tu as les bases du match d'improvisation. Avec ça, tu devrais t'en sortir pas trop mal ! Maintenant, la meilleure manière d'évoluer en impro est d'aller en voir le plus possible. À force d'en regarder, tu définirais toi-même ton style de jeu. Voici quelques compagnies angevines, professionnels et amateurs que tu peux aller voir en spectacle.

Les Expresso :



Depuis près de vingt ans, Les Expresso proposent des spectacles et des formations en improvisation. Cette compagnie professionnelle produit **L'Apéro Impro** depuis six ans, une fois par mois au Joker's Pub à Angers, **Retour en 7e** et **Les Promenades Fantômes** dans les rues de la cité.

Info : www.lesexpresso.com

La Belle Chute



Cette compagnie propose une approche de l'improvisation principalement théâtrale, proposant surtout des formes longues. Ils produisent notamment **Bulles** au Blue Monkeys une fois par mois et **Une Histoire**. Ils ont aussi créé conjointement avec Les Expresso **Retour en 7e**.

Info : www.labellechute.fr

La LIMA



Ligue d'improvisation historique d'Angers, la LIMA propose des **matches** contre d'autres villes (Lyon, Strasbourg, Paris, etc.) et même d'autres pays (Québec, Maroc, Suisse, etc.). Ils proposent aussi des spectacles de **cabaret** dans différentes salles d'Angers et ses alentours. Cette association regroupe environ 70 adhérents, dont une trentaine de comédiens amateurs.

Info : www.lima.asso.fr

Les Zygomatiks



Composée principalement d'étudiants, les Zygomatiks propose des **cabarets**, notamment leur spectacle **Le Labo**. Vous les trouverez Au Chapitô à la Roseraie à Angers

Info : « Les Zygomatiks Angers » sur Facebook