

## Improviser

C'est un des plus anciens moyens de création, même s'il a parfois mauvaise presse. Les quelques suggestions de cette fiche sont "classiques", mais pas pour autant usées, car improviser crée toujours du neuf, bon ou moins bon, qu'importe puisque c'est nécessairement éphémère !

Improviser peut simplement servir à "se dérouiller les neurones", à se mettre en train, seul ou en groupe, avant d'aborder une autre activité.

Pour des jours de vacances pluvieux, de longues soirées ou pour souder le groupe, cela permet de réveiller l'artiste qui somnole en chacun, on s'exprime, on crée, on partage des histoires, on rit ensemble.

L'improvisation peut aussi devenir la source d'une production plus élaborée, en reprenant ce qui a été spontanément créé pour le travailler et le mettre en forme. Plusieurs spectacles du Théâtre du Soleil ont été élaborés à partir "d'improvisations", certes très préparées, des acteurs, enregistrées puis reprises jusqu'à devenir un spectacle parfait.

### **Improvisations théâtrales**

#### **Ceci n'est pas un bâton**

On remet un bâton au premier acteur qui mime une situation où le bâton n'est plus un bâton (une canne, une canne à pêche, un parapluie...). L'acteur à sa gauche intervient dans son jeu par un rôle qui complète la première situation évoquée par le premier acteur (le parapluie est inutile, le soleil est revenu...) puis, à son tour, il mime une scène qui transforme le bâton, l'acteur à sa gauche intervient et ainsi de suite...

On peut mimer seulement, ou ajouter quelques répliques. Pour que ce soit drôle, il faut aller vite, mais comme chacun connaît la règle de l'*impro*, il peut se préparer... tout en se demandant ce que les autres vont imaginer.

#### **Ceci est une autre chose**

On place devant les acteurs cinq objets simples et courants, dès qu'un acteur a une idée pour simuler une utilisation différente suggérée par la forme de l'objet, il la mime : une fourchette devient épée, un portable devient lampe de poche dont les piles s'épuisent, etc.

#### **Situations connues**

Choisir quelques situations sur lesquelles on peut improviser une courte scène : pénétrer dans un lieu inconnu, retrouver quelqu'un, se méfier, une décision difficile à prendre, une faute, une gaffe, une peur, un départ en vacances... Prévoir deux ou trois acteurs qui choisissent ou tirent au sort les situations qu'ils vont jouer.

Après quelques minutes de préparation, chaque groupe joue la scène qu'il a imaginée.

#### **BD jouée**

Choisir des BD qui retracent un récit complet en une ou deux pages. Chaque équipe d'acteurs doit jouer l'histoire qui lui a été attribuée ... en improvisant pour restituer ce que le dessin montre !

## **Théâtre à la demande**

Chaque membre du groupe ou du public écrit sur des morceaux de papiers différents un lieu, sur un autre papier une époque, puis un sentiment, puis une courte phrase à prononcer obligatoirement dans le dialogue. On met tous ses papiers dans des corbeilles : lieux, époque, sentiment, phrase.

On constitue des équipes d'acteurs. Chaque équipe tire au sort les éléments de base de sa comédie, se concertent pour imaginer personnages et intrigue, et improvise une courte scène sur ces éléments.

On peut faire un match entre deux équipes improvisant sur les mêmes données. Pour compliquer le jeu, on peut rajouter des contraintes : temps limité, registre comique, tragique, clownesque, conte de fée, fantastique, ou un mode d'expression : sans parole, chanté, imitant un genre de film, etc.

Les éditions de la Traverse, 2 Rue F. Guisol, 06300 Nice, téléphone 04.93.55.11.48, proposent un livret de 350 situations d'impros (12€20).

## **Écriture automatique**

Procédé pratiqué par les Surréalistes, l'écriture automatique peut créer de beaux poèmes, généralement fondés sur la comparaison, la métaphore, l'image neuve et surprenante. Et pourquoi pas en faire un petit recueil, une jolie carte de vœux, etc.

## **Mains et poings**

Un animateur et un scribe sont nécessaires. Chaque participant pense à un mot. Si le mot est abstrait, c'est-à-dire quelque chose d'immatériel (l'amour, l'esprit d'équipe, la vie) il lève la main ouverte. Si le mot est concret, perceptible (champ de blé, ciel d'orage, arbre en fleur ...) il lève le poing fermé. Quand tout le monde a levé la main ou le poing, le metteur en scène donne la parole, au hasard, d'abord à une main ouverte, puis à un poing fermé pour former ainsi des couples de mots que le scribe note et qu'on peut relier par un verbe, un mot de comparaison... L'un dit l'amour, l'autre la mer, et voilà plein d'images qui naissent ...

## **Titres d'images**

On prépare quelques belles photos (diapos, posters...). Pour chaque image présentée, chacun cherche un titre par association d'idées. Tous les titres d'une même image sont recueillis par le scribe et organisés entre eux pour faire un texte cohérent et poétique.

## **Le conte perdu**

Activité connue mais efficace. Quelqu'un commence à raconter une histoire qu'il invente puis, à son gré, déclare "j'ai oublié la suite" et il désigne un autre conteur qui doit continuer à imaginer l'histoire commencée. Après un certain temps (qu'on peut éventuellement fixer et chronométrer) il dit à son tour qu'il a oublié la suite et passe la parole à une autre personne de son choix qui poursuit le conte et ainsi de suite ... On peut prévoir un signe (gong ou autre) qui annonce que le conteur qui prend le relais doit achever le conte.

## **Récits au hasard**

### **Personnage et objet**

Choisir sans trop réfléchir un personnage de la liste A et un objet de la liste B et imaginer une courte histoire où ils jouent un rôle clé.

A : - clown - chien errant - chauffeur de taxi - inspecteur de police - marin - fleuriste - pilote - cambrioleur - clochard - espion - chômeur - mère de famille.

B : - piano - horloge - bague - vieille malle cadénassée - photo - clé - tonneau - radeau - chaussures usagées - vieux journal - guitare - fleur carnivore - magnétophone.

## **Personnages et actions**

Choisir dans la liste A deux personnages et dans la liste B quatre verbes et imaginer un court récit où ils figurent.

A : - chasseur préhistorique – vieille dame dont on ne se méfie pas – explorateur – savant fou – agent secret – vieux sage – détective – banquier – garçon de café – écolier – fantôme – shérif – bandit – mécanicien.

B : - s'évader – poursuivre – découvrir un secret – chercher un trésor – affronter un danger – sauver la vie – s'emparer de – marcher sans bruit – déchiffrer une énigme – mettre le feu – suivre des traces – guetter – réunir un groupe – rassembler des preuves – détruire – réparer – rendre service.

## **Curieux événements**

Combiner quelques-uns de ces événements pour imaginer une brève histoire.

Enlèvement – ruse – disparition – coup de téléphone étrange – apparition inattendue – accident – inondation – incendie – tempête – cri dans la nuit – panne d'ascenseur – paquet suspect dans l'escalier – train (ou car) immobilisé en rase campagne – alerte à la pollution – lion évadé du cirque – coupure d'électricité – glissement de terrain.

Et puis, avec toutes ces listes, improvisez un roman si le cœur vous en dit !