



## MATCH D'IMPROVISATION THÉÂTRALE



### DU SPORT SUR LES PLANCHES

Le match d'improvisation théâtrale (Mit) est un jeu d'expression qui emprunte aux règles du hockey sur glace et met en scène deux équipes qui doivent improviser sur des thèmes donnés par un arbitre, selon des règles préétablies. Ce concept original puise sa force dans le mélange du sport et du théâtre. Il constitue une pratique hybride ouvrant sur les champs artistiques, culturels, pédagogiques et socio-éducatifs.

L'histoire veut que le match d'improvisation théâtrale soit né au Québec du constat que les théâtres montréalais se vidaient, alors que les stades de hockey restaient archicomblés. C'est au cours d'une soirée d'octobre 1977 que Robert Gravel et quelques amis imaginèrent un jeu d'expression théâtrale détournant les règles du hockey sur glace pour créer cette formule de joute théâtrale.

L'expérience, qui à l'origine ne devait durer que quelques soirs, remporta un tel succès qu'elle se pérennisa deux ans plus tard avec la création de la Ligue nationale d'improvisation. Petit à petit, le match d'improvisation théâtrale attira de nou-

veaux adeptes et franchit l'Atlantique. La Ligue d'improvisation française sera créée en 1981.

Dans un premier temps, cette pratique s'est répandue sous la houlette de troupes de comédiens professionnels, comme le Théâtre de l'Unité en France. Mais, très vite, les milieux éducatifs ont saisi l'intérêt d'un tel jeu et en ont fait un outil pédagogique. Un outil décliné par des comédiens, des animateurs, des éducateurs, des enseignants, des bénévoles, et proposé à des publics très divers : établissements scolaires, milieu carcéral, zones d'éducation prioritaire, formation en entreprise, université...

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. Car le public vote à chaque improvisation pour l'équipe qu'il a préférée et, au final, détermine le vainqueur.

## LES RÈGLES ET LE « STAFF »

Le match d'improvisation est régi par des règles, définies depuis l'origine, mais aussi par son cadre et sa durée : les joueurs jouent dans un espace délimité par une bordure en bois appelée patinoire ; le match est d'une heure trente et les improvisations ont une durée définie à l'avance. Ces

règles et ces cadres posent les lois fondamentales qui rendent le jeu possible. Ainsi, des joueurs d'équipes adverses qui ne se connaissent pas peuvent improviser ensemble car ils acceptent et reconnaissent les mêmes lois. Celles-ci n'empêchent pas pour autant une adaptation pédagogique.

### LES RÈGLES

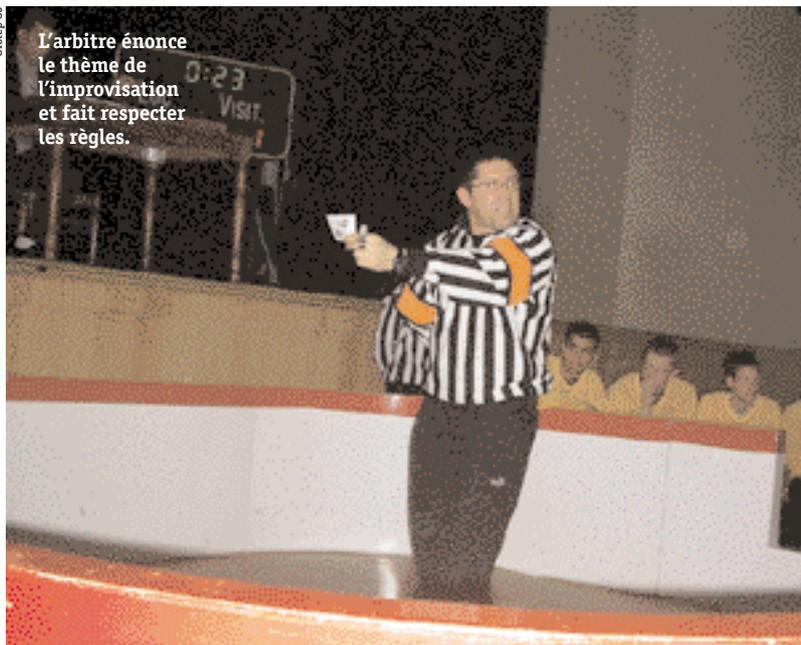
**Le jeu** consiste en l'affrontement de deux équipes mixtes de six personnes (trois joueurs et trois joueuses) conduites par un coach. Les équipes doivent improviser sur des thèmes et selon des contraintes définies par un arbitre. Les improvisations sont de deux ordres, soit mixtes (les deux équipes

doivent improviser en même temps), soit comparées (les équipes improvisent l'une après l'autre).

**L'arbitre** indique la nature de l'improvisation (mixte ou comparée) le thème (ex : « Retour de campagne », « Sur le fil du rasoir »...), le nombre de joueurs (illimité ou imposé : un

joueur par équipe, filles illimitées, etc.), la catégorie (libre ou imposée : chantée, sans paroles, à la manière de Molière, façon Péplum...), et la durée (de 30 secondes à 20 minutes). Une fois que l'arbitre a prononcé son énoncé, les équipes ont vingt secondes pour se concerter et pour se préparer à rentrer en jeu. Au bout de vingt secondes l'arbitre siffle et les équipes doivent jouer. A la fin de l'improvisation, l'arbitre siffle à nouveau et demande au public de voter, au moyen d'un carton bicolore, pour l'équipe qu'il a préférée. L'équipe remportant le plus de suffrages marque le point et la partie continue. Le match se joue en une heure trente, décomposée en trois périodes de trente minutes ou deux de quarante-cinq.

Uti/ep 80



L'arbitre énonce le thème de l'improvisation et fait respecter les règles.

### LE « STAFF »

Uti/ep 80



Le musicien ponctue les temps morts et participe au rythme du match.

**L'arbitre** fait respecter les règles et les fondements du jeu. Il est le maître du jeu et dispose d'un arsenal de seize sanctions pour autant de fautes qu'il peut siffler à l'encontre d'un joueur en particulier ou d'une équipe entière. Les fautes correspondent aux manquements aux règles fondamentales (non respect du thème, procédure illégale...) mais aussi des fautes comportementales et de non respect du joueur adverse (manque d'écoute, refus de personnage, rudesse excessive). Une équipe qui a accumulé trois fautes donne un point à l'équipe adverse.

**Les assistants** aident l'arbitre dans sa tâche d'arbitrage.

**Le maître de cérémonie** est le maître du temps puisqu'il contrôle le temps des périodes et indique la fin de l'improvisation à l'arbitre, mais aussi médiateur, faisant l'interface entre les joueurs et le public : il rappelle le temps qu'il reste à jouer, rappelle les scores, annonce

les fautes...

**Le musicien**, lui, ponctue tous les temps morts et participe à l'ambiance et au rythme général du match.

Les cadres et les règles sont garantis par le « staff » (terme nord-américain synonyme d'équipe), composé d'un arbitre accompagné de deux assistants, d'un maître de cérémonie et d'un musicien.

# L'ÉCHAUFFEMENT

Chaque séance de travail débute par un échauffement. C'est un moment très important car il conditionne toute la séance.

## LES FONCTIONS DE L'ÉCHAUFFEMENT

- Pour l'animateur de la séance (enseignant, comédien, animateur), il s'agit de « prendre en main » le groupe, de créer un climat de confiance et de respect, de permettre le travail et le plaisir du jeu.
- Pour le public, il s'agit de se rendre « disponible » psychologiquement (évacuer les tensions, les soucis) et physiquement (le corps, la voix), de se mettre en confiance et à l'écoute des autres (et de soi-même).

En terme théâtral, on peut parler de la recherche de « l'état créateur » ou de « l'état de jeu », selon les termes de Stanislavski ou Ariane Mnouchkine, illustres théoriciens de la mise en scène.



## LES DIFFÉRENTS MODES D'ÉCHAUFFEMENT

Chaque animateur choisit, en fonction de ses objectifs, des caractéristiques du groupe, du moment et de ses préférences personnelles, un « mode d'entrée » dans l'activité.

- L'échauffement de type « ludique » privilégie la mise en activité dynamique et introduit (progressivement ou en rupture) des moments de concentration. C'est l'entrée la plus facile, et attendue, avec un groupe d'enfants « dynamiques » !
- L'échauffement de type « biomécanique » considère le corps comme un instrument que l'on prépare par une mobilisation systématique de toutes les articulations et de tous les

muscles. Il est beaucoup utilisé en danse et au théâtre.

L'échauffement de type « imaginaire » met l'individu en activité à partir d'une histoire inventée (par lui-même, l'animateur ou un camarade). Il doit permettre d'explorer les univers et les situations les plus divers et non-réalistes.

- L'échauffement de type « gestion mentale » utilise les techniques de relaxation et d'imagerie mentale. Il est surtout tourné vers l'intérieur (émotions, sensation, kinesthésie) même s'il peut être impulsé par une proposition sonore (musique), verbale (conduite par l'animateur) ou physique (manipulation par un pair).

## L'ÉCHAUFFEMENT SUR LA PATINOIRE

Si les joueurs se sont déjà échauffés en coulisse, c'est un rituel et une partie du spectacle. L'échauffement sur la patinoire permet de compléter la préparation personnelle et de souder le

groupe. Il est surtout destiné à avoir un impact sur le public, voire les « partenaires-adversaires » de l'autre équipe. Un peu comme le fameux *haka* des rugbymen All Blacks.

## UN EXEMPLE DE SITUATION ÉVOLUTIVE D'ÉCHAUFFEMENT : « LES AVEUGLES »

Cet échauffement se déroule à deux, avec changement systématique de rôle : l'un ferme les yeux (« l'aveugle ») et se laisse conduire par son camarade (« le guide ») de différentes façons :

- 1 par la main (bras relâché, expérimentation de différents trajets et vitesses)
- 2 par des consignes tactiles délivrées par une pression de la

main sur le dos (avance, stop, recule, tourne à droite, à gauche...)

- 3 par des consignes verbales chuchotées au creux de l'oreille (avance, stop, recule, tourne à droite, à gauche...)

Après cette expérience, chacun raconte son voyage extraordinaire et ses sensations.

Dédicé Théâtre

## LA CONSTRUCTION DU JEU



Le joueur se retrouve face à un champ vide qu'il va devoir remplir.

Une fois que les cadres sont posés, que va-t-il se passer quand l'arbitre aura sifflé le début de l'improvisation et que les joueurs seront livrés à eux-mêmes ? Quels sont les mécanismes que le joueur va mettre en place pour construire son improvisation ? Il se retrouve dans un « espace spatio-temporel » dont il connaît les règles, mais aussi face à un champ vide qu'il va devoir remplir.

Les joueurs partant uniquement du thème qui vient d'être donné, tout va se construire dans l'instant. De fait, il existe entre toutes les personnes présentes (public, joueur ou staff) cette tension liée à cette nécessité de créer le spectacle pour lequel chacun est venu. Il y a une convention commune implicite sur la nature de ce spectacle, et sur son « urgence ».

Les joueurs en action vont devoir trouver des références communes qui, malgré leurs cultures, leurs caractères et leurs personnalités différents, vont pouvoir les unir. Ce jeu de tolérance pousse le joueur à comprendre l'autre joueur au travers des codes qu'il instaure. C'est en cela qu'il est un outil pédago-

Dédicé Théâtre



L'équipe se concentre.

gique et un espace de développement personnel, car il conceptualise et concrétise par le jeu ces comportements humains pour mieux les cerner et les interdire quand ils dépassent les limites du respect de l'autre. Ainsi, en sifflant une faute de rudesse ou un manque d'écoute, l'arbitre pose des limites sociales bien plus que théâtrales. Car qui est rude ou manque d'écoute ? Le joueur, et non le personnage qu'il est en train de jouer.

## LES MÉCANISMES D'INTERACTION

La construction du jeu va varier entre les improvisations mixtes et les improvisations comparées.

Prenons le cas d'une improvisation mixte : deux joueurs sont sur la patinoire, en état de jeu, avec chacun leur propre interprétation du thème qui leur a été donné par leur coach, et qu'ils ont eux-mêmes enrichi de leur propre imaginaire. Ils ne savent rien de l'autre. Dès le coup de sifflet, ils sont en état d'impro-

visation, c'est-à-dire que tout ce qu'ils font ou disent a un sens pour l'autre joueur et pour le public. Plus rien n'est gratuit.

Si je fais un geste, il sera interprété. Si je ne fais rien, cela sera également interprété comme faisant partie de l'histoire que je suis déjà en train de raconter. La plus grande difficulté est donc ici de rencontrer l'autre joueur, sachant que, le plus vite possible, nous devons entamer une histoire commune.

### L'ACTION

La première mission du joueur est de donner des éléments compréhensibles sur ce qu'il est. Soit par ce qu'il fait, soit par ce qu'il dit. Par son action, chaque joueur va donner à l'autre à

comprendre. Il dispose de l'espace et de ses compétences pour construire un personnage et dévoiler ses intentions sans pré-supposés de la suite de l'histoire qui n'existe pas encore.

### LA RÉACTION

Il convient ensuite de vérifier, d'une part, que les actions que j'ai données à voir ont bien été comprises, et d'autre part, de réagir aux informations qu'on m'a envoyées. Chaque joueur doit intégrer sa réaction dans son jeu, et réagir au travers de son person-

nage. De plus, sa réaction doit être prétexte à donner de nouvelles informations, tout en les adaptant aux informations de l'autre. Car la phase de réaction se superpose à la phase d'action qui elle, continue.

### L'INTERACTION

Une fois que chaque joueur a assez d'éléments sur l'histoire de l'autre, les deux personnages vont pouvoir entamer une histoire commune. Cela nécessite qu'il n'y ait plus aucun

mystère sur l'autre, et une volonté commune d'entrer en interaction, c'est-à-dire dans l'écriture de la même histoire.

#### EXEMPLE SUR LE THÈME : « SOUS LES COMBLES »

La joueuse **A** se positionne au bord de la patinoire en prenant une pose fixe (première action de **A**). La joueuse **B** s'assoit au bord de la patinoire et grignote des miettes (première action de **B**). La joueuse **A** dit : « Il revient à quelle heure le peintre, parce que j'en ai marre de prendre la pose » (deuxième action de **A**). La joueuse **B** dit : « A l'heure qu'il est, il doit être au bistrot alors il est pas prêt de venir » (réaction de **B**), puis elle enchaîne : « Je le connais bien, ça fait dix ans que j'habite dans cette malle » (deuxième action de **B**). La joueuse **A** : « C'est votre père ? » (réaction de **A**). La joueuse **B** : « Non, je suis orpheline et c'est mon bienfaiteur » (action de **B**) ; puis elle ajoute : « Ne vous en faites pas je vais le finir son tableau, de toute façon ça finit toujours comme ça ». La joueuse **A** : « Merci ». La joueuse **B** : « Je vous préviens, c'est dans le style cubiste ». La joueuse **A** : « Mais je ne veux pas ressembler à un cube », etc. (Début de l'interaction)

A partir de ce moment, il n'y a plus une joueuse **A** et une joueuse **B** mais un modèle et une orpheline qui vont vivre une histoire commune.

Ufêler 80



## LES MÉCANISMES DE LA CRÉATIVITÉ

Si l'enjeu artistique du match prend des formes et des valeurs différentes, bien des mécanismes restent similaires dans le processus de créativité qu'il faut mettre en marche pour répondre à l'incontournable nécessité de produire.

Si nous partons du postulat que chacun est capable d'improviser et possède les ressources pour le faire, nous savons aussi que c'est l'enseignement spécifique de l'improvisation qui doit emmener chacun dans une démarche indivi-

dualisée, pour explorer ses propres ressources et les exploiter de façon ludique pour donner du jeu.

Pour écrire et construire son histoire, le joueur dispose de plusieurs « outils » créatifs, mais avant toute chose, il lui faut développer son écoute, qui est la condition fondatrice de l'acte improvisé : sans, il n'y a pas d'improvisation possible. Avant d'envisager de donner une parole ou d'accomplir un geste, il faut être capable d'être réceptif à tout ce qui nous entoure. Cet état d'écoute est très étroitement lié à la concentration du joueur, son état moral, et de manière plus large à son investissement créateur, c'est-à-dire à son implication totale dans le jeu. Une fois que le joueur a atteint cet état d'écoute, il peut improviser, c'est à dire construire une histoire.

### EXEMPLES

Pour improviser, le joueur va mettre en jeu plusieurs principes créatifs :

**L'ESPACE.** L'espace vide de la patinoire peut faire peur. Le joueur va pourtant y mettre ce qu'il veut et investir toutes ses dimensions : je peux figurer une porte, être dans les bois, dans une cave, un château ou une navette spatiale. A moi de donner les codes clairs qui permettent au public de comprendre.

**LA GESTION DU TEMPS.** L'histoire va s'écrire dans un temps connu de tous mais qui varie. Pour raconter une histoire en deux minutes il faut faire des choix, car on ne pourra pas tout dire. Pour raconter une histoire en dix minutes, j'aurai plus de temps pour développer les situations.

**LE PERSONNAGE.** Pour écrire une histoire, il faut créer des personnages qui vont vivre, parler, raconter, s'émouvoir... Le joueur va encore une fois devoir créer des codes et s'impliquer pour crédibiliser ces personnages fictifs.

**LES REGISTRES ET CATÉGORIES.** Outre les catégories imposées par l'arbitre, le joueur va donner une couleur à son jeu et à ses histoires. Mon histoire pourra se passer au moyen âge ou s'écrire à la manière d'un film noir des années 50. Cela se singularisera par le langage ou le choix des situations.

**LA PRÉSENCE DU PUBLIC.** Tout ce que je donne à voir est pour le public. La construction de l'espace, des personnages, doit répondre à une donnée fondamentale : le public doit comprendre ce que je fais, alors que je n'ai ni décor ni costume.

**L'IMAGINAIRE.** Le joueur va devoir mettre à profit tout son patrimoine culturel et toute son imagination pour enrichir son histoire. Ainsi, un personnage aura plus de valeur s'il s'inscrit dans un cadre riche de références et que l'improvisation emmène le spectateur dans des dimensions originales.

## DYNAMIQUE DE L'ÉCHANGE

Cette « dynamique de l'échange », le match d'improvisation la doit à son cadre sportif. En effet, au même titre que dans les sports d'équipe, le principe même du match réside dans la rencontre. Chaque match met en jeu deux équipes, qui peuvent être issues de la même ligue mais qui peuvent aussi être composées de joueurs qui ne se connaissent pas. La richesse d'une rencontre entre des joueurs issus de régions ou de pays différents (pour peu que la langue soit commune) constitue un attrait majeur dans la pratique du match d'improvisation. Quel autre spectacle de théâtre propose à un comédien français ou belge de jouer un spec-

tacle avec un comédien québécois sans le connaître ? De plus, au-delà de la rencontre dans la patinoire, la pratique du match favorise l'échange à tous les niveaux. Confrontation de cultures, de classes sociales, au travers de championnats, de tournois nationaux ou internationaux... Il y a dans la rencontre une dimension qui dépasse largement le simple cadre théâtral. La force de l'échange conditionne d'ailleurs la pratique, puisqu'elle devient la motivation principale des équipes et des joueurs qui, au-delà de l'acte théâtral, trouvent dans la confrontation à d'autres équipes leur raison d'exister.

### UNE ACTIVITÉ HYBRIDE

Dans une contribution à *L'insertion par l'ailleurs, des projets sportifs, culturels et humanitaires en mission éducative* (La Documentation française, 2002), Jean Jourdan et Dominique Charrier prennent exemple des matchs d'improvisation théâtrale pour évoquer les pratiques « hybrides », ainsi qualifiées parce qu'elles empruntent à différents domaines et « déplacent les frontières ». En voici un extrait.

« Dans le prolongement de la spectacularisation des activités sportives, on observe la multiplication des formes de pratique sportive à dimension artistique (ski, escalade, natation ...). Certaines activités (comme, par exemple, la gymnastique sportive devenue "gymnastique artistique") ont marqué, par un glissement sémantique, un repositionnement dans le champ des pratiques. Le champ des activités physiques artistiques est, lui aussi, traversé par un mouvement d'imbrication des différentes formes artistiques (danse, cirque, mime, théâtre). Mais le processus d'hybridation est aussi à l'œuvre dans la rencontre entre les deux champs, sportif et artistique, et il est renforcé par les innovations<sup>(1)</sup> produites avec l'émergence des "cultures urbaines".

Le modèle le plus élaboré de cette hybridation est constitué par le cas des matches d'improvisation théâtrale (MIT) qui, sur un rituel emprunté au hockey sur glace, opposent deux équipes de comédiens dans une joute dont les règles sont garanties par un arbitrage strict et où l'issue est déterminée par les votes du public.

Les MIT sont fréquemment, et depuis maintenant près de vingt ans, utilisés explicitement à des fins éducatives (notamment en milieu scolaire), d'animation-prévention (dans des projets locaux), de réinsertion (en institutions spécialisées, voire en milieu carcéral). Leur positionnement original, à l'intersection des champs sportif et artistique, permet de les utiliser comme un prisme révélateur, éclairant de manière particulière les logiques d'activité,

les logiques institutionnelles et les logiques éducatives. On dispose ainsi d'une grille de lecture, construite sur le développement de cette activité (diffusion géographique et sociale, structuration institutionnelle, analyse du jeu des acteurs), qui permet d'analyser les pratiques émergentes dans le cadre des projets d'animation.

Ce recul historique interroge notamment les découpages sectoriels, surtout dans le cadre des stratégies d'intervention à l'intérieur des quartiers urbains défavorisés. Alors que l'urgence sociale et les dispositifs publics incitent les acteurs à travailler en partenariat, les frontières résistent !

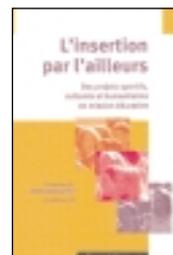
Dans les services municipaux, par exemple, si de nombreuses actions partenariales se développent, force est de constater que les contradictions, les situations de concurrence voire de blocage persistent, et que le décloisonnement n'est pas si simple entre le social, la jeunesse, les sports ou la culture.

Le mouvement sportif, lui aussi, organisé depuis un siècle par activité (avec une structure verticale allant du club à la fédération internationale, en passant par les différents niveaux départementaux, régionaux et nationaux), éprouve quelques difficultés à s'organiser de manière horizontale, par exemple au niveau d'un territoire, et à œuvrer avec des partenaires ayant des cultures, des histoires, des valeurs, des manières de faire différentes.

De la même façon, les institutions culturelles ont eu beaucoup de mal à accueillir des formes artistiques qui ne correspondent pas au découpage traditionnel de la légitimité artistique (théâtre de rue, rap, capoiëra ...).

Il engage aussi les chercheurs à un décloisonnement disciplinaire, portant sur la délimitation des champs et sur la contribution de chaque discipline dans le cadre d'un "multi-éclairage scientifique", qui ressemble fort lui-même à un processus d'hybridation. ».

(1) hip-hop, yamakasi, glisses urbaines ...



## L'IMPROVISATION À L'UFOLEP



Ce cahier pédagogique est une production du groupe de travail « Match d'improvisation théâtrale » de l'Ufolep : Jean-Baptiste Chauvin, Alain Degois, Thomas Gerdil, Arnaud Jean, Jean Jourdan, Robert Lucquet et Alain Nédelec.

Parce qu'il emprunte autant au sport qu'au théâtre, pourquoi le match d'improvisation ne se développerait-il pas au sein d'une fédération sportive comme l'Ufolep ? Partie prenante, à travers le sport, de la démarche d'éducation populaire de la Ligue de l'enseignement, l'Ufolep est une fédération multisports réunissant plus de 400 000 licenciés et membre à part entière du mouvement sportif et du Comité national olym-

pique et sportif français (CNOSF). Par sa double culture et sa vocation d'éducation par le sport, l'Ufolep est parfaitement en mesure de répondre aux souhaits de l'improvisation amateur en France. Elle impulse aujourd'hui une dynamique portée par des personnes reconnues dans le milieu du match d'improvisation et a organisé un groupe de travail national afin de bâtir un projet de développement.

## DES PROJETS ET DES ACTIONS

Les projets envisagés et les actions déjà menées concernent uniquement la pratique amateur, avec le soutien, dans de nombreux projets, de professionnels :

- des actions de formation, assurées par des comédiens professionnels (stages de découverte ou de perfectionnement) ;
- la mise en place d'un Brevet d'Etat d'animateur (Beatep) « match d'improvisation théâtrale » dont la première session est organisée en 2004 à la Réunion ;
- un projet d'édition d'un manuel de référence ;
- un grand débat programmé en octobre 2004 à Paris sur le thème : « Le match d'improvisation théâtrale, un outil d'intégration sociale » ;

- la définition d'un règlement de référence ;
- la création d'un centre de ressources ;
- le développement d'un concept de patinoires destinées aux clubs ;
- l'organisation d'un challenge national des régions organisé à la Réunion par l'Ufolep pour des équipes de juniors, du 22 au 30 octobre 2004 ;
- l'organisation, en 2005, d'un véritable championnat de France seniors et d'une grande finale nationale.

A travers tous ces projets, le but est d'affirmer et développer les formidables qualités éducatives du match d'improvisation théâtrale.

**Contact Ufolep**

**Arnaud JEAN (direction nationale)** au 01 43 58 97 65 / [ajeau@ligue.org](mailto:ajeau@ligue.org) ou  
**Alain NEDELEC (élu national)** au 03 22 71 51 91 / [ufolep@fol80.org](mailto:ufolep@fol80.org)