



IMPROTÉINE

Dossier d'accompagnement 2006-2007



Source d'éléments nutritifs



www.improteine.com info@improteine.com www.improteine.com info@improteine.com



Table des mati res

Introductionp.1

Pr sentation d'**Improt ine**p.2

Description du spectacle d'**Improt ine**p.3

Biographies des membres d'**Improt ine**pp.4-5

L'improvisation et sa raison d' tre p.6

Historique de la LNI et de l'improvisation au Canada fran ais p.7

Activit s pr - et post-spectacle

- Comment cr er une bonne histoire en improvisationpp.8-9
- Comment cr er de bons personnages en improvisation.....pp.10-11

Autres ressourcesp.12





Introduction

Bonjour et bienvenue dans le merveilleux monde d'Improt ine, la premi re troupe professionnelle d'improvisation franco-ontarienne! Avec son spectacle d'improvisation et ses ateliers, Improt ine souhaite d'abord et avant tout faire « tripper » les jeunes, mais aussi cr er un engouement pour l'improvisation et pousser le sentiment identitaire francophone.

Dans ce pr sent dossier, vous trouverez de tout pour apprendre   nous conna tre,   conna tre notre art, et pour bien pr parer vos jeunes   notre spectacle. En effet, ce document raconte la jeune histoire de notre compagnie, explique notre spectacle, pr sente l'art de l'improvisation de fa on g n rale et offre quelques activit s afin de toucher aux bases de l'improvisation.

Si suite   la lecture de notre document des questions persistent, n'h sitez pas   visiter notre site Internet au www.improteine.com ou   communiquer avec nous au (613) 558-0563 ou   info@improteine.com. En esp rant que votre lecture soit des plus agr ables !





Pr sentation d'Improt ine

C'est   l' t  2003 que cinq com diens – improvisateurs, anciens co quipiers et joueurs  toiles de la LIEU (Ligue d'improvisation  tudiante universitaire de l'Universit  d'Ottawa) d cident de s'allier. R sultat : la premi re troupe professionnelle d'improvisation franco-ontarienne, **Improt ine**, voit le jour! La troupe se donne comme buts de faire d couvrir son spectacle unique d'improvisation aux francophones de partout au Canada et de les former dans cet art th  tral.

L'an dernier, lors de sa saison 2005-2006, Improt ine a offert pas moins de 75 spectacles   travers l'est du pays. Ils ont brill  sur la sc ne du Festival Franco-ontarien, de La Nouvelle Sc ne   Ottawa et devant des milliers d'adolescents en d lire.

Du c t  individuel, les membres d'**Improt ine** ont rafl s tous les honneurs et championnats possibles et imaginables en impro en Ontario fran ais. Chacun des membre compte plus de 10 ann es d'exp rience en improvisation. Les membres du groupe sont com diens (*FranCoeur*, *Sciences Point Com*, *C'est d'mes affaires*, *Pointe-aux-chim res*) ou auteurs (*PDJ tome bleu* et *PDJ tome rouge*) ou guide au Parlement du Canada...

Depuis sa cr ation en 2003, **Improt ine** a fait plus de 135 spectacles et au dessus de 30 000 spectateurs ont  t  t moins de leurs prouesses. Au fil des mois, le groupe s'est vu d cerner le prix de <<Coup de foudre scolaire 2004>>   l' v nement Contact Ontariois, prix reflet d'un produit de haute qualit  artistique et d'une grande confiance provenant des diff rents conseils scolaires. Il fut aussi choisi « Artiste en r sidence au MIFO » pour la saison 2004-05 et 2005-06. Le MIFO (Mouvement d'implication francophone d'Orl ans), prouve une fois de plus son all geance   l' panouissement des francophones de l'Est ontarien depuis pr s de 30 ans.

Aujourd'hui, certains membres du groupe ont quitt s **Improt ine** pour un monde nouveau.   l' quipe originale s'ajoute donc des membres occasionnels chevronn s, ayant fait leurs marques dans le monde de l'impro.





Spectacle d'Improtéine : *Source d'éléments nutritifs*

Improtéine offre un spectacle d'improvisation interactif, simple, humoristique, théâtral et énergique. La rencontre du style d'impro de la LNI et de l'émission de télévision britannique *Who's Line is it Anyway?* donne lieu aux folies des comédiens/improvisateurs d'Improtéine.

Le spectacle prend vie grâce à quatre improvisateurs, dirigés par un maître de jeu. Le spectacle d'Improtéine c'est une brochette de différents jeux d'improvisation et de sketches improvisés. La foule est invitée à lancer des thèmes, des personnages, des lieux et des situations pour nourrir les improvisateurs. Les spectateurs (1 ou 2 à la fois) sont aussi invités à monter sur scène dans le but de participer à certaines parties du spectacle.

Improtéine s'adapte à tous les publics. Le spectacle d'Improtéine, c'est de l'humour, des folies, de la spontanéité, des rires et du délire improvisé à 100 %!



Voici quelques exemples de jeux du spectacle:

Histoire de pêche

Quelqu'un du public est invité à improviser un court sketch. Les improvisateurs d'Improtéine refont le même sketch, tour à tour, en exagérant le tout à chaque fois.

Répétition

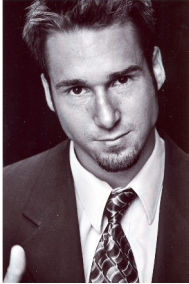
A chaque coup de sifflet du maître de jeu, les improvisateurs doivent changer le sens de la phrase qu'ils viennent de dire.





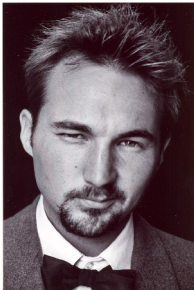
Qui sont les membres d'Improtéeine?

Vincent Poirier



Vincent Poirier, c'est aussi Patrick dans la série *Sciences Point Com* (TFO et SRC), Guillaume dans *FranCoeur* (TFO et SRC), et l'animateur de *C'est d'mes affaires!* (TFO). Il est de la distribution de la nouvelle série franco-ontarienne *Pointe-aux-chimères* sur TFO. On l'a aussi vu au théâtre dans plusieurs pièces dont *Les Noces de Marie*, *La Belle et la Bête*, *Des Fraises en janvier*, *Libérés sur parole* et *L'Hypocrite*. Vincent amasse les honneurs en improvisation depuis plusieurs années, a fait ses études en théâtre et en communication à l'Université d'Ottawa, et amène à l'équipe d'**Improtéeine** intelligence, raison et lucidité

Stéphane Guertin



On a vu Stéphane incarner différents personnages dont Elvis au Théâtre de l'Île, Michel dans la série jeunesse *Sciences Point Com*, Alcide dans *Safari de banlieue* et Thomas dans *L'Encanteur* du Théâtre du Souffleur. On l'a également vu dans *Annie et ses hommes* (TVA), *Ce soir on joue* (SRC), *Un homme mort* (TVA) et *Cinq piasses pour bien manger*. On le verra cette année dans la production *P.S. Ton chat est mort* et *Silence en coulisse*. Stéphane est bachelier en communication et en théâtre de l'Université d'Ottawa.

Josée Bazinet



Sympathique mais maladroite depuis sa naissance, elle a tout de même remporté plusieurs prix en improvisation, comme « Joueur de l'année », « Joueur la plus utile » et deux « Coupes Universitaire d'Improvisation » avec l'équipe de l'Université d'Ottawa. Comédienne de profession, elle a joué pour le *Théâtre des Lutins*, les *Spectacles de Meurtre et Mystères Eddie May* et dans *Morceaux d'amour*, *Prise II*. On peut également reconnaître un de ses coudes dans quelques publicités à la télé.

Olivier Nadon



Olivier nous montre son grand talent de comédien, lors des nombreuses pièces de théâtre auxquelles il participe lors des *Festivals Fringe* à Ottawa. Est-ce que ses études en philosophie et en communication à l'Université d'Ottawa font d'Olivier le grand joueur d'improvisation qu'il est? Aucunement. Mais ce joueur hors pair demeure un atout indispensable lors du spectacle d'improvisation d'**Improtéeine**. Maître des bruits et des effets sonores, Olivier peut recréer du cri du ptérodactyle au son d'une trompette en passant par la musique d'un DJ.





Martin Laporte



Un homme, une force, une chevelure. Des centaines de lecteurs se bidonnent quotidiennement à lire ses **PDJ** (Pensées du jour) diffusées sur Internet. En 2004, il fonde sa propre maison d'édition, **Les Éditions sans limites**, et a publié deux livres à ce jour : **PDJ, tome bleu** et **PDJ, tome rouge** ; des recueils de pensées humoristiques. Martin est un grand connaisseur du milieu de l'improvisation franco-ontarien ; il présida et dirigea plusieurs ligues d'improvisation différentes ; il est aussi un arbitre respecté lors des tournois provinciaux.

Nadia Campbell



Nadia est aussi graduée du département de théâtre et de communication de l'Université d'Ottawa. Cette pétillante rousse à la chevelure en bataille est maintenant animatrice vedette de l'émission **VOLT** sur la chaîne de TFO. Souffrant d'une énergie débordante, elle a récolté de nombreux honneurs en improvisation au cours des dernières années. Elle saura ravir quiconque la voit en action; chansons, pirouettes, cacahouètes, elle a de tout pour séduire.

Jean Fournier



Jean Fournier tourpîne autour depuis belle lurette. D'abord, il était humoriste au sein du défunt groupe d'humour **les 4-Alogues** (1992-'97) & en Allemagne, au sein du défunt groupe **Les Bizarroïdes** (1998-'99), puis dernièrement, comédien/humoriste au sein de la défunte émission **Le Groulx Luxe : c'est n'importe quoi!** (M+, SRC & DVD). Aujourd'hui il entame sa troisième saison à **La Revanche des Nerdz** (Z-télé) à titre de chroniqueur. Inutile de dire qu'il se démarque dans plusieurs ligues d'impro à Ottawa et à Montréal.

Stef Paquette



Auteur-compositeur-interprète et gros de nature, Stef a raflé une panoplie de prix dans ses dix ans de carrière comme chanteur, dont **Lauréat du Festival Chanson en Fête de St-Ambroise**; gagnant de deux prix au **Festival de Granby**; et **Lauréat de la Chanson primée au dernier Gala des Trilles Or**, mais il est surtout fier d'être le « champion régional de karaoké au bar Mingles de Sudbury ». Puisqu'il est le seul de l'équipe qui est natif du Nord de l'Ontario, son humour tourne uniquement autour des pick-ups, des skidoos et des orignaux.

Quatre ou cinq de ces comédiens seront à votre école pour le spectacle.





L'improvisation et sa raison d'être

L'improvisation est l'art de produire, de composer, bref de créer une scène ou une histoire dramatique sur-le-champ, sans préparation. Souvent utilisée comme méthode de création pour des pièces de théâtre, cet art théâtral s'avère aussi un jeu. Les francophones connaissent les *ligues d'impro* où deux équipes s'affrontent en match dans le but de créer les meilleures improvisations. Les anglophones, eux, forment un groupe et se laissent diriger par un animateur qui les guide d'impro en impro. Le spectacle d'**Improtêine** est un mélange de ses deux genres d'improvisation.



À quoi peut servir l'improvisation? Selon Robert Gravel, grand improvisateur et créateur de la LNI (Ligue Nationale d'improvisation), l'improvisation est essentielle à la formation et à l'évolution d'un acteur. La représentation théâtrale doit toujours évoluer et le comédien doit laisser place à la spontanéité, et ce, même, une fois la mise en scène terminée et les représentations officielles débutées, car c'est ce qui rendra le jeu du comédien « vivant » et vrai aux yeux du spectateur. La pratique de l'improvisation permettra justement à l'acteur de développer cette spontanéité requise, d'être disponible et souple face au jeu ; il ne se cache plus derrière un jeu préfabriqué, il risque et invente continuellement. Même lors de répétitions avec le metteur en scène, un acteur qui sait improviser devient plus ouvert aux propositions de ses collègues ; lui-même saura proposer et tenter de nouvelles possibilités.¹

Dans la vie de tous les jours, un jeune qui fait de l'improvisation gagne au niveau de l'estime de soi, de la créativité, des capacités à travailler en équipe, etc. L'improvisation favorise aussi le développement de la compétence de communication, c'est-à-dire l'ensemble des habiletés et des connaissances linguistiques permettant à une personne de s'exprimer en français dans divers contextes.

¹GRAVEL, Robert et Jan-Marc Lavergne, *Impro : Réflexions et analyses*, Éditions Leméac, Ottawa, 1987.



Historique de la LNI et de l'improvisation au Canada français

L'improvisation telle qu'on la connaît au Canada Français, spectacle d'improvisation à la manière d'un match de hockey, naquit de l'imagination d'un comédien-improvisateur-formateur chevronné, Robert Gravel. Cet homme de théâtre, qui travaillait beaucoup avec l'improvisation théâtrale pour créer de nouvelles pièces de théâtre, cherchait un bon défi. Il désirait faire évoluer l'improvisation et en même temps, créer un véritable jeu théâtral. Gravel voulait un spectacle unique à chaque représentation, quelque chose qui se rapprochait d'un événement sportif, une pièce qui n'avait pas le droit d'être « plate ». Le 21 octobre 1977, au Théâtre Expérimental de Montréal, vit jour le tout premier match de la LNI (Ligue Nationale d'improvisation).



Bien que le milieu théâtral de Montréal s'y opposait, disant que la LNI allait à l'encontre des techniques de comédien, Gravel parvint à se trouver une douzaine de comédiens bien expérimentés en improvisation, 2 entraîneurs, et une équipe protocolaire pour mettre en branle ce concept théâtral. La LNI connaît un succès immédiat : à l'intérieur de trois ans, on passe d'une salle qui accueille 99 spectateurs à une autre qui en accueille 500.

Au début des années 80, la LNI fait des tournées un peu partout en Europe pour présenter ce nouveau jeu théâtral. Naissent ensuite la LIF (Ligue d'improvisation française), la LIB (Ligue d'improvisation belge), et la LIS (Ligue d'improvisation suisse). En 1985 a lieu la première Coupe du monde d'improvisation, d'où le Canada sort grand champion. Depuis, la LNI a bien évolué et on compte une quantité innombrable de ligues d'improvisation à travers le Canada et le monde.²

² GRAVEL, Robert et Jan-Marc Lavergne, *ibid.*



N.B. L'emploi exclusif du masculin sert ici à alléger le texte, mais sous-entend toujours le masculin et le féminin.

Activités pré et post-spectacle

L'information qui suit vous aidera à présenter les aspects importants de l'improvisation à vos élèves et suggère quelques activités à faire avec eux pour concrétiser le tout.

Comment créer une bonne histoire en improvisation

L'histoire est l'un des éléments les plus importants d'une improvisation réussie. Souvent, les joueurs d'impro ont tendance à oublier de construire une histoire solide, ce qui crée parfois des scènes ennuyeuses. Une bonne histoire comprend trois éléments de base :

- le début (installation du lieu et du contexte)
- le conflit
- la résolution du conflit

Nous sommes tous entraînés, dès un jeune âge, à structurer des faits en ordre chronologique. Ainsi, pour demeurer efficace, une bonne impro doit présenter aux spectateurs des faits selon un ordre clair et simple. Ceci n'empêche certainement pas la créativité et la création d'histoires non-linéaires, mais on doit se rappeler qu'il pourrait être plus difficile pour le spectateur de comprendre l'histoire si l'ordre des événements est modifié. Lors d'une improvisation, il est aussi important de ne pas régler le conflit trop tôt, sinon l'impro perd tout son intérêt, ni trop tard, afin de laisser de la place pour un dénouement ou la résolution du conflit.

Notons aussi que le « début » d'une improvisation ne veut pas nécessairement dire le « début de l'aventure » ; l'impro peut facilement commencer au beau milieu d'un événement excitant. On doit alors s'assurer que la situation reste claire pour le public et les autres improvisateurs. Les improvisateurs expérimentés s'amuseront aussi à chambarder l'ordre des événements et la présentation des faits pour rendre le tout encore plus intéressant.





Voici quelques activités qui aideront à développer l'aptitude à créer des histoires bien structurées et captivantes :

Début-conflit-résolution :

Ce jeu nécessite trois joueurs. Le premier joueur commence une improvisation en installant le lieu et le contexte (début) . Pendant une trentaine de secondes (la durée peut varier selon le niveau d'expérience des joueurs), le joueur devra faire comprendre aux autres où et quand se déroule l'improvisation (hôpital, château, boulangerie, cinéma, aujourd'hui, au Moyen âge, lors de la Grande dépression, etc...). C'est ensuite au tour du deuxième joueur à faire son entrée et à installer un conflit. Ce conflit peut exister entre les deux joueurs (jalousie, paresse, incompréhension, etc..) ou nécessiter la coopération des deux joueurs pour éventuellement le régler (compétition, désastre naturel, etc...). Les deux joueurs doivent improviser ensemble pour rendre explicite le conflit.

Le troisième joueur fera ensuite son entrée et offrira une résolution au conflit établi. N.B. La résolution de conflit n'est pas nécessairement toujours amicale et facile. En fait, plusieurs histoires peuvent finir en queue de poisson. Il est intéressant de voir les nombreuses façons différentes et inédites de résoudre une histoire.

L'histoire en une phrase :

Pour ce jeu, les joueurs doivent se placer en cercle (+/- 10 joueurs). Un joueur commence une histoire avec une phrase (ex : Par un beau matin de printemps, je mis mes bottes de caoutchouc et je partis pour la grande ville.). Le prochain joueur doit ensuite enchaîner avec une autre phrase pour poursuivre l'histoire. Le but du jeu est de créer une histoire complète (avec un début, un milieu et une fin) avec un seul tour de cercle. Ainsi, lorsque l'histoire arrive au dernier joueur, celui-ci devrait être en mesure de conclure le récit sans qu'il y ait de trous ou de lacunes dans l'histoire. Le maître de jeu peut décider que l'histoire devra être terminée en un, deux ou même trois tours de cercle. On doit se rappeler que l'exercice devient de plus en plus complexe au fur et à mesure où l'on rajoute des étapes (ou des phrases dans ce cas), car il devient plus compliqué d'ajouter un élément utile sans trop précipiter le déroulement de l'histoire.





Comment créer de bons personnages en improvisation

La création de personnages est une habileté que doivent maîtriser tout bon joueur d'improvisation. Il s'agit là d'un des aspects d'une impro réussie. Il est plus facile pour l'improvisateur de construire une bonne histoire, lorsque confortable avec son personnage. Il arrive souvent que ce soit le personnage qui guide l'improvisation sans même que l'on s'en rende compte. On encourage aussi le joueur de se développer une banque de personnages, pour y puiser à n'importe quel moment lors d'un match.

Il est important de se rappeler que durant un match d'impro, c'est l'improvisation comme telle qui compte vraiment et non le pointage. Ainsi pour présenter un bon spectacle au public, il est très important que les personnages demeurent complexes et intéressants. Le public appréciera d'autant plus le spectacle si les personnages qui en font partie sont crédibles, ou du moins, assez captivants pour garder l'attention de la foule.

Lors d'une improvisation, un joueur ne doit jamais décrocher de son personnage et il ne faut en aucun cas qu'un personnage trop bizarre ou complexe ne vienne nuire à l'évolution de l'improvisation. Afin de bâtir des personnages riches et complexes, l'improvisateur devrait considérer cinq éléments :

- le physique (façon de se déplacer, la posture)
- la voix (timbre de voix et façon de s'exprimer)
- les tics et manies (exemple : remonter les lunettes sur son nez)
- le passé (ce qu'a déjà vécu le personnage)
- le caractère et la personnalité

Voici quelques exemples d'activités qui aideront les improvisateurs à construire des personnages efficaces.





Canevas de personnage :

Les joueurs se placent, à tour de rôle, dans le centre du cercle ou de l'improvisoire (patinoire, glace) en position neutre. Le maître de jeu (entraîneur ou enseignant responsable) dit ensuite au joueur de se trouver un personnage (ex : vieillard, infirmière, chevalier, espion, etc...) et lui demande de se promener dans l'espace avec les traits physique du personnage. Si, par exemple, le joueur incarne un vieillard, il pourrait avoir le dos courbé et pourrait marcher à petits pas. Le maître de jeu propose ensuite au joueur de trouver une voix pour son personnage. Pour terminer l'exercice, le maître de jeu suggère au joueur d'incorporer un tic ou mouvement répétitif à son personnage. Par exemple, le joueur pourrait décider de se passer la main dans les cheveux ou bien de regarder sa montre souvent.

Le joueur doit alors présenter son personnage au groupe pour une trentaine de secondes (ou plus longtemps pour des joueurs d'expérience) en faisant un petit monologue, où il parle de sa vie et laisse transparaître sa personnalité et son caractère. Le maître de jeu peut aussi poser des questions au personnage afin de faire ressortir une histoire et une motivation quelconque. À la fin, le joueur d'impro a créé un personnage complet qui comprend les cinq éléments mentionnés plus tôt. N.B. : si un joueur est intimidé pas la présence des autres, le simple fait de fermer les yeux lui permettra d'oublier le regard de ses pairs.

Le banc de parc :

Pour installer ce jeu il ne suffit que de deux chaises (ou un banc, si possible), installées devant les participants. Le maître de jeu (enseignant responsable, entraîneur ou autre) demande à un joueur de prendre place sur le banc de parc en incarnant un personnage. Une fois le personnage bien installé, le maître de jeu invite un autre joueur à prendre place (avec son personnage) à côté du premier. Une courte interaction entre les deux personnages s'ensuit, où il sera très important que les personnages présentés soient clairs et « présents » tout le long de l'impro, et que les observateurs soient en mesure de comprendre clairement qui fait quoi. Le premier joueur doit ensuite se trouver une raison de quitter le deuxième. Il est important que la raison du départ demeure liée aux personnages et à la situation présentée. C'est maintenant au tour d'un autre joueur à prendre place sur le banc et le processus recommence.





Autres ressources

Voici quelques sites web qui vous permettront d'obtenir toute autre informations au sujet de l'improvisation.

www.gazou.qc.ca

Un excellent site pour tout ce qui concerne l'improvisation. On y retrouve une banque de thèmes, les règlements, les catégories et plusieurs autres renseignements utiles pour former une équipe d'improvisation.

www.lni.ca

Le site de la *Ligue nationale d'improvisation*, la première ligue d'improvisation au monde. Vous y trouverez de l'information sur les règlements officiels ainsi que sur l'historique de l'improvisation.

www.limonade.net

Ligue d'improvisation expérimentale de Montréal. Vous trouverez sur ce site plusieurs catégories expérimentales à pratiquer en classe ou en équipe.



This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.
This page will not be added after purchasing Win2PDF.