



Introduction méthodologique :

(Ce document est fait pour vous indiquer comment remettre les points artistiques, mais il ne prend bien entendu pas tous les cas de figure en compte. C'est donc au pointeur de comprendre l'esprit qui guide cette méthode, en vue de pouvoir l'appliquer à toutes les particularités du match qu'il aura à juger.)

Lors de l'évaluation d'un match, le pointeur doit utiliser une méthode d'attribution prenant la forme d'une grille. Celle-ci permet d'attribuer **des points bonus ou malus** aux deux équipes en rapport avec les deux types de points artistiques.

Attention, les points malus ne sont pas là pour juger une absence de qualité, mais pour «sanctionner» une action qui va à l'encontre des critères de bonne construction ou de bonne interprétation. Le rôle de l'arbitre est bien sûr de sanctionner les comportements néfastes au jeu (ex : cabotinage), mais certaines de ces actions peuvent également être prises en compte lorsque l'on évalue la qualité artistique d'une équipe (ex : un cabotinage répété peut s'avérer néfaste pour la construction d'une histoire. L'équipe doit donc recevoir un point malus de construction à la fin de l'impro). Normalement, l'attribution d'un point malus doit être réservée à des cas évidents, donc plus rare que l'attribution d'un point bonus.

Le pointeur doit juger les équipes en deux temps:

1) **Après chaque impro**, attribuer un ou deux points bonus ou malus aux deux équipes, pour les deux catégories artistiques (construction et interprétation). Ex: si une équipe a été excellente en interprétation dans une impro, elle reçoit deux points bonus pour cette impro, pas trois. Si elle était bonne, elle en reçoit un, etc. Si une équipe ne propose pas grand chose (ça arrive), aucun points n'est attribué à cette équipe.

Exemples: Les deux équipes ont particulièrement bien suivi les critères de construction lors de cette impro (2 points bonus partout).

Une équipe propose une dizaine (!) de personnages bien interprétés lors d'un même improvisation (elle ne reçoit tout de même que 2 points bonus).

Une équipe a bien suivi certains critères, mais a particulièrement fauté sur d'autres critères (un point bonus et un point malus pour cette même équipe, cas de figure assez rare).

Ainsi, on récompense la performance d'une équipe dans une impro dans sa globalité, et non pas un personnage particulier, ou une information unique.

2) **À la fin du match**, attribuer des points bonus ou malus aux équipes, si celles-ci se sont distinguées (en bien ou en mal) dans l'application de l'un des critères artistiques.

Exemples: Tout au long du match, une équipe est parvenue à proposer des formes de construction originale (un point bonus supplémentaire pour elle).

Tout au long du match, une équipe n'a pas assumé ses personnages, ou n'en a même proposé aucun (cas rare, un point malus d'interprétation pour elle).

Exemple de grille d'évaluation :

Rouge : points attribués après chaque impro;

Bleu : points attribués à la fin du match;

	Equipe A	Equipe B
interprétation	+++++++ - (total : 9 - 1 = 8)	+++ - - - (total : 3 - 3 = 0)
construction	++ - - - - (total : 2 - 4 = -4)	+++++++ - - - (total : 10 - 3 = 7)

Cet exemple nous montre un cas de figure où l'équipe A reçoit le point d'interprétation et l'équipe B le point de construction.

Critères d'attribution

Point de construction :

1. L'équipe fait une proposition pertinente qui donne une impulsion à l'histoire.
2. L'équipe est à l'écoute de la proposition, l'intègre dans son jeu et la valorise.

Nuance : ces deux premiers critères sont égaux en valeur. Si une information est amenée par une équipe, mais également reçue et écoutée par l'autre équipe, alors les deux équipes ne peuvent pas être départagées (1 point bonus partout). Toutefois, ces deux critères peuvent également apporté des points malus à une équipe qui:

- *ferait un trop grand nombre de proposition sans permettre leur application;*
 - *fait des propositions qui ne sont pas pertinentes (blagues ou décalage systématique) qui complique l'avancée du récit;*
 - *ne prend pas en compte la proposition de l'autre équipe (ne l'intègre pas à son jeu), à de nombreuses reprises;*
3. L'équipe propose une mise en scène (disposition dans la patinoire, utilisation des foyers, etc.) ou une narration originale (temporalité du récit, aparté, conteur, etc.).
 4. L'équipe parvient à apporter une variation dans les thèmes abordés dans l'ensemble du match (amour, mort, travail, folie, famille, etc.).

Point d'interprétation :

Cette catégorie repose, il est vrai, sur une certaine subjectivité du pointeur. Doit-on juger l'effort des équipes pour proposer une variété de personnages, la qualité important peu, ou doit-on juger surtout la qualité des interprétations proposées. Une réponse: vous devez juger les deux aspects à la fois. Un personnage (voire définition ci-dessous), même si son interprétation n'est pas idéale, que le jeu n'est pas forcément bien exécuté, reste un effort de proposition et participe donc à l'attribution d'un point bonus à la fin de l'impro. (Attention, un accent, un tic de langage, etc. ne sont pas des personnages). Mais dans le même temps, un personnage complexe, joué de manière juste («Une bonne interprétation», c'est là où votre subjectivité est mise à l'épreuve), doit également être davantage récompensée. En définitive, si les personnages sont variés ET bien exécutés, c'est le feu d'artifice! Les deux points bonus à la fin d'une impro!

1. L'équipe propose une interprétation «bonne» de ses personnages.
2. Les personnages proposés sont nombreux et variés.

*Nuance : Une proposition de personnage consiste à interpréter un rôle dans sa **globalité**. Il ne s'agit pas simplement d'ajouter un accent, un changement de voix, ou autre, sur le comédien. Les éléments de physique, de caractère, de langage doivent également être distinct de l'état naturel du comédien. Un personnage est donc une proposition **complexe**, qu'elle soit burlesque ou réaliste, contenue ou exagérée. Il faut pouvoir juger que l'interprétation proposée permet d'effacer le comédien au profit du personnage.*

3. L'ensemble des joueurs de l'équipe a fait des propositions de personnage.

Il s'agit surtout d'un point utile pour la fin du match.

