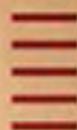




LE TROPHÉE DES COLLÈGES



DEUXIÈME TRIMESTRE



LE MATCH D'IMPRO



ENTRE

CRÉATION

ET

COMPÉTITION

Introduction

Maintenant que tu as bien saisi ce qu'est l'improvisation théâtrale, il est temps de se concentrer sur notre discipline : **le match d'improvisation**. Sous cette forme, ton équipe sera amenée à en rencontrer une autre qui te sera complètement inconnue. Ouais, ça peut être impressionnant. Surtout que la notion de « match » implique qu'il y ait **une compétition**, un gagnant et un perdant, une équipe qui soulève la coupe et une qui repart bredouille.

Whouooooo tranquille, tout va bien.



Match Nantes vs Paris



Les Jaunes de la LNI de Montréal remportent la Coupe Charade en 2019

Parce qu'en réalité, c'est beaucoup plus subtil que ça. Pour faire pencher la balance du public en ta faveur, il ne suffit pas de mener l'autre par le bout du nez, tout lui imposer ou d'enchaîner les blagues. Au contraire, ce genre de tactique est contre-productive ; non seulement le public ne vous aimera pas, toi et ton équipe, mais l'équipe adverse ne vous réinvitera plus pour jouer. Vous êtes donc perdant sur tous les plans.

L'impro est donc un **jeu cordial**, qui mise sur **l'humour et le plaisir**. Toutes ces bonnes ondes seront transmises au public qui votera en fonction de ce plaisir.

Les prochaines lignes t'aideront à trouver ta voie comme joueur et maximiser les chances de faire pencher le vote du public en ta faveur. Tu verras aussi les différents types d'impros et comment les aborder.



Vote après une impro à Lille

Dans tous les cas, petit scarabée, une notion doit être primordiale pour toi :

Le plaisir de “faire” doit toujours être plus important que le désir de “bien faire”.



L'improvisation, ça se prépare !

Il existe un nombre infini d'improvisations. Que ce soit par le type, le temps, les catégories et surtout par le thème, tu n'auras jamais une impro semblable durant ta carrière d'improvisateur. Or, tu n'as que 30 secondes de caucus pour créer une histoire avec ton équipe. Ce qui peut, admettons-le, sembler impressionnant au début. Voici quelques pistes pour t'aider à t'en sortir.

Le type d'impro : mixte ou comparé

La comparée

C'est l'improvisation de base, qu'importe la forme. C'est celle où chaque équipe prépare son histoire et la présente chacune son tour.

Le caucus :

Le temps de réflexion pour une comparée est relativement simple. Déterminez :

- 1 :** Qui sera le leader de l'improvisation.
- 2 :** le sujet de votre impro. Attention, ce n'est pas le moment de préparer vos traits d'humour, ils viendront au moment du jeu. Vous déterminez ici où **commence** votre histoire et où elle se **termine**. Non pas que vous aurez l'occasion de montrer votre conclusion au public, mais si tous les joueurs connaissent la fin, ils sauront vers où diriger l'histoire.
- 3 :** Qui embarquent avec le leader pour lancer l'impro.



À la fin du caucus, l'arbitre tire à pile ou face pour savoir quelle équipe commence. L'équipe désignée par la pièce choisit de **commencer** ou de **laisser commencer**. Comment choisir entre l'un ou l'autre ?



Laisser commencer

- 1 :** Le public se souvient généralement mieux de **la dernière impro** qu'il a vu, ce qui augmente vos chances de marquer.
- 2 :** Pendant que l'équipe adverse joue, vous avez la possibilité de mieux « préparer » votre impro, sans communiquer avec vos collègues bien sûr (même en silence) sinon il y a pénalité de **procédure illégale**.

Commencer

- 1 :** Le thème est relativement simple et vous voulez éviter de vous faire **voler votre idée**.
- 2 :** Vous êtes sûr que **vous marquerez le public**. En effet, c'est très difficile de passer après une superbe impro. S'il a adoré l'impro qu'il vient de voir, le public a tendance à attendre que le temps passe sans vraiment écouter la deuxième.

En jeu :

En comparée, vous n'avez pas à gérer l'équipe adverse. Restez donc **clairs** et ne **divergez pas du caucus**. Ce n'est pas le temps de surprendre vos collègues. Par contre, les joueurs qui restent sur le banc doivent rester disponibles pour faire une troisième entrée ou s'il y a un appel.

La mixte

C'est le type d'improvisation propre au match, celle où deux joueurs « s'affrontent » dans la patinoire, chacun avec son propre caucus en tête. En jeu, les deux équipes chercheront à construire **une histoire commune**. Attention ! L'impro est le seul jeu où être trop entreprenant fait perdre des points. En effet, le public a tendance à pénaliser l'équipe qui joue trop la gagne. C'est pourquoi il faut respecter le jeu de l'autre, sans entrer dans **la rudesse**, et **se concentrer sur la création commune**. Comment marquer le point dans ce cas ? Patience, tu verras plus loin. Mais évidemment, en mixte, les deux équipes se battent pour garder le « lead », soit être celle qui mène l'histoire.



Le caucus :

En mixte, il y a une chance sur deux pour que votre idée prévale sur celle de l'autre. Le caucus de mixte te permet non pas de garder le lead, mais de ne pas perdre pied en jeu :



1 : On détermine quel joueur commence l'impro

2 : Le reste de l'équipe le « charge » du plus grand nombre d'idées possibles. Encore une fois, on ne parle pas de blague ici, mais bien de **piste d'histoire**. Le joueur pourra ainsi se raccrocher à l'une de ces idées s'il a besoin de reprendre la main.

En jeu :

L'improvisation mixte commence avec un joueur de chaque équipe sur la patinoire. Les deux créent une histoire en **collaboration**. Il est important de savoir lâcher son caucus si on a l'impression que l'adversaire prend le lead et d'embarquer rapidement dans son idée, sous peine de risquer un **retard de jeu**. Abandonner son caucus **n'est pas synonyme de défaite, mais d'adaptation**. Encore une fois, il y a d'autres manières d'attirer l'attention du public que de diriger l'histoire.

Les informations cruciales doivent être placées dans la première minute de l'improvisation. Ce n'est qu'à partir de ce moment que les joueurs sur les bancs peuvent **envisager** de faire des 3e entrées pour relancer ou habiller l'improvisation.

Le banc

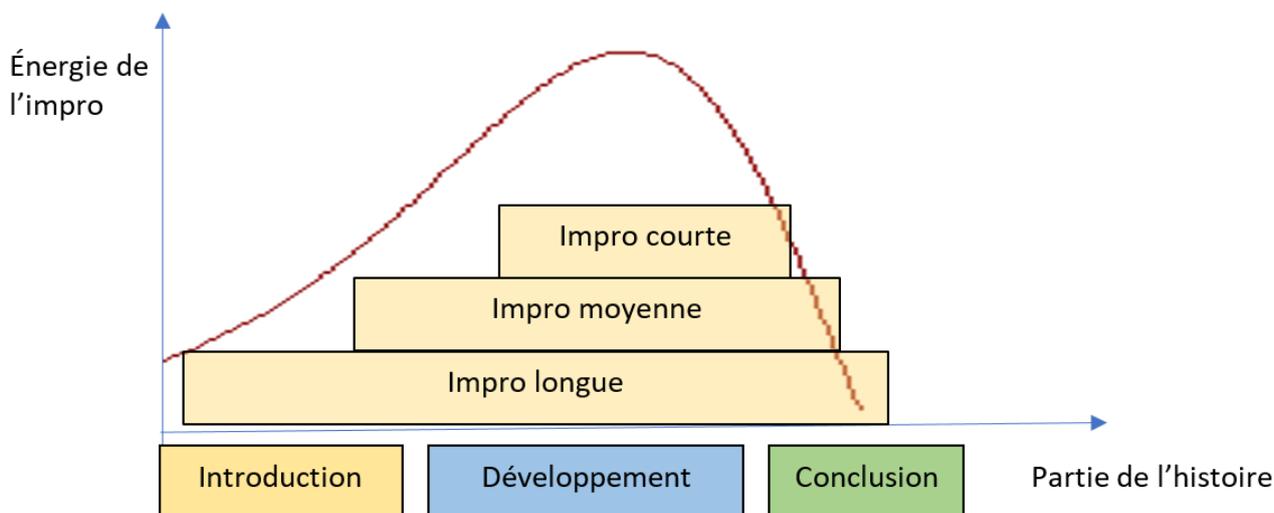
Quoi ? Qu'est-ce que ça fait-là, « le banc » ?

Oui, même être sur le banc influence le vote. Parce que même quand un joueur n'est pas sur la patinoire, **il reste quand même sur scène**, devant public. Une équipe qui ne regarde pas ses propres joueurs ne donne pas envie au public de les regarder non plus. À l'inverse, une équipe qui s'amuse et qui rit de ce qu'elle voit sur la patinoire **donnera envie au public de rire avec lui** et sera alors plus disposée à voter en son sens. Attention quand même à ne pas trop en faire, rappelez-vous que le spectacle principal est sur la patinoire et non pas sur le banc !



Le temps et l'énergie d'une impro

Lors de la lecture de la carte par l'arbitre, la durée de l'improvisation sera annoncée. Cette information est cruciale pour savoir comment gérer l'énergie de l'improvisation. Tu peux l'analyser suivant le graphique suivant :



L'impro courte (30 secondes à 2 minutes)

C'est l'impro « punchy » où il **faut tomber directement dans la situation** et où l'énergie doit être haute dès le départ. Ton équipe et toi n'avez **pas le temps d'introduire** la situation et la conclusion doit être une « chute humoristique ». Ce qui veut dire que les **personnages doivent être simples** et que vous mettez **l'accent sur la situation**. Souvent, sur ce genre d'improvisation, les improvisateurs préfèrent jouer la carte de l'humour pour marquer le public.



Parfaite comparaison de l'impro courte : situation simple et comique, personnages simples et clairs

L'impro moyenne (2 minutes 30 secondes à 4 minutes)

C'est l'improvisation que tu rencontreras le plus souvent. Ici, après une **brève introduction** qui présente la situation et les personnages au public, **concentrez-vous sur l'histoire**. L'énergie de l'improvisation grimpera au fur et à mesure de l'évolution de la situation et des troisièmes entrées.



L'impro longue est comme un film de western, on prend notre temps et on joue l'intensité de la situation.

L'impro longue (4 minutes 30 et plus)

Ce genre d'improvisation a tendance à faire peur aux joueurs, mais elle est très intéressante. Elle permet de **se concentrer sur les personnages**, sur leurs relations et de faire **évoluer l'histoire tranquillement**. Ici, les joueurs peuvent bien calculer leur troisième entrée et, en mixte, aller chercher les joueurs adverses pour faire une intervention commune.

Conclure une improvisation

Ça ne doit pas être un but en soi. Conclure une histoire en impro est très jolie, c'est vrai, **mais difficile à mettre en place**. C'est souvent un coup de chance. Tu joueras rarement la conclusion de ton histoire et ce n'est pas grave. Encore une fois, le déterminer dans ton caucus donne simplement une direction à ton équipe et permet d'aiguiller vos interventions. Par contre, **il est interdit de relancer l'histoire 10 secondes avant la fin de l'impro**, évitant ainsi une cacophonie de troisième entrée pour faire un « punch » final en faveur de son équipe.



Les types de joueurs

Une équipe est composée de différents types de joueurs. Selon nos envies, nos préférences, notre style, nous sommes tous différents. C'est la **complémentarité** de tous qui fait une bonne équipe ; se connaître soi, mais aussi connaître ses collègues de jeu. Je t'invite donc durant les différents ateliers à **chercher ton style et à te définir**. Chacun de ces stéréotypes a des bons et des mauvais côtés, à toi de bien les maîtriser.

Le puncheur

C'est celui qui aime faire des blagues, **qui aime faire rire le public**, qui a la répartie pour sortir la bonne réplique humoristique. Évidemment, dans un match d'improvisation, la blague est un élément important pour marquer des points. Ça fait réagir le public dans le bon sens du terme et ça attire son attention sur ton équipe. Une blague **pertinente**, qui respecte le contexte et le joueur adverse, est appelée **un punch**.



L'humoriste Arnaud Tsamere et le comédien Simon Astier sont des improvisateurs de punch

Par contre, le puncheur joue un jeu dangereux. **Trop de blagues tuent la blague**. Si le puncheur empêche de construire l'histoire et ralentit le jeu, le public s'en rendra compte, développera une animosité envers lui et **ne votera plus en son sens**. Un autre danger pour le puncheur, c'est la pénalité de **cabotinage**. Cette pénalité sévit contre les blagues inutiles, hors contexte, qui n'ont comme but que de faire rire le public sans servir l'histoire.

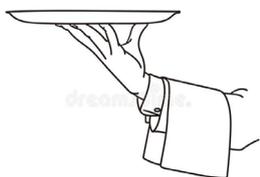
Le constructeur

C'est l'une des compétences **les plus importantes** dans notre discipline : **le raconteur d'histoire**. Ce type de joueur met cette compétence de l'avant en construisant des univers dans lesquels les joueurs évoluent. Il crée des schémas narratifs originaux et surprend le public par les péripéties qu'il met en place. Ce joueur fait voyager le public et lui raconte des histoires qui sortent de l'ordinaire. En mixte, le constructeur saura rebondir sur les idées de son adversaire et relancer l'histoire. **Il ne perdra jamais pied**, car il fait preuve d'une imagination débordante.



Les constructeurs ne doivent pas monter des **univers trop complexes**, sous peine de perdre le public et, de ce fait, le point. La pénalité qui guette le constructeur est la **confusion**. À force d'installer des informations, les joueurs risquent de s'y perdre aussi ; oublier que l'on avait mis un meuble à un endroit et le traverser, oublier le nom d'un personnage ou encore dire que l'on est dans un château alors que vous êtes à la plage.

Le serveur



C'est le joueur qui intervient en "troisième entrée", soit celui **qui intervient en cours d'improvisation pour relancer l'histoire** par des interventions éclair. Il incarne les personnages secondaires qui permettent de donner du corps à l'histoire. Pendant l'improvisation, ils sont sur le banc et **réfléchissent** constamment à la manière de la **rendre plus intéressante**. Une fois l'idée posée ou l'impro relancée **le serveur sait se retirer** pour préparer d'autres interventions. Sur un plan tactique, les troisièmes entrées permettent de garder la main sur l'impro.

La difficulté du serveur est de savoir juger si l'improvisation a **besoin d'être relancée ou si elle se porte bien**. Une troisième entrée trop hâtive peut desservir l'impro en cassant son énergie ou l'ambiance qui a été mise en place. En ce sens, le serveur risque le **retard de jeu** ; pénalité donnée au joueur qui ralentit l'avancée de l'histoire par une intervention impertinente.

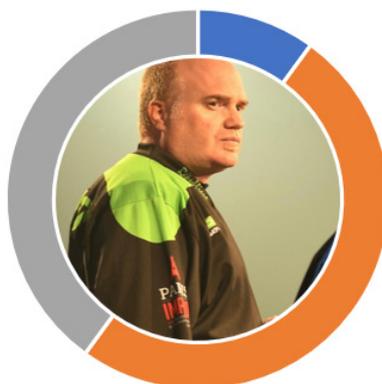
Quoi ? Je dois choisir entre ces trois-là ?

Non. Tous les joueurs sont à la fois constructeurs, puncheurs et serveurs à différents niveaux. Pour l'instant, il est intéressant de te questionner pour savoir quel type de joueur tu aimerais tendre. À titre d'exemple, prenons trois joueurs de match de France avec leurs compétences respectives :

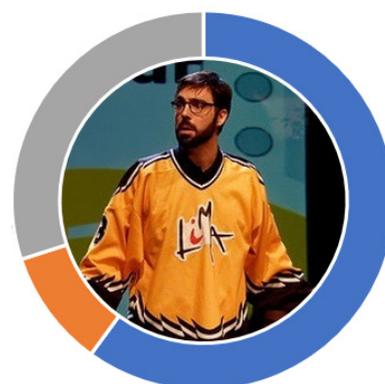
■ Constructeur ■ Puncher ■ Serveur



Emmanuelle Landais
Angers



Thierry Bilisko
Paris



Charles-Etienne Martel
Angers

Marquer des points dans un match d'impro

Parce que oui, avouons-le, même si l'idée de construction commune est importante dans le match d'impro, l'idée de compétition reste quand même coincée quelque part dans notre tête. Les prochaines lignes t'indiqueront **comment attirer l'attention du public** et marquer le point. Par contre, garde toujours en tête que, même si tu suis ces indications à la lettre, ta réussite est loin d'être assurée. Comme dans toute démocratie, le public est parfois influencé pour des raisons obscures comme le charisme d'un joueur, qu'un joueur soit membre de sa famille, ou à l'inverse, parce qu'il n'aime pas un joueur pour une quelconque raison. **Ne sois donc pas attaché au vote du public.**

Faire balancer le vote en sa faveur

1 : Le « lead » de l'histoire ou l'idée originale

Ici, c'est simple. En mixte, c'est **incarner le personnage principal** et en comparée c'est **avoir la meilleure idée**. Basique.



2 : Le punch

C'est **l'humour calculé, pertinent**, dans le contexte de l'improvisation. Un bon « punch » se sert de la situation, du cadre de l'impro ou des répliques de l'adversaire comme levier.

3 : Le bon service

Une troisième entrée qui relance une improvisation de manière originale.

4 : Le personnage impliqué

L'improvisateur qui **incarne son personnage physiquement et psychologiquement**. Modifiez votre corps et votre voix pour « habiller » votre personnage. Tu seras plus inspiré pour tes répliques, car tout sera plus logique pour toi. C'est cette logique qui fera pencher le public en ta faveur.



Les rouges ont marqué le point principalement grâce au caractère comique du personnage de cerf du joueur Paquin à gauche.

5 : La connaissance générale

Si tu intègres un élément de tes connaissances générales à ton improvisation, en admettant que celui-ci soit pertinent, les personnes du public qui partagent cette connaissance se sentiront interpellées par elle et voudront récompenser ce clin d'œil.

6 : Les « trippes »

En règle générale, **le public est admiratif** du courage des improvisateurs. Très peu d'entre eux se sentiraient capable de prendre ta place sur scène. **Un joueur qui n'a pas peur** des improvisations difficiles, comme les catégories complexe par exemple, attirera le respect du public, donc le vote.

À titre d'exemple, sur une improvisation chantée mixte, une personne qui chante mal **mais qui y va à fond en prenant du plaisir** marquera assurément le point contre une personne qui chante bien. Autant pour le caractère humoristique de la situation que par le courage dont elle fait preuve en restant complètement dans la situation.



Le joueur Chouinard de Québec fait une improvisation chantée à la manière du Rock Métal. On n'aurait assurément pas sortie sa chanson sur deezer, mais son intensité lui a permis de remporter le point.

7 : Les talents cachés

Il faut savoir utiliser **ses talents extérieurs** en improvisation. Le chant, la rime, le break dance, l'utilisation originale du maillot, le mime, tout ce qui peut **te faire sortir de la masse**. C'est pourquoi les improvisateurs d'expérience cherchent à développer une multitude de capacités, parfois hors du domaine de l'improvisation, simplement pour parfaire son jeu dans la patinoire.

En conclusion, tu remarqueras que si la majorité des joueurs se concentre sur les trois premiers points, **ce sont les autres qui te permettent de réellement te démarquer**. Donc, oui, le punch c'est bien, mais le public s'en lasse rapidement. Tu dois maîtriser les autres options.

NE PAS faire balancer le vote en sa faveur.

1 : Freiner avec le « non »

À la lecture de la carte thème, le public sent le potentiel de l'impro qui vient. En quelque sorte, il se demande ce qu'il pourrait faire à la place des joueurs. Quand un joueur freine l'histoire en refusant une proposition de l'adversaire, **le public est frustré de ne pas voir l'improvisation avancer et de ne pas aller au maximum de son potentiel**. Au final, il a tendance à « punir » le joueur qui a mis des bâtons dans les roues.



2 : La « mauvaise blague »

L'humour noir et sensibles comme le racisme, le sexisme, les minorités, etc. etc. **n'ont pas leur place dans un match d'improvisation**. Ce n'est pas comme si un public allait voir un humoriste connu pour ce style d'humour. Dans ce cas, il n'est pas surpris par le contenu et s'en amuse. Le public du match d'impro est plus « généraliste ». **Il vient voir des histoires originales et rire des blagues inoffensives**. Les « mauvaises blagues » sont pour le public une mauvaise surprise, ce qui est contre-productif.

3 : Troisième entrée trop hâtives, trop nombreuses ou qui collent

Si la troisième entrée est intéressante pour relancer une improvisation qui stagne, elle doit être calculée et arriver au bon moment. Tout est une question de « timing ». Plusieurs situations peuvent gâcher le bénéfice d'une troisième entrée. **Une intervention trop rapide** peut casser le potentiel d'une improvisation et gâcher le jeu. **Un trop grand nombre de propositions** étouffe l'histoire et crée une cacophonie pour le public. Ou encore, si **le serveur reste sur le jeu une fois que son intervention est terminée**, il « colle » à l'histoire et alourdit le plateau.

Sachez juger quand votre service est terminé et mettez-vous en position zéro. Écoutez-vous, parlez-vous sur le banc pour mesurer la pertinence de votre intervention. Votre coach est aussi là pour avoir une vue d'ensemble sur le jeu.



Le coach de l'équipe du Mans, portant la veste noire, régule le jeu de son équipe, participe au caucus et cherche à avoir une vue d'ensemble de l'énergie des impros

4 : Le manque d'implication

Suivant la logique expliquée plus haut, **un joueur qui ne prend pas plaisir et qui ne joue pas le jeu** n'attire pas l'attention du public. J'ajouterais même que le public a tendance à se demander ce que le joueur fait sur scène.

5 : Le manque d'écoute

Le public est attentif aux moindres détails que les joueurs installent dans le jeu. Les prénoms, les éléments de décors, la logique des personnages, il ne rate rien. **Une incohérence liée à la construction de l'improvisation le fera décrocher de l'histoire**, chose à laquelle il est intolérant.

6 : Jouer seul

En improvisation, il n'y a pas de « joueur étoiles », soit un improvisateur qui fait tout le travail sans l'aide de ses collègues. **Si un joueur est sur toutes les improvisations, le public se lassera de le voir**. C'est pourquoi le coach doit chercher à bien balancer le temps de jeu de ses joueurs. Aussi, en mixte, si un joueur évolue sans considérer l'adversaire, en jouant seul ou en lui imposant complètement l'histoire, le public développera de l'animosité envers lui.

Encore une fois, même si tu appliques ces règles à la lettre, il n'est pas assuré que tu marques le point. Par contre, tu seras assuré de donner un bon spectacle. Construis des histoires, varie les styles d'impros, reste conscient de l'énergie de la salle et fais voyager le public. Si tu réussis à mettre tout en place, les deux équipes seront gagnantes ; le public reviendra, l'adversaire te réinvitera, et tu joueras encore et encore.

Jouer avec la patinoire

En plus d'être une délimitation de jeu, la patinoire est un véritable outil scénique et de communication avec son public. Savoir gérer l'équilibre de son plateau c'est savoir gérer sa scénographie.

Les zones de jeu

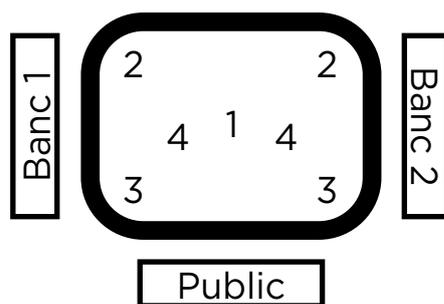
1 : Le centre de la patinoire est pour **la scène principale**.

En prenant le centre du jeu, on a une plus grande mobilité et une plus grande possibilité d'installer des éléments de décor. **Prendre le centre de la patinoire c'est prendre l'attention du public**.

2 : L'arrière de la patinoire est la **zone de retrait**. Quand on veut rester sur scène, mais que l'on ne veut **pas attirer l'attention**, ou que l'on incarne un **personnage secondaire** qui a peu d'importance, on peut trouver refuge dans cette zone.

3 : À l'inverse de la zone de retrait, l'avant de la patinoire est la **zone de confiance** ou **zone d'importance**. Quand on veut faire passer une **information incontournable** au public, sous forme d'aparté ou de discussion avec un autre joueur, prenez position au-devant de la patinoire.

4 : Deux salles, deux ambiances. Vous avez la possibilité de séparer la scène en deux pour créer **deux lieux différents**. Attention, si vous créez deux lieux différents, jouez le jeu, vous ne pouvez pas communiquer entre vous ni vous regarder !



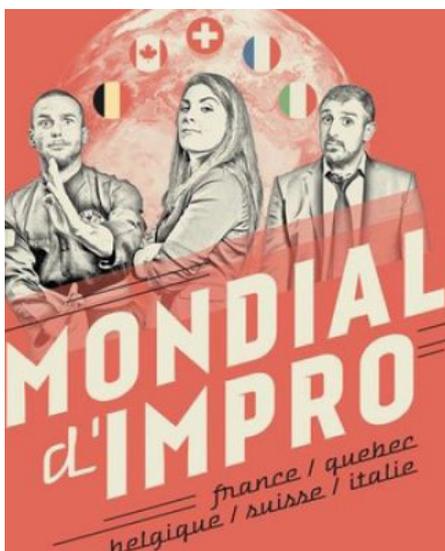
Sur cette impro, le joueur Lallane est un personnage principal alors que le joueur Astier est un personnage secondaire au service de l'histoire. Pour ce faire, Lallane prend le centre de la patinoire alors qu'Astier reste en zone de retrait.

Conclusion

L'approche du match d'improvisation varie selon le groupe d'âge, les ligues, les villes et parfois même les pays. Le style de jeu de ton équipe variera de celui d'un autre collègue, comme le style de jeu à Angers n'est pas le même à Paris et que le style français diffère que du style marocain, belge, suisse ou québécois. C'est cette rencontre des manières de jouer qui est intéressante.



*Rencontre Angers (France) - Rabat (Maroc) à Casablanca.
Voyager pour faire de l'impro, sympa comme idée...*



*Mondial d'improvisation au Havre (France) :
France - Québec - Belgique - suisse - Italie,
une superbe rencontre internationale de
match d'improvisation.*

Ce cahier est assez indicatif quant à la méthode et à l'approche du match d'impro, je l'admets. Au court de ta carrière d'improvisateur, tu rencontreras différents joueurs, différentes équipes qui te permettront de te définir comme joueur et à trouver ton propre style. Au fil des matchs, tu développeras ta propre méthode et tu te détacheras de ce cahier. Ou pas. Faut dire que je suis vachement bien fait...

Encore une fois, n'oublie pas de **prendre du plaisir en impro**, ça te mènera beaucoup plus loin dans cette discipline que de gagner des matchs ou de soulever des trophées.



ORANGE
PLATINE

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

Initiation au MATCH D'IMPROVISATION #2

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.