

Séquence sur L'IMPROVISATION

1. Objectifs :

- Etre capable de jouer un personnage à partir d'une situation donnée.
- Pouvoir entrer dans la peau de plusieurs personnages.
- Apprendre à réagir face à des situations diverses.
- Apprendre à être à l'aise dans toutes les situations.
- Prendre confiance en soi et dans le groupe.
- Apprendre à être à l'écoute de l'autre.
- Travailler toute une série de situations de parole et de déplacements.

2. Qu'est-ce que l'improvisation ?

- Vision d'un match d'improvisation.
- Un site Internet pour en savoir plus : www.ligueimpro.wanadoo.be.
- **Remarques personnelles par rapport à ce match (notes) :**

3. L'improvisation : quelques éléments théoriques.

- **Lecture** de l'article de presse proposé en page 3.
- **Informations importantes :**
 - L'improvisation est née au Canada, plus précisément au Québec à la fin des années 70. Dès les années 80, une structure officielle est mise en place : la Ligue. Aujourd'hui, des matches officiels se déroulent dans différents pays francophones, essentiellement où il existe une ligue professionnelle.
 - N.B. : Dans ces pays, il existe aussi une fédération pour amateurs.

- **En quoi consistent les matches ?**

Canada oblige, c'est le hockey sur glace qui sert de modèle. 2 équipes de 6 joueurs, 3 garçons et 3 filles avec un capitaine et un vice-capitaine. Ils sont revêtus de vareuses de hockeyeurs. Le match se déroule en 3 tiers-temps de 30 minutes sous la direction d'un arbitre et de 2 assistants.

Après chaque improvisation, le public vote et l'équipe gagnante reçoit un point.

En cas de non-respect de certaines règles (sortie de thème, par exemple), des pénalités sont données. 3 pénalités = 1 point pour l'adversaire.

L'arbitre, rayé de noir et blanc, est le seul maître à bord de la patinoire. Il est souvent sifflé et conspué par le public. Folklore oblige. Il est le méchant de la soirée mais il a toujours raison.

- **Qu'est-ce qu'une improvisation ?**

L'arbitre donne un thème, une catégorie (muette, libre, à l'envers, ...), un temps limite et signale si l'improvisation sera mixte (2 équipes en même temps) ou comparée (une équipe après l'autre). Les équipes ont droit à 20 secondes de « cocus » pendant lesquelles le coach type une situation, un lieu, un personnage. Les joueurs doivent alors improviser, essayant le plus souvent d'être drôle ou tendre.

4. Exercices.

- **Remarque préliminaire.**

Avant de monter sur la patinoire pour réaliser sa première impro, il y a toute une série d'exercices à faire et plusieurs techniques à maîtriser. Les exercices suivants doivent amener le joueur à être le plus « performant » sur la patinoire. Cette liste n'est pas exhaustive, d'autres exercices pourront être amenés lors des séquences. Ils ont tous des objectifs spécifiques : c'est en fonction de ceux-ci qu'ils sont classés ci-dessous.

<ul style="list-style-type: none"> • Exercices d'échauffement.
--

- **Objectif** : pour monter sur la patinoire, il faut être en énergie. Pour cela, s'échauffer est primordial. Ces exercices permettent d'entrer dans le monde de l'improvisation.
- **Exercice 1** : Se répartir dans toute la classe et se déplacer en gardant distance entre les élèves (se croiser sans se regarder, se regarder de manière amicale, sévère, en se disant bonjour de différentes façons, ...).
- **Exercice 2** : Toujours en se déplaçant, imaginer que l'on traverse différents environnements : sous la pluie, sous le soleil, dans le désert, dans la boue, sur la glace, dans la foule, devant des vitrines de magasins, sur un sol glissant, dans un marécage, sur un sol collant, ...
- **Exercice 3** : Toujours en se déplaçant, prendre une position fixe (la plus originale possible, quitter le premier sens du mot) en fonction de certains mots prononcés par le professeur.
- **Exercice 4** (la chaîne des mouvements) : 1 des élèves du cercle commence à faire un mouvement énergique (lancer une pierre) et répète celui-ci, tout le groupe reprend le mouvement en même temps ou l'un à la suite de l'autre. Changement dans les mouvements. Les mouvements peuvent devenir des petites actions précises.

<ul style="list-style-type: none"> • Exercices de relaxation et de voix.
--

- **Objectif** : ils constituent une suite logique : on s'intéresse ici à l'instrument avec lequel on va jouer, c'est-à-dire le corps et la voix que l'on va essayer d'appivoiser, de bien connaître pour mieux l'utiliser. Ces exercices doivent aider à se détendre intérieurement, à arriver à un bien-être physique.
- **Exercice 5** : Tous les élèves se couchent par terre espacés les uns des autres. Détente obligatoire en faisant aller la tête de droite à gauche. Ils imaginent qu'une mèche de cheveux leur tombe dans le visage et les gêne. Pour l'enlever, ils se servent de leur voix. Ils doivent faire des vocalises et monter le son progressivement jusqu'au maximum de leurs possibilités et redescendre tout aussi progressivement.
- **Exercice 6** : Dans une position confortable, les élèves respirent à fond, se concentrent sur quelque chose en particulier, sur ce qu'ils entendent, ... (relaxation classique).

• Exercices de concentration.

- **Objectif** : la concentration de tous les membres du groupe est importante car sans elle, on ne pourra pas progresser. Il faut arriver à une sorte d'abstraction par rapport au monde extérieur et aux problèmes personnels. L'impro doit être au centre des esprits.
- **Exercice 7** (Pierre appelle Paul) : En cercle, un élève est Pierre, celui à côté de lui Paul. Les autres portent des numéros. Il faut appeler un des élèves en suivant un rythme et une gestuelle. On tape des 2 mains sur les genoux, puis dans les mains et on lance les pouces de chaque côté de son visage en disant qui on appelle. EX : Pierre dit : « Pierre (mains sur les genoux) appelle (frappe dans ses mains) Paul (pouces en arrière) ». Quand quelqu'un se trompe, il prend la place de Pierre et les autres participants reculent d'une place.
- **Exercice 8** (la machine à écrire) : En cercle, chaque élève représente plusieurs lettres de l'alphabet. Le professeur dicte un mot à dactylographier : chaque élève correspondant à chaque lettre du mot doit frapper dans ses mains. A la fin du mot, tous les élèves frappent 2 fois, à la fin d'une phrase, 3 fois.

• Exercices de confiance.

- **Objectif** : pour tout cela, il faut se sentir en confiance. En effet, comment se sentir tout à fait à l'aise et détendu pour improviser, si on n'est pas sûr que ses partenaires sont là pour répondre aux propositions ou pour pallier une éventuelle erreur ou carence. De plus, jouer, c'est dévoiler une partie de soi-même, de ses sentiments : cela n'est pas possible si des craintes d'indiscrétion subsistent.
- **Exercice 9** (le jeu du casse-cou) : on bande les yeux à un élève. Son rôle consiste à marcher franchement, sans hésitations vers les murs en sachant qu'un autre élève sera là pour le retenir avant qu'il ne touche les murs. On peut communiquer au casse-cou par mots et ensuite par gestes.
- **Exercice 10** (la chaîne des aveugles) : Les élèves se donnent la main pour former une chaîne. Tout le monde ferme les yeux sauf le guide se trouvant en début de file. Parcours entrecoupé d'obstacles. Le but est, pour chacun, sans rien dire, de faire passer l'impulsion qui permettra au suivant de franchir l'obstacle.
- **Exercice 11** (la bouteille) : Un élève se place dans un cercle formé des autres élèves. Il doit, en gardant les pieds fixes se laisser aller dans toutes les directions. Les autres élèves doivent le rattraper et le repousser dans une autre direction (silence !). On peut terminer l'exercice par le « soulever » de l'élève à bout de bras avec petits déplacements en douceur.

• Exercices de travail des personnages.

- **Objectif** : quand on monte sur la patinoire, on n'est plus soi-même, on est un personnage qu'il faut incarner, représenter le mieux possible. Cela se travaille grâce à ces exercices.
- **Exercice 12** : les élèves se placent par paires l'un en face de l'autre. Ils doivent imaginer une personne et la typer (danseuse, sportif, funambule, alcoolique, jeune, vieux, ...). Ils marchent l'un vers l'autre en jouant leur personnage mais aussi en observant le personnage de l'autre élève, car en se croisant, ils doivent reprendre le personnage qu'ils ont observé.
- **Exercice 13** : on choisit un personnage bien caractéristique et on essaye de trouver le maximum de détails pour le caractériser. Lorsqu'on est au point, chaque élève joue ce personnage.

• Exercices d'observation.

- **Objectif** : apprendre à observer quelqu'un n'est pas chose facile ; c'est pourquoi, il importe de commencer par des exercices simples en s'attachant à des détails tels que des détails vestimentaires pour, par la suite, observer des attitudes, des tics, des mimiques, ... Peu à peu, on approche le travail théâtral, puisqu'on imite, on « joue » quelqu'un qui n'est pas soi.
- **Exercice 14** (le jeu des miroirs) : En paires, les élèves s'asseyent l'un en face de l'autre. Un élève fait des gestes que l'autre doit suivre parfaitement : tout d'abord avec les mains distantes de 5 cm. Puis avec tout le corps : devant son miroir le matin, en essayant des vêtements, en sortant de la douche, ...
- **Exercice 15** (détail vestimentaire) : 3 personnes s'asseyent et prennent une position figée. Elles essayent de ne plus bouger du tout. Les autres élèves les observent. Ensuite les élèves se retournent et les 3 personnes changent un détail vestimentaire ou leur position. Le but est de découvrir ces changements.
- **Exercice 16** (objet manquant) : le professeur demande aux élèves de placer sur une table toute une série d'objets. Les élèves les observent et ensuite on enlève l'un ou l'autre. Le but est de découvrir ceux qui ont disparu.
- **Exercice 17** (mouvements additionnés) : on place une chaise au milieu de la pièce. Un élève se lève et à partir de cette chaise fait un mouvement, puis retourne à sa place. Un deuxième élève se lève, répète le premier mouvement et doit en ajouter un deuxième et ainsi de suite. L'élève qui se trompe dans les mouvements est éliminé.
- **Exercice 18** (jeu d'observation) : 4 personnes quittent la classe. Parmi les élèves qui sont restés, une personne met au point une action très précise (EX. : un monsieur entre doucement en ouvrant la porte, la referme, va lentement vers un coffre imaginaire, ouvre celui-ci, prend une bourse avec de l'argent, l'embrasse, regarde ceux qui observent puis s'en va très vite en fermant la porte derrière lui). Il faut que l'action soit très précise (nombre de pas, de souffles, ...) et correctement rythmée. L'élève répète cette action devant chacun des 4 élèves écartés qui doivent la reproduire. Observation et conclusion.

• Exercices d'imagination.

- **Objectif** : en improvisation, il faut des idées, il faut créer sans cesse de nouveaux personnages, de nouvelles situations, de nouveaux rebondissements. Des idées nouvelles doivent surgir à tous les moments. Ces exercices vont tenter de développer notre esprit d'imagination.
- **Exercice 19** (manipulation d'objets) : les élèves placent sur une table une quantité d'objets hétéroclites. Il est demandé aux élèves d'imaginer une action en utilisant 1 ou plusieurs de ces objets mais dans un usage différent de leur usage courant.

• Exercices d'improvisation.

- **Objectif** : c'est l'aboutissement de tous les autres exercices. Les objectifs sont nombreux : ils sont présentés au début de cette séquence et reprennent, en outre, tous les objectifs déjà proposés.
- **Exercice 20** : Faire jouer des scènes (d'abord muettes pour bien installer les personnages et le décor). D'abord une personne puis des autres pour apporter des idées. Tout le monde peut donner des idées pour faire avancer l'impro (EX : la confession, la visite au zoo, la salle de gymnastique, ...).
- **Exercice 21** (les dialogues d'impro) : le professeur dicte un court dialogue (voir exemples ci-après) sans autre explication. Par groupe de 2, ils doivent mettre en scène le dialogue. La difficulté de l'exercice consiste à créer une situation fictive qui amènera toutes les phrases du dialogue, leur donnera un sens et les justifiera dans un contexte (dialogues sur feuilles annexes).
- **Exercice 22** (le jeu du conteur) : on choisit 2 élèves : un conteur et un acteur. Le conteur s'assied alors que l'acteur reste debout devant la classe. Le rôle du conteur est de raconter une histoire dans laquelle l'acteur jouera le personnage principal. Le conteur doit d'abord décrire le personnage avant de le faire jouer. On peut éventuellement faire entrer d'autres personnages par la suite (attention, ceux-ci doivent rester muets).
- **Exercice 23** (impro au sort) : Les élèves inscrivent sur une feuille un lieu (bois, piscine, cinéma, école, champs, ...). Sur cette même feuille, ils notent 2 types de personnages et un qualificatif pour chacun (des qualificatifs qui peuvent être joués : un vieil homme sympathique, un prêtre sportif, un soldat endormi, ...). Le professeur découpe la feuille en 3 (lieu et personnages). Les élèves se placent par 2 ou 3 et pêchent un lieu et un personnage. A partir de cela, ils doivent improviser.
- **Exercice 24** (impro individuelle) : voir thème sur cartes de couleur.
- **Exercice 25** (impro duo ou plus) : voir thèmes sur carte de couleur.

5. Conseils.

- Ne pas jouer dos au public, sauf cas exceptionnels ou si vous voulez faire un effet particulier.
- Adapter son jeu scénique.
- Il faut être compris de tous sans pour autant crier.
- Dans les improvisations, les moments de silence ont parfois leur importance. Il n'est pas nécessaire de parler tout le temps.
- Il faut prendre le temps de préparer sa prestation et veiller à bien définir le rôle de chacun.
- Lorsqu'on est en face de la classe, il faut éviter de rire, de montrer son trac. Il s'agit d'installer des atmosphères, de laisser venir des sentiments, des émotions, de développer des climats psychologiques afin de rendre son jeu « vrai ».
- Laisser libre cours à son imagination et ne pas chercher forcément à coller au thème.
- Raconter quelque chose de cohérent et compréhensible pour le public.
- Essayer d'avoir des idées inattendues, intéressantes pour faire rebondir ou évoluer l'histoire et ainsi éviter de répéter sans cesse la même chose.
- Capter le regard et l'écoute de son public en lui présentant un exercice d'impro gai et qui interpelle.
- Prendre le temps de réfléchir à toutes les données du jeu.
- Se poser des questions : sur le lieu, sur le caractère de son personnage, qui on est, pourquoi on est là, avant, après, pendant, quel milieu social, ...
- Décrire son univers de façon précise, donner des informations claires.

- NOTES PERSONNELLES :