

# Techniques

<http://www.dramaction.qc.ca/fr/improvisation/techniques/>

Énumération et illustration des différentes techniques pouvant se retrouver dans un jeu d'improvisation.

## **Les 4 coins**

Chaque coin de la patinoire étant occupé par un joueur, ils inter-agissent l'un près l'autre sur le thème ou une histoire quelconque pouvant se limiter à eux ou encore en commentant la situation se déroulant au centre de la patinoire par le restant de l'équipe (technique pour improvisation comparée). Les quatre joueurs en question peuvent entre autres jouer à faire les voix intérieurs des improvisateurs du centre.

## **La rumeur**

Deux joueurs se retrouvent sur la patinoire et l'un annonce à l'autre une rumeur ou encore un "oui dire" pour ensuite quitter l'espace du jeu. Un troisième fait alors irruption et se fait raconter la nouvelle quelque peu modifiée s'approchant ainsi au jeu du "téléphone". À tour de rôle, toute l'équipe y passe et finit l'improvisation sur une histoire complètement différente, frôlant l'absurdité.

## **Avec rythme musical**

On peut l'utiliser autant pour la catégorie "chanté" que pour une improvisation libre. Un ou deux joueurs improvisent en chantant sur le rythme que les autres membres de l'équipe fredonnent.

## **Le pile ou face**

Deux joueurs (ou couple – habituellement joué en nombre pair) interviennent dans l'improvisation à tour de rôle pour signifier une argumentation ou improviser une situation qui vient s'interposer dans le contexte établi préalablement (ex.: l'avis personnel et divergeant entre deux personnes ou encore un même couple qui se retrouvent chacun à des années d'intervalles.)

## **Le point de vue multiple**

Il s'agit d'une improvisation où les joueurs racontent un événement précis auquel ils ont tous participé, mais chacun donne à tour de rôle sa version comme s'il portait lui-même le rôle le plus important.

## **Le banc de parc**

Les joueurs s'assoient à tour de rôle sur un banc de façon à ce qu'il y ait toujours deux personnes sur le jeu. Chacun porte son personnage à faire connaissance avec l'autre pour ensuite quitter et laisser un autre joueur s'introduire dans le jeu (le dernier arrivé, restant sur le banc).

## **Les objets**

Un ou des joueurs jouent le rôle d'objets divers habituellement statiques suscitant un commentaire dans le contexte auquel ils font face.

## **La narration**

Un joueur raconte l'histoire qui se déroule sur le jeu. Il peut s'agir ici de tous les genres de narrations possibles (omniprésent, acteur, observateur, etc.).\*Voir la catégorie du même nom pouvant s'y rapporter.

## Techniques

Dramaction - <http://www.dramaction.qc.ca/fr> - Dans les catégories :

---

### Le preview de film

Pendant qu'un annonceur fait allusion au contenu d'un film, d'autres joueurs interagissent pour créer les scènes en question.

### L'annonce publicitaire

Sensiblement identique au principe du "preview de film", l'impro se déroule autour de la présentation d'un produit quelconque sur le marché.

### Temps de verbe

L'improvisation se joue à plus d'un joueur et chacun d'entre eux utilise un temps de verbe différent tout au long de celle-ci (soit présent, passé, futur).

### Positif-négatif

Cette technique souvent mélangée avec la "pile ou face" est une improvisation narrée avec ou sans acteurs. Le déroulement est simple, une histoire débute sur un ton positif et intervient par la suite un second narrateur, mais cette fois-ci négatif qui amène soit un commentaire ou mise en situation. Ainsi, il peut s'agir simplement d'une histoire racontée ou bien interprétée.

### Le sentiment

Ce type d'improvisation est rarement exploité. Par contre, le principe est intéressant. Une panoplie de joueurs interprètent chacun leur rôle respectif sans se soucier des autres et racontent leur histoire par rapport à ce sentiment (étant plus souvent qu'autrement le thème même). Ainsi, à intervalles irréguliers, des phrases sont par la suite amenées pour former une parodie de jeux de mots qui n'en serait pas si ce n'était de la situation de chacun.

### La fresque

Bien qu'il s'agisse souvent d'un exercice utilisé en entraînement, cette technique peut être utilisée en match. Des joueurs posent pendant quelques instants alors qu'un titre d'oeuvre d'art (connu ou non) se rapportant au thème de l'impro est mentionné par un autre joueur qui peut ou non commenter l'oeuvre en question.

### Poursuite claques

Tout comme dans la catégorie "doublage américain", un personnage est joué par deux joueurs. Cette technique ressemble aussi à la "relais" ou encore "interventions". Par contre, l'arbitre n'a pas à voir au moment où les rôles s'interchangent. Dès que le joueur agenouillé claques dans les mains, il prend la place du personnage et continue l'improvisation comme si rien n'était. L'échange de claques peut se faire indéfiniment entre les joueurs pour ainsi permettre de créer des personnages fort d'idées. Il est conseillé de ne l'appliquer qu'aux improvisations comparées.

### Histoire continue

Également retenue d'un atelier du même principe, cette technique consiste à raconter une histoire avec plus d'un narrateur, ainsi, tour à tour un bout d'histoire est raconté. Le côté "technique" ajouté se trouve dans l'intérêt à faire mimer l'histoire par un autre joueur outre que l'un des narrateurs déjà présents.

### Toucher, parler

## **Techniques**

Dramaction - <http://www.dramaction.qc.ca/fr> - Dans les catégories :

---

L'improvisation se fait comme si l'un des joueurs faisait un monologue ou une narration alors que tous les autres joueurs sont à genoux, face au public et retiennent un mot ou une expression quelconque qu'ils devront mentionner lorsque le joueur narrateur leur touchera la tête.

---

Ce PDF vous est offert gratuitement sur Dramaction