

LE THEATRE D'IMPROVISATION

Le **match d'improvisation théâtrale** a été créé le 21 octobre 1977 au **Québec**, sous la gouverne du Théâtre Expérimental de Montréal, par Robert Gravel, qui souhaitait expérimenter de nouvelles formes théâtrales et approches du public. Afin de casser l'élitisme du théâtre, il a l'idée d'utiliser la forme du sport, en parodiant le populaire **hockey sur glace** (décorum et règles).

Dans cette aventure, Robert Gravel embarque plusieurs comédiens et amis: Yvon Leduc, vidéaste, qui deviendra le co-fondateur de la LNI, Yvan Ponton, qui créera le rôle de l'arbitre, Pierre Martineau qui deviendra le premier maître de cérémonie et contribuera à l'amélioration du jeu, ainsi que les premiers comédiens qui se lancèrent dans cette aventure.

Le concept a été déposé par Gravel et Leduc sous le nom de « match d'improvisation » et des championnats du monde d'improvisation furent même introduits. Pour en savoir plus sur le concept vous pouvez visiter le site matchimpro.info

À l'origine, cet aspect compétition a été décrié par les comédiens : d'une part, il attaquait la création classique; d'autre part, il révélait la compétition qui existe réellement dans le monde du Théâtre. Mais cette notion de conflit, source de danger pour les improvisateurs, intéresse le public et bouscule l'improvisation, poussant à la créativité et la spontanéité.

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 Espagne.

Déroulement

Deux équipes composées chacune de **7 personnes (3 joueurs, 3 joueuses et un coach)** s'affrontent dans une **mini patinoire de hockey** (environ 5m sur 6m) en bois dans une **tenue réglementaire** (à savoir pantalon de sport noir ou jogging noir, T-shirt, baskets et maillot). Le match est présenté et animé par un **maître de cérémonie** dit MC (prononcez emsi). **Un musicien** joue pour chauffer la salle et lorsque le staff ou les équipes se concertent. Il permet de remplir les temps morts et motive le public et les joueurs (parfois, un DJ remplace le musicien). **Un arbitre et deux arbitres assistants** se chargent de faire respecter les règles et de comptabiliser les scores. Ils sont habillés tels les tenues d'arbitres et d'arbitres assistants de hockey.

L'arbitre **tire au hasard** les thèmes (inconnus des joueurs) dans un barillet et indique la forme que l'improvisation (l'impro) prendra en faisant varier plusieurs éléments :

- **la nature:** *mixte* ou *comparée* : une improvisation mixte permet aux deux équipes de jouer ensemble alors qu'une improvisation comparée voit les deux équipes se succéder sur la patinoire.
- **le titre, ou thème** : il s'agit le plus généralement d'*un mot ou d'une courte phrase* choisi par l'arbitre lui-même mais, idéalement, choisi par un comité formé des personnes ne jouant pas, c'est-à-dire le M.C., les assistants arbitres et l'arbitre.
- **le nombre de joueurs** : il peut être *libre* ou bien *imposé* par le carton.

- **la catégorie** : elle peut être *libre* ou encore *dictée* par le carton parmi un large panel de possibilités (à la manière de Molière, de Michel Audiard, chanté, en rimes, sans paroles, silencieuse, avec accessoire, roman-photo, etc.)
- **la durée** : elle varie généralement de *30 secondes à 8 minutes*, mais peut descendre à quelques secondes comme aller jusqu'à 20 minutes.

À la fin de la lecture du carton, les équipes ont **20 secondes pour se « coacher »** (partie que l'arbitre nomme souvent le caucus), dans le cadre d'une improvisation comparée, un assistant arbitre vérifie que l'équipe qui joue en seconde position ne parle pas (pour l'égalité des chances entre les deux équipes). Pour cela il dispose d'un ruban qu'il dispose sur le coin de la patinoire, le retire si l'équipe concernée parle durant l'improvisation de la première équipe.

À la fin de chaque improvisation, **le public vote avec un carton de couleur associé à chaque équipe** pour la meilleure prestation. Un point est accordé à celle qui remporte l'improvisation.

Le match se déroule en **trois périodes (tiers-temps) de 20 à 30 minutes** chacune et l'équipe qui a le plus de points à la fin du match est déclarée gagnante.

À tout moment, **le public peut manifester son mécontentement ou son ennui en jetant une pantoufle** (aussi appelé savate) sur la patinoire (avatars des caoutchoucs québécois).

L'arbitre est là pour faire respecter un certain nombre de règles bien établies. Il peut siffler des fautes à l'aide d'un **gazou**. Ainsi, il existe 16 fautes officielles (Voir ci-dessous). Chaque équipe totalisant trois fautes donne un point à l'équipe adverse.

Le match d'improvisation se doit de **rester un spectacle** : s'il s'inspire du sport et de son esprit de compétition, c'est pour les parodier, tel que l'a imaginé son fondateur Robert Gravel. S'il est bien compris, le Match d'Improvisation **« joue à jouer un match »**. 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**. Ainsi que le constat de la somme d'exigences pour les joueurs : écoute, rapidité de réaction, humilité -juger quand il est opportun d'intervenir- mise en danger, imaginaire riche, travail d'équipe...que le public découvre indispensables pour que le spectacle soit bon.

Rôle du staff

Le staff est généralement composé de **cinq personnes** : trois arbitres, un MC et un musicien. Le rôle de base du staff est d'encadrer le match afin qu'il se déroule au mieux pour les deux équipes, et donc pour le spectacle et le public. Pour ce faire, chaque membre du staff a quelques devoirs de base: Il doit garantir une totale impartialité entre les deux équipes. Il ne doit pas focaliser excessivement l'attention du public afin que les joueurs soient l'élément le plus important du match. Il doit se coordonner avec les autres membres du staff, ce qui assure un spectacle avec un bon rythme.

Il faut souligner que plus le staff est sobre, plus le jeu des joueurs peut être mis en avant. C'est ce qui fait la qualité d'un staff. Souvent, cette qualité est présente lorsque les différents membres du staff se connaissent ou ont déjà collaboré ensemble dans le cadre de l'improvisation théâtrale.

Un autre atout majeur pour un staff est la communication. En effet, un bon staff sait communiquer très discrètement et simplement. Il doit y avoir un échange de regards ou de quelques mots que seul le staff peut comprendre, et qui ne doit pas être perceptible par le public.

Un membre du staff doit (de préférence) avoir un personnage. Il ne doit pas jouer à être son personnage, mais il doit être son personnage. Certes, un **arbitre n'est pas aimé du public et des joueurs par définition**, mais il n'est pas obligé d'avoir un air absolument abominable, il peut se faire détester d'une autre manière. Un MC ou un musicien peut aussi avoir un personnage, même si on ne le perçoit pas souvent. Ce sont souvent des petites touches comme celle-ci qui donne une identité à un staff.

Lors d'un match d'improvisation, plus l'arbitre est détesté du public, plus les joueurs et leur jeu seront appréciés du public. Ceci veut dire que si les rapports de pouvoir ont tendance à s'inverser, le match sera ennuyeux car le public n'aura pas cette petite rage intérieure contre l'arbitre, et va donc se lasser d'un match où le rôle des personnages (arbitres, joueurs) n'a plus d'importance.

L'arbitre peut siffler des fautes, s'il le veut. Ces fautes ne sont pas présentes pour embêter les joueurs mais le but premier d'une faute est d'aider une improvisation. La faute sera sifflée afin de prévenir le joueur qu'il ne gère pas bien l'improvisation et que tel ou tel point est à améliorer (construction, avancement de l'histoire, occupation de l'espace, expression verbale).

Tous ces points confirment bien que le staff est important pour le bon déroulement et l'encadrement du match. Le staff contribue à poser le cadre de la cérémonie, ce qui met à l'aise les joueurs et leur permet de réaliser un bon match. Il faut rappeler que le match est certes la confrontation de deux équipes mais le spectacle « match d'impro » est créé par les deux équipes et par le staff, ensemble.

Les signes d'arbitrage

Durant le match, l'arbitre peut siffler autant de fautes qu'il veut. Chaque faute possède, pour signe, un geste. L'arbitre (debout) siffle dans son gazou en réalisant ce geste et en désignant à qui appartient la faute. Voici les différentes fautes, leur signe respectif et les raisons pour lesquelles elles sont sifflées.

<i>Nom</i>	<i>Signe</i>	<i>Raisons</i>
<i>Accessoire illégal</i>	Tir du bas du maillot	Un joueur utilise un objet qu'il n'a pas le droit d'utiliser dans une improvisation.
<i>Cabotinage</i>	La main ouverte devant le nez	Un joueur cherche trop à se mettre en avant et à se faire remarquer sans amener quelque chose à l'improvisation.
<i>Cliché</i>	La main tape le pied levé en arrière	Un joueur mentionne une marque ou utilise un cliché dans une improvisation.
<i>Confusion</i>	Les mains en rotation	Un joueur ne respecte pas un espace ou un personnage déjà défini.

<i>Décrochage</i>	Poing fermé tire de haut en bas	Un joueur perd son personnage et le fait paraître.
<i>Manque d'écoute</i>	La main attrape manche du poing fermé	Un joueur n'écoute pas l'aide d'un autre joueur ou oublie ce qu'il a amené.
<i>Hors catégorie</i>	"dessin" d'un rectangle avec les deux index	La catégorie de l'improvisation imposée par l'arbitre n'est pas respectée. Ce dernier ne peut pas siffler cette faute lorsque la catégorie est libre.
<i>Hors thème</i>	"dessin" d'un rectangle avec les deux index	Le thème de l'improvisation imposé par l'arbitre n'est pas respecté. Ce dernier ne peut siffler cette faute qu'à la fin de l'improvisation.
<i>Mauvaise conduite</i>	Poings tapent les hanches	Un joueur va volontairement à l'encontre de la cérémonie ou du concept du match d'improvisation.
<i>Nombre de joueurs illégal</i>	Le poing tape la tête	Le nombre de joueurs imposé dans la patinoire par l'arbitre n'est pas respecté.
<i>Obstruction</i>	Les bras croisés et les poings contre les épaules	Un joueur empêche continuellement un autre joueur de poursuivre l'improvisation. Un joueur s'oppose systématiquement à l'arbitre pendant le match.
<i>Procédure illégale</i>	La main tape la manche de l'autre main, qui a les doigts qui pointent	Un joueur ne respecte pas une règle de la cérémonie.
<i>Refus de personnage</i>	La main ouverte qui descend contre le visage	Un joueur change de personnage sans raison au cours d'une improvisation. Un joueur entre dans la patinoire sans jouer jusqu'à la fin de l'improvisation.
<i>Retard de jeu</i>	L'index qui pointe vers le haut, le poignet qui tourne	Un joueur tarde à entrer dans la patinoire au début d'une improvisation. Une improvisation stagne et n'avance plus.
<i>Rudesse excessive</i>	Le poing tape contre l'autre main qui est ouverte	Un joueur empêche fortement un autre joueur de réaliser son idée ou refuse franchement ses propositions.

Une faute peut être sifflée soit à une équipe, soit aux deux équipes, soit à un joueur. L'arbitre, après avoir fait le geste de la faute, désigne une équipe ou les deux équipes en pointant le côté de leur banc, ou un joueur en le pointant directement.

Chaque équipe qui totalise **trois fautes offre un point** à l'équipe adverse.

Chaque faute peut être majorée si elle est jugée grave. À ce moment-là, l'arbitre siffle la faute normalement en rajoutant un signe : Il tire les deux poings du haut vers le bas. Une faute majorée compte comme deux fautes sur le tableau de score.

Lorsqu'un joueur, au cours d'un match, obtient deux fautes personnelles, l'arbitre siffle une punition de match (en tapant deux fois les poings contre les hanches) et le joueur est expulsé du match.

En général, l'arbitre siffle peu de fautes personnelles. Les fautes les plus courantes sont : décrochage (le joueur rigole), confusion, retard de jeu, hors thème et hors catégorie.

Introduction et développement dans différents pays

Introduction et développement en France



Joute contée en gallo en Bretagne

La LIF a été créée en France par Catherine Monnot, metteur en scène et ancienne professeur à l'Université Paris 8.

En 1981 se crée en France après un match de démonstration à Avignon, puis au théâtre d'Aubervilliers la LIF ligue d'improvisation Française, elle fut la première ligue étrangère. Elle popularisa le concept en jouant à partir de 1984 chaque lundi au Bataclan à Paris. L'AFLI (Association Française des Ligues d'Improvisation), créée en 1989, a rassemblé à une époque certaines ligues juniors, amateurs et professionnelles. Elle avait pour but d'assurer le développement des matchs d'improvisation en veillant au respect des règles et du concept initial. L'AFLI a cessé d'exister et les 7 ligues professionnelles pratiquant le match d'impro ont créé la LIF Pro.

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.

Des ligues amateurs se sont constituées également en très grand nombre, représentant une ville, une région, un département, sans qu'une fédération ne voit le jour jusqu'à présent, car les pratiques sont variées.

On assiste depuis quelques années à un certain virage qui sépare l'improvisation en deux courants. Il y a les ligues "**puristes**" qui respectent à **100%** les règles de la LNI. D'autres jouent **sans patinoire**, certaines n'apprécient pas le concept d'arbitre sévère et le remplacent par un maître de jeu, les 3 tiers temps sont parfois remplacés par **deux mi-temps**. Ceci étant dit les ligues arrivent toujours à **se rencontrer et à s'entendre** sur des règles avant de jouer ensemble.

C'est pour cela qu'il existe deux championnats de France amateur :

- le CANIF qui regroupe certaines ligues ayant apporté des variantes au concept initial
- le Championnat de France CAFCA avec des ligues attachées aux règles de la LNI.

En 1996 ont été créées en France, des rencontres d'improvisation théâtrales "LES IMPROVISADES" qui réunissent exclusivement des équipes d'entreprises, d'Universités et de Grandes Écoles. Le monde du travail s'intéresse de plus en plus aux techniques d'improvisation.

Le match d'improvisation a donné naissance à de nombreux dérivés, dont notamment les spectacles de Café-théâtre d'improvisation qui se développent de plus en plus.

Le match d'improvisation a été l'objet d'une bataille juridique autour de la notion de droit d'auteur. Cette notion est très différente en France et dans les pays anglo-saxon. Peu après sa création, Robert Gravel avait souhaité que soit reconnu ce concept et demandé que chaque ligue l'utilisant verse un dollar symbolique. A sa mort, se sont créées les éditions Gravel /Leduc constituées des héritiers de Robert Gravel et du directeur de la L.N.I. Et ce sont ces éditions Gravel / Leduc qui, à l'heure actuelle, exigent des droits d'auteur qui n'ont plus rien à voir avec la demande symbolique de Robert Gravel. La LIDY, l'une des premières associations d'improvisation théâtrale en France, dont est issue Jamel Debbouze, et qui regroupe des associations des Yvelines et alentour, a été assignée par les éditions Gravel et Leduc qui prétendait déposer un concept du match d'improvisation en France. Après 10 ans de procédure, un accord a été conclu avec la SACD, la LIDY et les auteurs, accord qui prévoit d'accorder 60 % des droits d'auteur...aux comédiens qui font le spectacle, et 40 % aux auteurs. Le match d'improvisation a été entendu au sens large, y compris pour des spectacles ne respectant pas totalement le concept initial. L'avantage de cet accord est de reconnaître le droit des comédiens. Mais son désavantage est qu'il trahit la demande initiale symbolique de Robert Gravel et qu'il empêche les ligues d'amateurs de fonctionner alors que l'histoire ne dit pas si des droits d'auteurs sont versés à la ligue de hockey !

Introduction et développement en Belgique

La version belge a débuté en 1984 avec la Ligue d'improvisation belge. Elle connaît un succès constant et se produit à Bruxelles.

Ce document provient de « http://fr.wikipedia.org/wiki/Match_dimprovisation ».

Droit d'auteur : les textes sont disponibles sous licence Creative Commons paternité partage à l'identique ; d'autres conditions peuvent s'appliquer. Voyez les conditions d'utilisation pour plus de détails, ainsi que les crédits graphiques. En cas de réutilisation des textes de cette page, voyez comment citer les auteurs et mentionner la licence.

Wikipedia® est une marque déposée de la Wikimedia Foundation, Inc., organisation de bienfaisance régie par le paragraphe 501(c)(3) du code fiscal des États-Unis.

