

Carnet de compétences en théâtre d'impro.

		II : Incompétence inconsciente / Jamais abordé ; IC : Incompétence consciente / Abordé ; CC Compétence consciente / Travaillé ; CI : Compétence inconsciente / Automatisé et Maîtrisé	II	IC	CC	CI
Tenue sur scène.	Maîtrise de l'outil Corps	Être face au public.				
		Être à l'aise avec son corps / Stature de base droite.				
		Gestion de ses limites physiques : → Amélioration de ce qui peut l'être (musculature) → Prise en compte de sa propre fragilité (Articulations, ossatures.) → Echauffement → Etirements				
	Jeu de regard	Regard dirigé volontairement.				
		Focalisation sur l'invisible./ Regarder un vide « rempli »				
		Jeu du regard avec le public.				
	Maîtrise de l'outil Voix	Respiration				
		Porter la voix				
Tenir une note						
Chanter						
Improviseur-trice	Confiance	Dans le groupe				
		En soi même				
	Lead	Le prendre				
		Le lâcher.				
	Ecoute et concentration	Ecoute du son				
		Ecoute du mouvement				
		Percuter				
		Faire 2 choses à la fois				
		Mémoriser				
	Rythme musical	l'entendre				
		le créer				
	Productions spontanées / Drôlitude.	Rimes				
		Jeux de mots				
		Composition impromptue d'une chanson				
Comique de répétition.						
Travail d'interprétation	Personnages	Diversité des personnages				
		Personnages éloignés de la personnalité.				
		Type de voix (tonalité)				
		Accent				
		Stature				
		Expression de visage et mimique.				
	Emotions	Les jouer avec le corps				
		Les jouer avec le visage				
		Les jouer avec le regard				
		Gestion des silences				
		Savoir en jouer (les utiliser comme moteur)				
	Investissement des personnages	Tenue d'un personnage dans la durée				
		Choix de personnages chargés (passé...)				
		Vivre les émotions plutôt que les jouer				
		Sincérité				
	Manipulations	Précision d'exécution				
		Top moteur				
		Force et poids (intensité du mouvement)				
		Rythme				
		Vraisemblance				
Visualisation/ Hallucination positive.						

Travail d'écriture / Construction	Départ d'impro	Seul						
		A plusieurs en mode mixte						
		A plusieurs en mode comparé						
		Proposer						
		Ecouter						
			Trouver le point commun/ Faire la rencontre.					
	Rupture	La créer seul.						
		La créer à plusieurs en mode mixte.						
		La détecter						
		Connaître et maîtriser plusieurs types de rupture.						
	Moteurs	Les détecter						
		Les jouer						
		Les créer						
	Service	Illustratif (objet, décor...)						
		En réponse à un appel						
		En nouveau moteur						
		En Kantor.						
		Les apporter au bon moment						
		Services courts						
		Savoir sortir de scène						
	Vitesse de jeu	Aller vite.						
Aller posément.								
Varié la vitesse.								
Adapter la vitesse à l'ambiance et au type d'histoire								
Gestion en fonction du temps de jeu	Impro éclair: 1 minute ou moins.							
	Impro courte : 1' à 4'							
	Impro courte : 4' à 15'							
	Impro : 15'							
		Impro longue : 45' et plus						
Générosité	Avoir des réactions de type « Oui et... »							
	Jeu pour l'autre /Laisser de l'espace de proposition							
	Jeu pour l'histoire							
Fin d'impro	S'arrêter seul							
	S'arrêter à plusieurs							
	Gérer le temps de la fin. / Faire une chute.							
Travail de mise en	Gestion de l'Espace	Se placer en fonction du déroulement de l'impro, élasticité des mètres carrés.						
		Se placer en fonction des autres, équilibre de scène.						
		Entrer au bon endroit						
		Respect du décor						
		Prendre sa place dans un décor composé d'humains						
	Prendre sa place sans excès, ni restriction.							
Trouvailles scéniques	Création de doubles plans							

Décorum et concepts.	Match	Connaissance du match					
		Connaissance des catégories					
		Connaissance des différents rôles					
		Pratique du rôle de coach					
		Pratique du rôle d'arbitre					
		Pratique du rôle de MC					
		Pratique du rôle d'assistant arbitre					
		Pratique du rôle de musique et lumière					
	Carré d'As	Connaissance des différents rôles dans « Carré d'As »					
		Pratique de « Carré d'As » en joueur..					
		Pratique de « Carré d'As » en croupier.					
	Nouveautés	Connaissance de concepts non-match.					
		Capacité d'adaptation à la nouveauté					

A Affiner :

Culture	Conte	Les types de contes				
		La morphologie du conte				
		Personnage de conteur				
	Maîtrise de folklore	Oriental				
		Africain				
		Européen				
		Asiatique				
		Slaves				
	Cape et d'épée	(Dumas père)				
	Connaître son clown.					
	Vaudeville	(Feydeau, Labiche...)				
	Molière					
	Commedia dell'arte.					
	L'absurde	(Beckett, Ionesco...)				
	Horreur					
	Théâtre antique					
	Théâtre de marionnette.	(Guignol, marionnettes à fil.)				
	Soap-opera					