

## *Récit d'un spectateur*

Un théâtre, cela va de soi, est un espace réservé à une élite où celui qui entre a le sentiment d'accomplir un acte quasi religieux. Rien de tel dans l'espace que je découvris, un brin éberluée, ce soir-là. Un joyeux entassement de corps, adultes, adolescents et jeunes enfants mêlés, s'exerçait, accompagné d'un pianiste surexcité, à s'échauffer la voix. Et maintenant, cher public, lui criait un maître de cérémonie en grande tenue, voici les cinq minutes d'échauffement public de nos deux équipes. Deux équipes de six joueurs, femmes et hommes en nombre égal, entraient alors, précédés de leur coach respectif, au pas de course, tels des boxeurs se jetant dans un ring. En survêtement et basquet, ils sautaient par-dessus la paroi de bois qui délimitait l'espace de jeu pour obéir aux vociférations de leur entraîneur. Ce dernier avait bien du mal à se faire entendre au milieu des cris des joueurs et du piano déchaîné. Dans cet espace ovale très limité, les exercices s'enchaînaient dans une joyeuse bousculade, chaque équipe ayant à cœur de montrer aux spectateurs éberlués son savoir faire : cohésion, humour, rapidité, sens de la répartie, audace, le tout d'une manière très visuelle et ludique ! Cri de la sirène, fin de l'échauffement, les équipes au vestiaire.

Le silence se fait : une musique solennelle accompagne l'entrée de l'arbitre flanqué de ses deux assistants. Il tient ostensiblement le panier à salade avec les sujets des improvisations qu'il a concoctés pour l'occasion et qui ne seront jamais rejoués. Aussitôt le public se lève et siffle ce redoutable personnage, qui, sans se départir de son inflexible sévérité, vérifie l'état des lieux, la conformité de la patinoire, et donne les dernières consignes à ses dociles acolytes. Du regard il affronte la salle hostile et montre par là, sans appel, qu'il restera le maître du jeu et que ses décisions ont force de loi.

Le maître de cérémonie appelle alors les équipes et présente chaque joueur qui, revêtu du maillot de son équipe, vient se placer dans l'espace de jeu selon un rituel minutieusement réglé : les équipes chantent à tour de rôle un hymne parodique censé célébrer leur double appartenance, le jeu d'improvisation et le groupe des joueurs. Le public se lève et participe, dans un recueillement hilare, aux délires artistiquement patriotiques des deux camps !

Après avoir invité les joueurs à se placer à l'extérieur de l'aire de jeu, sur les bancs qui se font face, le maître de cérémonie rappelle alors brièvement les règles du jeu qui va se dérouler : trois temps de vingt minutes, où se succèderont de brèves improvisations tirées au hasard par l'arbitre. Les sujets en précisent la forme : mixte, si les deux équipes improvisent

*dans le même temps, ensemble, sur un même thème, mêlant leurs joueurs pour créer une histoire commune ; comparée, si les deux équipes jouent le même sujet l'une après l'autre. Chaque spectateur est invité, à l'issue de chaque improvisation, à voter pour la meilleure équipe en utilisant à main levée le carton bicolore qui lui a été remis. Pas de parti pris, ni d'esprit de clocher, le public saura évaluer la qualité du jeu !*

*Chauffée à blanc par le musicien et rythmée par les cris des joueurs qui se font face, l'atmosphère joyeusement électrique se plombe d'un brutal silence : d'un coup de sifflet magistral, l'arbitre a stoppé l'hystérie générale. Il s'assure que les deux équipes sont prêtes et leur souhaite un bon match. Il tire un premier sujet, et, le tenant à bout de bras, en fait une lecture solennelle :*

*Improvisation mixte, d'une durée de trois minutes, ayant pour thème « bal tragique chez les pingouins », catégorie « à la manière du cinéma muet », nombre de joueurs « trois par équipe ».*

*Avec une rapidité déconcertante, les joueurs de chaque équipe se placent en cocus très serré autour de leur coach. Au terme d'une concertation de vingt secondes, ils auront déterminé des personnages, une situation de départ et décidé qui se lance en premier dans l'espace de jeu. Alors qu'un joueur de chaque équipe a déjà un pied dans la patinoire, l'arbitre siffle le début de l'improvisation. Le maître de cérémonie met en route son chronomètre et s'apprête à noter toute faute qui sera signalée par l'impitoyable maître du jeu.*

*Le public retient son souffle et communique à cet instant magique où deux joueurs se retrouvent parachutés dans l'espace de jeu sans rien savoir de ce qu'est l'autre. A chacun de montrer clairement qui il est et ce qu'il fait tout en observant ce que l'autre lui dévoile. En quelques secondes, sans abandonner son personnage et en respectant celui de l'autre, il s'agit de faire démarrer une histoire à deux ; puis de la conduire dans le temps imparti, en respectant la catégorie, dans le thème imposé. La difficulté de l'exercice suspend le public admiratif à chaque réplique. Les acrobaties des joueurs qui s'adaptent à l'inattendu de la situation forcent l'admiration, et chacun, arbitre, maître de cérémonie, coach, joueur resté sur le banc, suit en apnée les étranges arabesques des deux joueurs qui évoluent sur la patinoire. Tenir son propre fil, prendre de l'autre main celui de l'autre, en tisser une trame, accepter l'autre sans s'oublier soi, se respecter soi sans se raidir contre ce que l'autre propose. Ce qui se joue dans les premières secondes est inoubliable, comme un concentré de vie.*

Si le miracle a lieu, si l'histoire démarre, il est alors temps de faire appel aux camarades restés sur le banc, sans perdre de vue le nombre de joueurs imposés. Le coach veille et déploie sa stratégie pour envoyer dans des rôles précis l'un ou l'autre de ses joueurs. Les improvisateurs se doivent alors d'accueillir dans leur histoire le nouveau venu : même plongés dans le jeu, ils captent son arrivée et s'adaptent au nouveau personnage dont ils doivent comprendre la fonction ! Chaque entrée remet en question le fragile équilibre, modifie la donne, fait évoluer l'ensemble. Se cristalliser sur sa proposition, aussi brillante soit-elle, conduit souvent à l'échec de l'improvisation et à des fautes comme des « manques d'écoute » ou des « brutalités excessives », voire des « confusions ». Accepter de ne pas savoir où l'histoire ira tout en ayant à chaque instant une intention claire, voilà qui est paradoxal. Seul l'instant présent compte, et il doit être vécu avec le maximum d'intensité.

Sur un signe discret du maître de cérémonie, l'arbitre siffle la fin de l'improvisation et interrompt souvent les joueurs en pleine action. L'histoire reste comme suspendue et le fil coupé la rend plus précieuse encore. Jamais elle ne sera rejouée, jamais elle ne sera bouclée, elle demeure dans l'inachevé de l'être. Les joueurs quittent alors la patinoire non sans s'être gratifiés d'une généreuse accolade, signe de la complicité et du plaisir partagé entre les équipes adverses. Ils sont accueillis sur le banc par leur coach et leurs camarades, qui reçoivent aussi dans leur étreinte toutes les émotions vécues sur la patinoire.

L'arbitre se concerte brièvement avec le maître de cérémonie. Ce dernier rappelle alors en les nommant les fautes sifflées durant le temps de jeu. Elles ont été signalées par l'arbitre au fil de l'action par un coup du redoutable « gazou », accompagné d'un geste précis. Cette énumération sévère ligue le public contre le « méchant » qui, non content d'imposer des sujets difficiles, exige des joueurs un total respect des règles. Sous les huées, impassible dans sa tenue rayée noir et blanc, l'arbitre incarne la loi inflexible. Il a tout pouvoir pour interrompre le match ou renvoyer un joueur définitivement pour une « faute majeure ». S'il sait doser son personnage, il laissera apparaître son humour derrière la raideur. Après une improvisation médiocre, il endossera la mécontentement des spectateurs, attirant de ce fait l'indulgence sur les joueurs. Comme deux enfants sages et un peu fautifs, les capitaines des deux équipes viennent se placer devant lui pour demander explication de leurs fautes : « Pour la bonne compréhension du public et de nos deux équipes, nous vous demandons de bien vouloir nous expliquer les fautes qui ont été commises... » La pédagogie de l'arbitre éclaire alors les spectateurs sur les enjeux du match : pas de cabotinage, de cliché ou autre péché d'improvisateur ! Parole qui ne supporte aucune discussion, car déjà l'arbitre demande le vote du public, libre de donner son avis sur d'éventuelles injustices en montrant

sa préférence pour l'équipe de son choix !

Tandis que les assistants arbitres comptent les cartons levés, la musique couvre les cris du public survolté et des joueurs qui se remotivent en s'agitant face à face dans de sonores rituels d'échauffement. Le musicien y va aussi de son couplet improvisé, reprenant un thème ou faisant allusion à une situation. Tombe le verdict, décompte des points, annonce du score, temps de jeu restant. Le maître de cérémonie engage chacun à se reconcentrer pour se plonger dans une nouvelle improvisation.

Elle pourra être comparée : chaque équipe jouera à tour de rôle sur le même thème. Les vingt secondes de concertation préciseront davantage le contenu de l'improvisation. Plus besoin de s'adapter à l'équipe adverse ! Au groupe de montrer sa cohésion, et d'utiliser le potentiel acquis par une pratique, au fil des entraînements ! Ce n'est plus tant l'adaptation à l'inconnu qui fascine le public, mais la connaissance que chacun a de ses propres talents et des qualités de ses coéquipiers, la complémentarité des individus et le sens du collectif qui transforme parfois l'équipe en un seul corps, pyramide audacieusement dressée, chœur magistralement orchestré, monstre à six têtes rampant dans l'enchevêtrement de ses vingt quatre membres...

Les improvisations se succèdent et ne ressemblent pas toujours, loin s'en faut, à ce tableau idéal ! Un public averti ne se laissera pas séduire par le joueur qui se met en avant, oubliant ses camarades de jeu et accaparant l'attention. Il repèrera l'équipe qui cherche à remporter le point par un effet lancé à la dernière seconde, qui met en difficulté l'équipe adverse, jouant contre et non avec. La qualité du spectacle s'en ressent, l'arbitre veille, le gazou entre les dents, accroupi à l'affût de la faute qui éloignera de l'esprit du jeu. Il sera conquis par le joueur qui est toujours disponible pour bondir et rebondir, mais s'efface quand l'action est ailleurs et perd parfois le point avec au cœur la joie du moment. Parfois tous les ingrédients sont là mais la sauce ne prend pas : mystère du jeu vivant, si vulnérable. L'action s'embourbe, l'arbitre siffle des retards de jeu, la confusion s'installe... Les minutes de jeu s'étirent : l'impro est mauvaise, chacun le sait ! L'arbitre renvoie les joueurs penauds qui s'écroulent sur leur banc, accueillis par leurs camarades compatissants. La musique remobilise aussitôt les troupes et l'urgence de l'instant efface le sentiment d'échec. Les équipes restent ainsi très souvent au coude à coude, départagées en fin de match par l'impro supplémentaire qu'espère le public.

Quand enfin le gagnant est proclamé, les deux capitaines répondent à une interview du maître de cérémonie qui tire la leçon du match : plaisir de la rencontre et fair play des joueurs. Parfois un spectateur a été choisi pour décerner des étoiles aux meilleurs improvisateurs et ce temps de gloire vient couronner les plus inventifs. Le public repart en musique dans un joyeux brouhaha. Certains font un détour pour mettre un pied dans cette curieuse patinoire, se demandant comment tant d'histoires ont pu se tisser dans un si petit espace, en moins de deux heures, sans l'aide d'aucun accessoire, sans costumes, sans décors. Comment douze joueurs aux mains nues ont pu les faire voyager ainsi, dans un rythme effréné, les entraînant dans une ronde d'émotions, magiciens de l'imaginaire traçant des univers dans l'espace. Les improvisateurs, quant à eux, font la fête. Ils parlent déjà du match à venir et se donnent rendez-vous pour le prochain entraînement.