

# C'EST QUOI UN MATCH D'IMPRO ?

**Il est très compliqué d'expliquer ce qu'est un match d'improvisation à une personne qui n'en a jamais vu...  
Il faut donc le voir pour mieux le comprendre !**

Ce concept s'est développé avec beaucoup de succès au Québec d'abord, puis dans le monde francophone essentiellement. Il existe toutefois des ligues d'improvisation partout dans le monde dans différentes langues, que ce soit en anglais aux États-Unis ou en espagnol en Argentine et en Espagne. De nombreuses rencontres ont lieu chaque week-end en France opposant les différentes équipes de chaque ligue. Des rencontres internationales, et notamment des Coupes du monde, sont également régulièrement organisées.



Deux équipes de comédiens-joueurs s'affrontent. Le match est présenté et animé par un maître de cérémonie. Un musicien joue pour chauffer la salle, remplir les temps morts ou ponctuer les moments forts et quelquefois intervenir dans certaines improvisations. Un arbitre se charge de faire respecter les règles et de comptabiliser les scores. Il tire au hasard les thèmes - inconnus des joueurs - et indique la forme que l'improvisation prendra... Les joueurs de chacune des équipes ont 20 secondes pour se concerter (ce qu'on appelle le caucus) ! À la fin de chaque improvisation, le public vote pour la meilleure prestation. Un point est accordé à l'équipe obtenant la majorité des votes du public et remporte l'improvisation.

Le joueur qui entre en scène doit mettre en éveil tous ses sens, et être dans un état de concentration qui lui permette de se dominer, de se contrôler, de maîtriser ses peurs et de se faire confiance en faisant confiance à l'autre. Autant dire que l'improvisation met l'individu face à lui-même, sans fard, et parfois avec une violence insoupçonnable pour le formateur. Improviser est avant tout un enjeu personnel. En prenant conscience de tous les enjeux liés à l'état d'écoute active, il faut envisager la dimension créatrice et artistique de cet espace d'expression théâtrale. Le match d'improvisation doit son originalité aux multiples valeurs connexes qu'il implique, et qui permet des approches très différentes. Toutefois, le cœur de tout cela, c'est cette scène vide qui appelle l'esprit à s'émanciper et à se surpasser pour produire ce que le joueur ne soupçonnait pas être capable de créer.

Le match d'impro s'inspire du sport et de son esprit de compétition, c'est pour les parodier, tel que l'a imaginé son fondateur Robert Gravel. L'aspect le plus remarquable, et ce qui incontestablement explique le succès du match d'improvisation, est le fait que le public lui-même participe au spectacle et joue son propre rôle. Tout en imposant un cadre et des règles précises, le match d'improvisation théâtrale crée les conditions d'une expression libre. En acceptant ce cadre et ces règles, le joueur se donne le droit d'exister librement. Mais il devra composer avec l'équipe d'en face.

L'enjeu est de construire des histoires, avec mais aussi contre l'autre équipe. Le public vote à chaque improvisation pour l'équipe qu'il a préférée et, au final, détermine le vainqueur.



### EN BREF :

Lors d'un match d'improvisation, 2 équipes de 4 ou 6 joueurs s'affrontent autour d'un même thème. Un arbitre et deux assistants veillent au respect du règlement. Chaque équipe est accompagnée d'un coach.

5 critères composent un thème :

- La nature de l'impro : comparée ou Mixte
- Le titre de l'improvisation
- Le nombre de joueurs autorisé à jouer
- La catégorie de l'improvisation : libre ou à la manière d'un auteur ou d'un style
- La durée, variable de 45 secondes à 20 minutes !

A l'issue de cet énoncé, chaque équipe dispose de 20 secondes pour se concerter.

Il existe deux types d'improvisations :

- L'improvisation comparée : chaque équipe, doit improviser à tour de rôle sur le même thème. Aucune communication n'est permise pendant l'improvisation de l'autre équipe.
- L'improvisation mixte : un ou des joueurs des 2 équipes doivent improviser ensemble sur le même thème.

Chaque match est soumis au vote du public. Muni d'un carton bicolore et/ou d'une pantoufle unique et réglementaire, ce dernier est amené à utiliser le carton ou la pantoufle, selon son humeur ...





## ROBERT GRAVEL

Robert Gravel est né le 14 septembre 1944 à Montréal et décédé le 12 août 1996 à Saint-Gabriel-de-Brandon, Québec. Comédien, metteur en scène, dramaturge et enseignant québécois, il est le cofondateur du Théâtre Expérimental de Montréal (TEM), du Nouveau Théâtre expérimental (NTE) et d'Espace Libre. Il fonde en 1977 la Ligue nationale d'improvisation (LNI) qu'il a présidé jusqu'à sa mort. En son hommage, une école secondaire spécialisée en art dramatique porte son nom. Robert Gravel a enseigné l'improvisation

théâtrale à l'École nationale de théâtre de Montréal, au Cégep de St-Hyacinthe et animé de nombreux ateliers de formation.

Le 21 octobre 1977, Robert Gravel et Yvon Leduc fondent au travers de la Ligue nationale d'improvisation le concept de match d'improvisation, basé sur une joute sportive (inspirée du sport national québécois, le hockey) opposant deux équipes marquant des points selon le vote des spectateurs.

Source : Wikipedia

## « FAUTE ! »

**L'arbitre est le maître absolu du jeu. En tout temps, il peut imposer une pénalité à un joueur ou à une équipe pour toute infraction nuisant à la qualité du jeu ou au déroulement de la partie.**

Les fautes (ou pénalités) constituent les armes de l'arbitre. Avec ces fautes, qu'il siffle aux joueurs à l'aide de son Gazou, il peut à tout moment les rappeler à l'ordre. Chaque faute est accompagnée d'un geste significatif qui permet au joueur et au public d'identifier immédiatement celle-ci. Rappelons une donnée fondamentale, lorsqu'une équipe a accumulé trois fautes, elle concède un point au score, à l'autre équipe. De même, un joueur qui a deux fautes personnelles se voit exclu du jeu. Par les fautes qu'il donne, l'arbitre influe sur le score, et souvent de manière forte. Il n'est pas rare de voir une équipe donner deux ou trois points à l'équipe adverse, ce qui peut être déterminant à la fin du match. Les fautes permettent à l'arbitre de contrôler le jeu, de gérer les équilibres et surtout de sanctionner tout comportement qui tendrait à nuire au jeu. En posant ces gardes fous, il empêche le jeu de dévier dans une opposition malsaine, qui détruirait les improvisations.

Les seize fautes définies par Gravel et Leduc (inventeurs du concept), permettent de faire face à tous les cas de figure. Elles ont parfois été complétées, dans certaines ligues, par des fautes complémentaires mais qui la plupart du temps se recoupaient avec celles existantes. Ces fautes ont toute la même particularité, qui est primordiale : elles permettent de sanctionner la forme du jeu, mais jamais le fond. Au travers des fautes qu'il siffle, l'arbitre ne peut émettre aucun jugement de valeur, ce rôle revenant institutionnellement au public. Il a éventuellement la possibilité d'émettre des critiques lors des explications, surtout si les improvisations ont tendance à tomber dans le graveleux, ou le scatologique, mais de ces critiques, les joueurs font ce qu'ils veulent, car elles n'influeront pas le score.

- Jeu retardé
- Majeure
- Nombre illégal de joueur
- Accessoire illégal
- Obstruction
- Cabotinage
- Mauvaise conduite
- Procédure illégale
- Thème ou catégorie non respectée
- Puntion de match
- Cliché
- Décrochage
- Confusion
- Manque d'écoute
- Refus de personnage
- Rudesse excessive



## L'IMPROVISATION, POURQUOI FAIRE ?

**D'après la définition de Jean François de Raymond, philosophe : « On peut définir de façon générale l'improvisation comme l'acte qui consacre dans l'instant ce qui s'étale habituellement entre la conception (ou la composition) et l'exécution ultérieure, le délai entre les deux étant supprimé par l'immédiateté de l'acte. L'improvisation est une réponse mais aussi une pratique inventive immédiate où on cherche à atteindre un objectif par la mise en œuvre des seuls moyens disponibles. »**

S'il existe des similitudes entre des actes quotidiens et des actes « improvisés » de par leur inscription dans le présent, cette définition montre que l'improvisation est liée à une volonté créatrice, à un objectif à atteindre. L'improvisation est donc le résultat d'un processus qui tend à supprimer le temps qui sépare d'ordinaire l'acte et sa conception, ou son inscription dans le temps. En d'autres termes, nous improvisons lorsque nous produisons spontanément des actes que d'ordinaire nous accomplissons en marge de la réflexion qui nous a amenés à les réaliser. Nous supprimons l'espace temps entre la réflexion et l'acte. Jean François de Raymond : « L'improvisateur met en œuvre un savoir faire qui échappe au profane. Il y a de la prestidigitation dans cette virtuosité qui tire sa force du regard des admirateurs. »

L'improvisation théâtrale est l'acte par lequel un comédien écrit et met en scène l'histoire qu'il est en train de jouer. Cette écriture, alimentée par son immédiate inspiration, coïncide dans le temps avec la présentation qu'il est en train d'en faire. La suppression du temps qui sépare d'ordinaire l'écriture de la représentation est contrainte par la situation d'urgence imposée par la pression temporelle. La situation de mort virtuelle et symbolique dans laquelle le comédien se met volontairement pour provoquer et stimuler sa créativité spontanée, lui permet de dramatiser l'instant et d'en faire ainsi un moment de théâtre.