

Liste des Catégories

Voici une liste des catégories pouvant être proposées par le MJ. Les descriptions sont fournies à titre indicatif et le respect d'une catégorie reste à l'appréciation du MJ. En cas de doute, il est conseillé de consulter le MJ avant le match.

– *Libre*

Sans contrainte particulière.

– *Accessoire*

Les joueurs intègrent un objet dans le jeu en le détournant de sa fonction initiale. Ils veilleront à utiliser cet objet à tour de rôle et ne pas le monopoliser sous peine de se voir attribuer une pénalité d'obstruction.

– *Alphabétique*

Le premier mot de chaque réplique des deux joueurs qui parlent à tour de rôle commence toujours par une lettre de l'alphabet dans l'ordre alphabétique.

– *Alphabétique inverse*

Le dernier mot de chaque réplique des deux joueurs qui parlent à tour de rôle finit toujours par le son d'une lettre de l'alphabet dans l'ordre alphabétique.

– *À la manière de...*

Il est à noter qu'une improvisation de catégorie « À la manière de... » consiste à reproduire et à respecter les codes d'un genre. Il ne s'agit donc pas d'une parodie, mais bien en quelque sorte d'un hommage à un genre, un auteur, une période historique ou encore un personnage célèbre. Ainsi les gags inappropriés, les anachronismes ou encore toute référence au fait qu'il s'agisse d'un film, d'une œuvre littéraire, d'une bande dessinée ou d'une pièce de théâtre peuvent se voir pénaliser d'un non- respect de la catégorie ou d'un cabotinage.

De même, si les personnages importants peuvent être repris, ils doivent alors conserver leurs caractéristiques propres et l'on ne doit pas reprendre exactement le scénario d'un film, d'une pièce, d'un roman ou d'une bande dessinée en particulier. Rien n'empêche, particulièrement dans le cas d'auteurs appartenant à une époque précise, d'adapter leurs personnages ou leurs types de situation à un contexte autre tout en respectant l'essence même de l'œuvre comme ne se gênent pas de le faire certains metteurs en scène.

Remarque : Une liste des « à la manière de » se trouve à la fin du document.

– *Au choix*

Cette catégorie ne s'applique qu'aux comparées. Les équipes choisissent une catégorie qui peut ne pas être dans le projet, elles l'expliquent au public avant de la jouer.

– *Avance/recule*

L'improvisation commence normalement. À tout moment, le MJ pourra demander de revoir les scènes en marche arrière (commande « recule ») ou en avant (commande « avance »). En arrière, toutes les actions devront être effectuées en sens inverse.

– *Avec introduction musicale*

Improvisation mixte, qui débutera avec une musique choisie par le MJ. Les joueurs seront silencieux durant cette première partie et devront s'inspirer de la musique pour dégager un univers fort. Dès que la musique s'arrête, l'impro continuera normalement.

– *Avec les codes d'un genre*

Cette catégorie reprend un peu le principe d'une « À la manière de ... » mais permet aux joueurs de décaler la situation tout en exploitant les codes du genre donné.

Exemple : Une improvisation avec les codes de Shakespeare pourra très bien se passer dans un supermarché de banlieue parisienne, mais devra garder les codes de l'auteur, la façon de construire l'histoire, etc.

– *Avec mise en scène lumineuse*

Improvisation jouée avec le soutien d'un éclairage autre que l'éclairage de scène habituel : à la chandelle, lampe de poche, lampe à l'huile, etc ...

– *Avec objet*

Improvisation comparée. Un objet proposé par le MJ est à la fois le thème et le centre de l'improvisation. Les équipes doivent obligatoirement en tenir compte pour l'écriture de l'improvisation. L'objet doit être utilisé dans son sens propre.

– *Banc public*

Improvisation mixte, 1 par équipe. Chaque comédien va au cours de l'improvisation placer deux personnages sur des places précises. Pendant l'improvisation, chaque comédien pourra jouer tous les personnages en s'asseyant sur les places qui leur sont propres. Les personnages qui ne sont pas joués par un comédien existent toujours et peuvent interagir.

– *Bande-annonce de film*

La situation est développée à la manière d'une bande annonce de film, avec un certain degré de latitude et d'originalité quant au traitement. Les joueurs adapteront la bande-annonce à l'esprit du film et à sa catégorie.

– *Bibliothèque réplique*

Obligatoirement mixte alternée un par équipe. Le MJ donne un livre (ou extrait) comportant des dialogues (classiques suggérés mais cela peut-être une BD ou un scénario) à un joueur. Celui-ci fait toute l'improvisation avec le document alors que le joueur de l'autre équipe lui donne la réplique librement. Cette improvisation est immédiatement suivie d'une autre où les rôles sont inversés.

– *Bibliothèque suivie*

Le MJ donne un livre (ou extrait) comportant des dialogues (classiques suggérés mais cela peut-être une BD ou un scénario) à deux joueurs des deux équipes. Les deux joueurs commencent l'improvisation avec le document et lorsque le MJ le leur enlève, ils doivent continuer en respectant le style, le niveau de langage, l'ambiance, les éléments d'écriture et les personnages imposés.

– *Black-Out*

Improvisation strictement sonore sans soutien électroacoustique. Les improvisateurs sont immobiles et alignés sur scène dans la pénombre (la plus noire possible). La neutralité de la position doit être respectée.

– *Building*

Mixte. On voit 3 étages d'un même immeuble, avec une paire de joueurs A et B dans chacun. Le MJ indique dans quel étage on joue. Le but est de créer des interactions non-seulement au sein d'un étage mais aussi entre les étages.

– *Cadavre exquis*

Le thème de l'improvisation repose sur trois composantes. Exemple : un lieu, des personnages et une action commune. L'écriture de l'improvisation doit intégrer ces éléments de façon cohérente.

– *Carnage*

L'improvisation s'arrête quand tous les personnages ont trouvé la mort. Ils doivent prétexter de leur mort et celle-ci doit survenir en cohérence avec l'histoire. Le MJ peut imposer un temps ou signifier aux joueurs qu'il ne leur reste que 30 secondes. Il est alors obligatoire que tous les personnages meurent avant la fin du temps imparti.

– *Caucus populi*

Deux joueurs de chaque équipe sont alignés sur la scène alternativement d'une équipe et de l'autre. Le MJ propose un thème et chacun à son tour va donner son idée de caucus jusqu'à ce que le MJ décide du caucus qui sera joué. L'improvisation est mixte et commencera avec soit les 2 joueurs du milieu, soit les 2 joueurs aux extrémités, selon la place de l'auteur du caucus choisi.

– *Chanson*

Les joueurs interprètent des chanteurs, qui interprètent une chanson.

– *Chantée*

Avec ou sans accompagnement musical. C'est une improvisation pendant laquelle les joueurs s'expriment en chantant. Ils vivent cependant une histoire comme dans n'importe quelle autre improvisation (à différencier de l'improvisation "chanson").

Le langage parlé n'est toléré qu'à titre exceptionnel : s'il s'inscrit dans la ligne mélodique. Des mélodies connues peuvent être utilisées.

– *Comédie musicale*

Improvisation mixte. Les comédiens font une impro classique et appuient les moments forts par des chansons. Ces chansons n'apportent pas de nouveaux éléments narratifs, mais appuient les émotions, les relations, les sentiments. Les protagonistes et d'autres joueurs peuvent faire des chorégraphies pendant les moments chantés.

– *Composition de personnage*

Improvisation comparée. Une improvisation en avance, un joueur/équipe est envoyé en coulisses avec des accessoires pour se confectionner un personnage. Les deux joueurs disposent d'accessoires identiques.

PS : Il peut y avoir un thème.

– *Conférence*

Mixte/comparée. Un joueur de l'équipe A fait une conférence sur un sujet imposé, environ 1min30, les joueurs de l'équipe B sont dans le public et posent des questions. Puis on fait l'inverse.

– *Contact*

Un contact physique est imposé par le MJ, il devra rester le même toute l'improvisation.

– *Création de personnage*

Improvisation comparée. En fonction d'un thème ou d'un nom propre, tous les joueurs de chaque équipe se relayent pour créer et faire évoluer un même personnage. Le changement des joueurs se fait après 30 secondes à une minute d'improvisation, à la demande du MJ.

– *Cuisine et dépendance*

Improvisation mixte, deux joueurs par équipe. Le lieu représenté par la scène est coupé en deux, et les deux espaces de jeu obtenus sont virtuellement inversés. (*Exemple : si on a une cuisine à jardin et une dépendance à cour avec une porte entre les deux, la cuisine se retrouvera à cour et la dépendance à jardin, avec la porte communiquant entre les deux séparée et donnant sur les coulisses*)

Les joueurs d'une même équipe incarnent donc un seul et même personnage qui pourra évoluer sur les deux espaces scéniques à l'aide de jeux de coulisses.

– *Début de la fin*

L'improvisation débute à un point de rupture, qui se trouve chronologiquement au milieu de l'histoire. On joue tout d'abord l'histoire à partir de ce point jusqu'à la fin, puis au signal du MJ, on joue ensuite le début de l'histoire jusqu'à ce même point de rupture. On veillera à ce que ce point soit un moment fort de l'histoire, caractéristique, reconnaissable, et impactant. Il est intéressant de placer des éléments dans la première partie (après le point) qui peuvent être réutilisés dans la seconde (avant le point).

– *Déchaîne les enfers*

Comparée/mixte. Un joueur de l'équipe A rencontre tous les joueurs de l'équipe B tour à tour. Chaque duo poursuit une seule et même histoire. C'est le MJ qui induit les changements. Puis on inverse, un joueur de l'équipe B joue face à tous les joueurs de l'équipe A.

– *Décor*

Improvisation comparée. L'équipe qui joue évolue dans un décor constitué des corps immobiles des comédiens de l'équipe adverse, figés dans la position de leur choix. On inverse ensuite la situation et l'équipe qui jouait sert de décor.

– *Diable, entends-tu ce que je vois ?*

Cette improvisation se joue en deux volets. Premièrement on doit mettre des écouteurs, avec de la musique, aux oreilles d'un joueur. Celui-ci pourra regarder l'improvisation du joueur de l'autre équipe mais n'entendra pas un son de l'histoire. Il devra, avec ce qu'il a vu et ce qu'il pense avoir compris, refaire la même improvisation par la suite. Par après on inverse les rôles et c'est celui qui jouait en premier qui prend les écouteurs. Le MJ décidera et annoncera que les équipes gardent le même joueur ou changent de paire.

– *Dictionnaire*

Improvisation comparée. Le thème est un mot tiré du dictionnaire. Chaque équipe met en scène sa version de la définition.

– *Doublage de film*

Chaque joueur présent sur scène est doublé en réserve par un membre de son équipe. Les joueurs sur scène ne prononcent aucune parole, mais doivent bouger les lèvres au rythme de la doublure.

Note : Ce ne sont pas uniquement aux doublures de leader cette improvisation, les propositions émises par les interprètes doivent être prises en compte sous peine de se voir attribuer une pénalité de manque d'écoute.

– *Doublage vidéo*

Les joueurs doublent un petit film présenté sur écran. Ils utilisent à cette fin des micros mis à leur disposition par la régie technique. Cette improvisation se joue de préférence en comparée pour simplifier le vote.

– *Dobble*

Improvisation mixte. Le MJ donne un thème pour l'improvisation A qui commence. Puis le MJ freeze, et donne un second thème pour l'impro B, qui commencera dans la position d'immobilisation. L'improvisation continue en voyant alternativement l'impro A, puis B, puis A, etc. avec chaque démarrage de scène qui s'inspire systématiquement de la position lors du ding.

Note : Il peut être judicieux, lors d'une telle improvisation, d'utiliser des ellipses spatio-temporelles pour donner du crédit et du dynamisme à l'histoire.

– *Double narrative*

Mixte. Un narrateur par équipe. Chacun raconte l'histoire qu'ils ont vécu ensemble, de leur point de vue, comme s'ils racontaient chacun à un public différent. D'autres joueurs peuvent illustrer l'histoire, sans être vus des narrateurs.

– *Dramatique*

Le genre dramatique respecte les règles de la vraisemblance et du réalisme, et les comédiens sont tenus de ne pas sur-jouer.

– *Du coq à l'âne*

Le MJ choisit, parmi les propositions du public, trois événements qui devront apparaître dans l'improvisation de manière cohérente et construite.

– *D'une pierre deux coups*

Comparée. Le MJ donne un thème, chaque équipe joue alternativement deux impro comparées au cours desquelles tous les joueurs doivent jouer. A l'équipe de choisir la répartition (0-5, 1-4, 2-3, etc.).

– *Feuilleton*

L'improvisation se déroule en plusieurs parties (réparties sur plusieurs improvisations dans le match) qui évoluent épisode après épisode dans une suite logique. Le MJ est chargé de faire un résumé avant le début de chaque épisode.

Suggestion : On peut essayer de finir sur un suspens donnant envie de voir la suite.

– *Freeze Tag*

Improvisation mixte. Elle démarre avec 1 joueur par équipe. Des joueurs en réserve peuvent arrêter l'improvisation en criant "Freeze", après quoi ils remplacent le joueur de leur choix. Après chaque changement, on démarre sur une nouvelle improvisation inspirée de la position gelée. Bien que mixte, cette catégorie autorise la présence d'une seule équipe sur scène pendant de courts moments puisque les joueurs peuvent être remplacés par des joueurs de l'équipe adverse.

Suggestion : Varier les mouvements et les positions pour permettre de nouvelles situations.

– *Fusillade*

Tous les joueurs doivent improviser chacun à leur tour individuellement pendant 30 secondes sans préparation sur un thème révélé au dernier moment par le MJ. On alterne les équipes pour chaque passage.

– *Fusillade défi*

Identique à la fusillade, sauf que le thème est révélé au dernier moment par l'autre équipe.

– *Fusillade inspirée de ...*

Identique à la fusillade, sauf que les thèmes sont tirés d'une œuvre ou d'une suite d'ouvrages, d'un cd, d'un auteur, etc. Ils peuvent également être inspirés d'une image, d'un son, d'un objet, d'une odeur de pet de Gael, etc.

– *Fusillade mono-thème*

Identique à la fusillade, sauf qu'un seul thème est donné pour toutes les fusillades avant le passage du premier joueur.

– *Fusillade mort théâtrale*

Même déroulement qu'une fusillade classique. Un lieu est donné par équipe. Lorsqu'un joueur se présente sur scène, le MJ lui attribue un objet avec lequel il devra mourir sans parole, dans le lieu attribué à son équipe. L'impro débute sans concertation après attribution de l'objet.

– *Fusillade o'cédar*

Un spectateur s'immobilise sur scène dans une position de son choix (non conventionnelle mais confortable...). À tour de rôle, les joueurs proposent une illustration de la fonction possible de cet objet. Ils ne doivent pas prendre le spectateur comme un personnage. La durée de chaque intervention est à l'appréciation du joueur (30 sec maximum).

– *Fusillade solo*

Identique à la fusillade, sauf qu'un seul joueur joue les 5 improvisations de son équipe.

– *Guerre des mots*

Les improvisateurs n'ont le droit d'utiliser qu'un seul mot à chaque réplique. Cette improvisation peut se jouer avec ou sans thème.

Note : Comme pour toute autre improvisation, les joueurs veilleront à construire une histoire et à faire évoluer les relations entre leurs personnages.

– *Histoires du monde*

Un passage de l'histoire du monde sert de synopsis à l'improvisation.

– *Huis clos*

Les joueurs improvisent sur un thème dans un lieu clos proposé par le MJ, ils ne pourront sortir de ce lieu sous aucun prétexte. Le Huis clos joue sur les effets dramatique liés à l'enferment et à la promiscuité.

– *Immobile*

Lorsqu'un joueur entre sur scène, il prend immédiatement une position et la conserve pendant toute l'improvisation. Seules les lèvres sont autorisées à bouger, le reste du corps doit être immobile.

Suggestion : Adopter une position confortable permet de rester vraiment statique, le but n'étant pas de jouer sur la difficulté à rester immobile.

– *Impro de la mort*

Impro mixte/comparée, un joueur de l'équipe A joue avec toute l'équipe B dans une même impro. Puis on inverse, un joueur de l'équipe B joue avec toute l'équipe A. Ce doit être une performance du joueur seul pour faire face à l'équipe.

– *Impro dont vous êtes le héros*

Le MJ met en pause régulièrement l'improvisation pour donner le choix au public entre 2 orientations (par exemple, que le leader tombe et se casse la jambe, ou alors qu'il devienne présentateur des chiffres et des lettres). Le public utilise alors les cartons de vote pour donner son avis.

– *Impulsion émotion*

L'improvisation démarre comme une libre puis le MJ à son gré impose des émotions aux joueurs.

– *Jam*

Des instruments de musique sont remis aux improvisateurs et ceux-ci, dans une improvisation strictement musicale et sans paroles doit tenter de respecter le thème imposé par le MJ.

– *Juke-Box*

Le MJ impose plusieurs styles musicaux en indiquant des artistes. Les joueurs devront chanter sur les mélodies de ces chanteurs. Le MJ zappe d'un artiste à l'autre selon son désir.

– *Jump réplique*

Catégorie comparée/mixte, avec la possibilité de la faire en AA/BB ou AB/AB. Deux joueurs commencent une improvisation sur un thème donné par le MJ. Lorsqu'ils le souhaitent, les joueurs en réserve peuvent saisir au vol un mot ou une expression dite qui leur servira de début de réplique pour leur histoire. On assistera donc à deux improvisations en parallèle en passant de l'une à l'autre à l'aide de mots communs.

Note : Il est nécessaire, pour la richesse de l'impro, de partir sur des univers bien marqués et bien différents dans les deux parties, sinon les impros auront tendance à converger inexorablement vers la même chose. De plus, il est fortement recommandé l'utilisation d'ellipses, afin de faire avancer l'histoire.

– *Langue(s) étrangère(s)*

La ou les langues sont imposées par le MJ.

– *Mais encore ?*

Le MJ interrompt le jeu par un « ding » suite à une réplique, en prononçant la phrase consacrée « Mais encore ? », et le joueur doit redire la réplique en changeant le sens de celle-ci. Le MJ peut faire ceci plusieurs fois d'affilée jusqu'à ce qu'il trouve une réplique qui lui convienne. Le jeu repart de cette réplique et doit donc prendre en compte cette dernière, et non plus la réplique d'origine.

– *Mash-up*

Pour la Mash-up on mélangera deux autres catégories pour n'en faire qu'une seule. On peut mélanger deux styles de film, deux formes, etc.

Exemple : Comédie musicale et romantique, Comédie musicale immobile, Avance-Reculé ALMD Shakespeare.

– *Meilleur second rôle*

Cette catégorie est à jouer à la fin du match. Un personnage secondaire d'une des improvisations du match, choisi par le MJ, devient le héros de cette dernière improvisation.

– *Mimée*

Pas de bruit ou de murmure volontairement provoqués au cours du jeu.

– *Mise en scène*

Le MJ propose une mise en scène avec décors, accessoires, costumes et lumières sur laquelle les joueurs devront s'appuyer pour l'écriture de l'improvisation.

– *Mitraillade*

Tous les joueurs doivent improviser chacun à leur tour en mixte avec un joueur de l'autre équipe pendant 45 secondes sans préparation sur un thème révélé au dernier moment par le MJ.

– *Mitraillade Battle*

Improvisation mixte, se déroulant comme des mitraillades classiques. Après chaque mitraillade, le public vote, le comédien gagnant reste et affronte un nouveau comédien de l'autre équipe. Ce jusqu'à ce qu'une équipe n'ait plus de joueurs disponibles. L'équipe victorieuse remporte le point.

– *Mon coloc' ce héros*

Le personnage de l'improvisateur avec toutes ses caractéristiques est connu de tout le monde sauf de lui. S'il devine qui il est à la fin de l'improvisation, un bonus, à la discrétion du MJ, peut lui être accordé.

– *Mort théâtrale*

Improvisation comparée, un par équipe, sans parole. Le joueur doit mourir dans un lieu et avec un objet choisi par le MJ parmi les propositions du public. L'improvisation se déroule jusqu'à la mort du joueur qui veillera à ne pas s'éterniser sous peine d'être taxé de cabotinage.

Suggestion : Toute forme de langage est proscrite mais les bruitages sont vivement recommandés.

– *Mot interdit*

Chaque équipe doit faire dire à l'autre un mot que le MJ a fait connaître au public.

– *Musicale*

Improvisation avec soutien musical (live ou sur CD géré par le DJ). Les joueurs veillent à être à l'écoute des ambiances impulsées par la musique, et les intègrent à leur jeu.

– *Narrée-mimée*

Un joueur est chargé de narrer l'histoire tandis que les autres en font une illustration mimée (sans parole ni gromelot) sur scène.

Suggestion : Le narrateur est le principal leader, il proscrit le commentaire. Le narrateur inspire les mimes et inversement. Il est donc utile d'avoir beaucoup d'écoute mutuelle et de faire en sorte que le narrateur puisse voir les mimes.

– *On refait la chanson*

Improvisation comparée, en solo ou duo. Les comédiens peuvent choisir une musique parmi trois. Chaque équipe doit chanter sur l'instrumentale d'une musique connue et doit réinventer les paroles sur un thème donné, ou un titre, ou un mot du public.

– *Nouveau départ*

Improvisation mixte, 1/équipe. À chaque "ding" les joueurs s'immobilisent et repartent sur une nouvelle improvisation inspirée de la position figée dans laquelle ils se trouvaient alors.

– *Peau de chagrin (régressive)*

Improvisation rejouée dans un temps de plus en plus court.

Exemple : Première improvisation de 3 minutes, puis rejouée en 1 minute 30, puis en 45 sec, puis en 10 sec, puis en 5 sec.

Suggestion : Attention aux passages qui, eux aussi doivent devenir de plus en plus court jusqu'à n'être plus qu'un pas sur scène par exemple. Toutes adaptations, réinterprétations et coupes sont possibles et même conseillées.

– *Petite annonce*

Le(les) leader(s) incarne(nt) le(s) personnage(s) décrit(s) par la lecture d'une annonce de service de rencontres.

– *Petits plaisirs*

Le joueur doit raconter au public un de ses plus grands bonheurs. Ce bonheur est imposé par le Maître de Jeu.

– *Pentathlon*

Le MJ impose 5 catégories successives dans la même improvisation, les changements devant se passer sans heurt. Déclinable en triathlon, quadrathlon, hexathlon, heptathlon, dodécathlon, etc.

– *Poétique*

L'improvisation se déroule dans un cadre poétique. Les joueurs veilleront à exploiter les règles de prosodie : procédés de styles, métaphores, anaphores, rythme, versification, rimes, images, allégories, etc.

– *Porte-manteaux*

L'improvisateur doit prendre un ou des éléments de costume qui se trouvent sur la scène pour entrer sur scène. Il n'y a pas de thème. Le joueur doit composer sur le champ un personnage à l'aide de l'élément de costume qu'il a choisi et endossé, et s'inspirer de celui-ci pour écrire son improvisation.

– *Position ou déplacement imposé*

Le MJ montre aux joueurs la ou les positions, le ou les déplacements autorisés pendant l'improvisation.

– *Poursuite multiple*

Une première équipe débute l'improvisation. Au « ding », chaque joueur se fige et est remplacé par un joueur de l'autre équipe (un joueur en réserve doit aussi être remplacé). Le coach de la seconde équipe doit distribuer ses joueurs en fonction des personnages de l'improvisation. Les durées sont les mêmes pour chaque équipe (exemple : 1 min pour A, puis 1 min pour B, 30 sec pour A et enfin 30 sec pour B).

– *Procès*

Improvisation mixte/comparée. Le thème donné par le MJ est un crime dont une personne du public, assise sur scène, est accusée. Le procureur (une équipe) et l'avocat de la défense (l'autre équipe) s'adressent aux jurés (le public) et au juge (le MJ). Ils peuvent s'interrompre très ponctuellement, si autorisé par le MJ en briefing, pour des objections claires, nettes et courtes. Ils peuvent également faire intervenir d'autres joueurs pour des témoignages.

Les deux parties ont un premier temps de parole (le plaidoyer) défini par le MJ (autour de 3 min), puis un deuxième temps (réquisitoire) plus court (30 sec, 1 min).

Le MJ demande le vote comme pour toute improvisation, puis déclare l'accusé coupable ou innocent en fonction du résultat du vote.

– *Proverbe*

L'improvisation doit s'inspirer d'un proverbe lu par le MJ.

– *Relais*

À tout moment un joueur peut demander à être remplacé, ou être remplacé par un membre de son équipe qui garde le même personnage.

– *Remake*

L'improvisation débute comme une libre, puis le MJ demande aux joueurs de recommencer la même improvisation en changeant de catégorie.

Variante : Au lieu de changer de catégorie, le MJ peut changer un élément de l'histoire, un personnage, l'ambiance, etc.

Suggestion : Privilégiez l'action (au détriment du discours) et des passages clairs et rapides.

– *Répondeur*

Improvisation mixte. L'équipe A propose 3 messages de répondeur de 30secondes maximum à un joueur de l'équipe B. Ce dernier choisit l'histoire et le comédien avec lequel il va jouer. Ensuite, l'équipe B propose 3 messages de répondeur de 30secondes maximum à un joueur de l'équipe A. Ce dernier choisit l'histoire et le comédien avec lequel il va jouer.

– *Roman photo*

Cette catégorie se joue sous la forme d'une succession de plans arrêtés (photos). Deux joueurs sont sur scène et deux autres en réserve. La voix off est une technique possible d'illustration. Le dernier qui parle clappe pour signifier le nouveau plan.

– *Rimée*

La rime est une identité sonore marquant la fin d'un vers. La versification (nombre de pieds) est libre. Les rimes peuvent être simples, croisées ou embrassées.

– *Rimée double*

Catégorie mixte, un joueur par équipe. Une réplique de quatre phrases par joueur à tour de rôle qui devront obligatoirement faire une double rime (AABB, ABAB ou ABBA).

– *Sans paroles*

Mimé avec bruitages (ni onomatopées, ni gromelot, ni mots). Privilégiez donc le jeu visuel (expressions faciales et corporelles).

– *Sans thème ni caucus*

Improvisation mixte. À l'annonce de cette contrainte, le coach a quelques secondes pour définir un joueur qui commencera l'improvisation.

– *Schizo party*

À chaque intervention du MJ, les joueurs échangent leurs rôles.

– *Spot publicitaire*

Improvisation mettant en scène un spot publicitaire de promotion d'un produit donné par le thème de l'improvisation. Le spot dure 45 secondes.

Suggestion : Inclure un slogan, un point d'accroche. Plus c'est débile, plus c'est réaliste.

– *Squash*

Préférable de la faire en comparée. Deux duos, équipe A et B, le duo A est sur scène, B en réserve. A prend une position, B lance un thème, A joue. Au signal du MJ, A et B échangent, B prend une position, A lance un thème, B joue, etc... Les improvisations sont très courtes, entre 5 et 30 secondes.

– *Switch*

Improvisation mixte. Le MJ choisit deux styles théâtraux, littéraires ou cinématographiques opposés ou très différents. Les comédiens ne jouent qu'une seule histoire, mais on passe d'un style à l'autre au signal du MJ. Tout doit s'adapter, langage, lieu, époque, objets, mais la trame de l'histoire reste la même.

– *Stand up*

Improvisation comparée, un joueur par équipe. Le joueur devra improviser sur un thème donné par le MJ à la manière d'un comique de stand up.

Exemples : Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais ... - La dernière fois, je faisais les courses ... - C'est fou le nombre de gens qui ...

– *Télévisuelle*

Improvisation mixte. Le MJ définit trois chaînes constituées d'un couple mixte chacune, puis il zappe à sa guise entre les différentes chaînes.

Suggestion : Évitez de faire 2 journalistes ou commentateurs systématiquement. Préférez les situations et les actions aux dialogues (comme dans la plupart des improvisations d'ailleurs...)

– *Télévisuelle zapping*

Il s'agit d'une télévisuelle où toutes les zones sont jouées par les mêmes improvisateurs.

– *Toaster*

Improvisation sans thème, mixte, 2 par équipe. Les quatre joueurs sont au départ accroupis, alignés sur deux rangs et placés en quinconce. Lorsque le MJ annonce "Toast", les joueurs qui le choisissent se lèvent et démarrent une improvisation. Au "ding", ils s'accroupissent sur place et ainsi de suite. Chaque toast correspond à une nouvelle improvisation.

– *Travail à la chaîne*

Mixte. Pour parler, il faut commencer sa réplique par la dernière syllabe de l'autre joueur.

– *Traveling*

Mixte. A chaque fois qu'un protagoniste quitte la scène, on balaye la scène en cours et on suit le protagoniste dans le nouveau lieu.

– *Vidéo-Clip*

Les joueurs illustrent sur scène la bande son comme dans un clip.

– *Zones d'émotion*

L'espace de jeu est divisé en trois zones correspondant chacune à une émotion. Les joueurs veillent à justifier leurs déplacements en les intégrant à l'histoire. Les leaders doivent passer par les trois zones. Déclinable en zone de lettre, de catégorie, d'époque, etc.

Suggestion : Plus le personnage est près d'une limite de zones, plus son émotion est légère, plus il s'en éloigne, plus elle est paroxystique. Cela permet de passer d'une zone à l'autre avec douceur (ou pas).

– *« Quelque chose » imposé*

Improvisation dans laquelle le MJ impose une directive ou un élément. Ce peut être absolument n'importe quoi (Lieu, positions, relation d'anus, déplacements, mouvements, réactions, émotion, éclairage, réplique, scénario, etc.)

Très bonne année à tous, et bon match !

La C'Art'

Liste non-exhaustive des « À la manière de ... »

- Alfred Hitchcock

Cinéaste américain d'origine britannique, Maître du cinéma policier. Son œuvre est caractérisée par un mélange dosé et subtil d'humour, souvent noir et d'angoisse.

- Anton Tchekhov

Les personnages, ni bons ni méchants, de Tchekhov ont tous une manie ou une obsession. Brûlés par un feu intérieur, ils se disent des choses banales, le véritable dialogue s'instaurant entre regards et silence. Lire La mouette, La cerisaie...

- Charlie Chaplin

Bien qu'issu du cinéma muet (voir cette catégorie) et de la comédie, Charles Chaplin n'hésite pas à dénoncer les inégalités sociales et à mettre en relief les problèmes des couches défavorisées de la société.

- Cinéma muet

Très populaire avant l'apparition du « parlant », le cinéma muet est notamment caractérisé par un jeu très physique marqué par des procédés comiques tenant du burlesque (coups de bâton, personnages cachés, poursuites, etc ...).

- Comédie romantique

Il y a alternance de scènes humoristiques et plus sérieuses. Vous devrez amener le public tantôt à s'émouvoir, tantôt à rire. C'est la tension entre ces deux éléments qui permet à ce genre d'être efficace. Le sentiment amoureux ne fait jamais l'objet de gags ou n'est jamais tourné en dérision, ce sont les situations, les quiproquos qui amènent l'humour.

La structure est toujours la même, un amour impossible entre deux personnes opposées, qui devient possible au final. Le rôle des confidents/amis est essentiel. Il faut régulièrement changer les scènes, un protagoniste et son ami, les deux protagonistes, l'autre protagoniste et son confident, à nouveau les deux protagonistes.

Exemples : Pretty Woman, Coup de foudre à Notting Hill, Love Actually, 4 mariages et 1 enterrement

- Comics

Archétype du super-héros :

Il vit les mêmes malheurs et joies du quotidien de l'époque dont il est issu, c'est une personne normale. Il défend une société dont il est souvent exclu. Il a souvent un habit caractéristique. Ce ne sont que ses pouvoirs qui en font un héros, mais le fait qu'il choisisse le Bien, alors que les vilains ont choisi le Mal.

Les spécificités des héros, les pouvoirs : ils peuvent être innés (Superman, Thor) ou acquis/choisis/fabriqués/travaillés volontairement (Batman, IronMan) ou involontairement (SpiderMan, Hulk)

Conseils de jeu :

Pour éviter une mauvaise parodie, et parce que les effets spéciaux sont difficiles à représenter, on peut privilégier les références, ou faire des ellipses des combats et jouer les scènes qui suivent.

On peut préférer les Prequel, c'est à dire les épisodes expliquant les origines d'une série. En effet cela permet de présenter le héros, le vilain, comment il a obtenu son pouvoir, ses faiblesses, sa famille, son objectif.

Le MJ doit prévenir le régisseur pour préparer d'éventuels effets de lumières qui pourraient aider pour les effets spéciaux.

- Commedia d'ell arte

Ce genre dramatique italien était basé sur l'improvisation. Les personnages sont très typés. L'expression corporelle de l'acteur, masqué, est d'une importance majeure pour représenter le personnage.

Exemples de personnages et leurs caractères :

- Arlequin : humble serviteur, valet joyeux, comique, bouffon, crédule et paresseux, il a toujours faim et invente des stratagèmes et pirouettes.
- Polichinelle : bossu, goinfre, il crie et se met en colère pour un rien, brutal, grossier, malin, gourmand, voleur et menteur. Il est lent dans ses mouvements et d'aspect disgracieux, mais son esprit est vif surtout dans les apartés au public.
- Pantalon : vieillard, citadin, dindon de la farce, fait toujours les frais de la plaisanterie. Riche et avare, voleur en affaire et sévère avec ses serviteurs. A part à l'argent, il ne pense qu'à se trouver une belle et jeune fille.
- Docteur : ça ne veut pas dire médecin, mais homme savant de manière générale. Il affirme tout savoir sur tout, il a tout vu, il parle de tout mais raconte souvent de grosses bêtises. C'est un âne prétentieux. Il est pique-assiette et goinfre. Il est souvent avocat, juriste, ministre, et émaille ses propos de citations en latin. Il est plutôt lent et pâlot, son humour repose sur les jeux de mots et les longues tirades.
- Capitaine : allure féroce arrogante et autoritaire, ce n'est qu'un vantard et un pleutre fanfaron. C'est un Don Juan guerrier, un lâche, poltron, paresseux et bruyant, une poule-mouillée.

- Contes & Légendes

Le conte est un récit qui plonge le spectateur dans un univers déroutant différent du monde réel. La légende est un récit traditionnel où le réel est déformé et embelli. Le conte est basé sur une narration. Il doit comporter une introduction, un développement et une conclusion. Les contes traditionnels ont souvent une connotation morale.

- Dessin animé

Les lois de la physique n'ont pas cours dans un dessin animé. Les personnages sont très typés. Les œuvres de Tex Avery sont sans doute les plus représentatives du genre.

- Eau de Rose

Genre emblématique de la Collection Arlequin ou des œuvres de la romancière Barbara Cartland, les deux composantes essentielles des romans à l'eau de rose sont une histoire d'amour centrale et une conclusion optimiste et satisfaisante émotionnellement.

- Edgar Allan Poe

Les contes d'Edgar Poe sont, pour la majorité, fantastiques. Ils présentent soit des mondes imaginaires soit des personnages ayant des facultés hors du commun.

- Émile Zola

Son thème principal: la vie dans certains bas quartiers de Paris, le violent conflit des mineurs grévistes dans le Nord de la France, la corruption et les vices supposés du régime impérial, les intrigues politiques de l'Empire à Paris et en province, les mœurs de la classe moyenne, le commerce et les nouveaux grands magasins, le milieu des artistes, la vie paysanne, le meurtre et les chemins de fer, le monde des finances, la Guerre franco-prussienne...

- Épopée médiévale

Les chansons de geste (exploit guerrier) exaltent les exploits de héros réels mythifiés, luttant contre les infidèles. Les romans Courtois sont eux basés sur une intrigue amoureuse où le héros est soumis à des épreuves pour ravir le cœur d'une dame. Voir Tristan et Yseult ou le conte du Graal.

- Eugène Ionesco

Dans Ionesco, il n'y a pas de prétention à la logique et à la vraisemblance. Le langage est saugrenu. Les genres se télescopent : farce grotesque, cirque, guignol, music-hall, jeux de mots... Ionesco est le Maître de l'absurde.

- *Film d'aventures*

On peut considérer des films comme la série des Indiana Jones ou la Momie comme des exemples fort réussis de ce type de films.

- *Film d'horreur*

Ambiance noire, moite et parfois maléfique sont de mise dans ce genre de cinéma. Le type de films ou de romans s'y rapportant : *The Thing*, *L'exorciste*, *Damien la malédiction*, ...

- *François Rabelais*

Au niveau du style, la «copia» (abondance verbale) est de rigueur: gigantismes, exemples, énumérations, redoublements, ana phores...Le style est aussi parfois grivois (braquemart, vits (verges), pet, etc.). Lire *Pantagruel*, *Gargantua*, *le Tiers-Livre* et *le Quart- Livre*.

- *Hans Christian Andersen*

Andersen n'a pas écrit que des contes, mais c'est pour cette catégorie de récit que sa renommée est essentiellement retenue. Passionné par les voyages, Andersen est doté d'une imagination sans limites ; c'est grâce à elle qu'il plonge les lecteurs dans des mondes différents. Il définit lui- même ses contes par l'apparition d'un élément merveilleux. Lire «*la Princesse sur le pois*», «*la Petite sirène*», «*les nouveaux habits de l'empereur*».

- *Jacques Tati*

À l'instar de Chaplin inventant Charlot, Tati, ancien acteur de music-hall, invente Monsieur Hulot, personnage d'une indépendance complète, d'un désintéressement absolu et dont l'étourderie, qui est son principal défaut, en fait, à notre époque fonctionnelle, un inadapté. Sa mise en scène épurée et quasi abstraite, ses gags subtils et purement cinématographiques (il expérimente beaucoup) traduisent à merveille les dérèglements, les rites, le ridicule d'un monde en mutation («*Mon Oncle*», 1958 ; «*Playtime*», 1967 ; «*Trafic*», 1971 ; «*Parade*», 1974) dont Tati nous décrit la volonté de maîtrise obsessionnelle. Ce regard cruel et minutieux, mais toujours attentif aux signes d'humanité, est unique et irremplaçable.

- *Jean de La Fontaine*

Les Fables de La Fontaine mettent en scène différentes entités (humains, animaux ou objets) dans une situation précise menant à une morale.

- *Jules Verne*

Les récits de Jules Verne sont souvent à tort décrits comme de la science-fiction du XIXe siècle. En réalité, tous les instruments utilisés dans ses romans existent à son époque, il ne fait que les employer parfois à outrance. Par contre, le thème du voyage est très important et d'autant plus qu'il est utilisé dans un système trilogique. Il y a en fait trois voyages : un voyage géographique, un voyage scientifique et un voyage initiatique. Si les deux premiers sont évidents, le troisième est plus complexe. En réalité, les héros de Jules Verne sont à de rares exceptions près toujours confrontés à un moment de leur voyage à une erreur de parcours. Ils se trompent toujours deux fois avant de trouver la bonne voie, ce qui montre que le chiffre trois est très important et les conduit à leur propre apprentissage. Il y a très souvent une combinaison entre un savant qui a découvert quelque chose et le pousse à chercher plus loin (dans un voyage) et des personnes moins expérimentées, non scientifiques.

- *Marcel Pagnol*

Grâce à Pagnol, les petites histoires de Marseille deviennent un genre théâtral (*Marius*, *Fanny* et *César*). Néanmoins Pagnol a exploré d'autres voies, dénonçant le pouvoir corrompateur de l'argent dans *Topaze*, évoquant ses souvenirs d'enfance dans *La gloire de mon père*, racontant de belles histoires avec les films *La femme du Boulanger*, *Regain*... inspirés de Giono.

- *Marquis de Sade*

La catégorie «Marquis de Sade» a souvent tendance à finir en orgie scatologique. Si bien sûr cette pratique fait partie de certaines scènes sadiennes, il ne faut pas oublier la philosophie première (longuement détaillée dans «la philosophie dans le boudoir») : La Nature et les pulsions de l'homme existent et il n'y a donc pas lieu de les occulter. Si un homme pour son propre plaisir veut pratiquer un coït et tuer sa (son) partenaire afin d'augmenter sa jouissance, c'est un penchant naturel auquel seules les lois de la société s'opposent. Or, ces lois ont été instaurées par des hommes et non pas par l'Instinct : elles n'ont donc pas lieu d'être. Ainsi, pour leurs propres plaisirs, des hommes et des femmes se permettent d'abuser d'enfants, d'hommes ou de femmes en leur faisant subir leurs désirs. L'initiation de néophytes à la volupté de certaines pratiques est un grand thème sadien. Il faut en outre ne pas oublier que Sade est du XIXe siècle et que souvent le niveau socioculturel est élevé. Lire les «Justine», «la philosophie dans le boudoir». Merci de penser au public et aux enfants qui en font partie. Une évocation épurée serait bien venue...

- *Mélodrame*

Drame populaire qui accentue beaucoup les effets de pathétique (qui provoque une grande émotion devant une situation inhumaine. Il peut s'agir de sentiment de pitié, de tristesse, etc.).

- *Michel Audiard*

Michel Audiard est un des plus grands dialoguistes du cinéma de divertissement français. Gabin, Belmondo, Ventura, Delon, Blier et bien d'autres encore lui doivent leurs plus belles répliques. En effet, doté d'une verve et d'un sens de la répartie, maîtrisant le cynisme et l'humour à la perfection, Michel Audiard a dévoilé son talent dans nombreux films comme: «Les Tontons flingueurs», «Un singe en hiver», «Les morfalous» et «Garde à vue». Son langage est à la fois imagé et direct: Belmondo dans «Le guignolo»: «Tout le charme de l'orient... Moitié loukoum, moitié ciguë... L'indolence et la cruauté... en somme, le Coran alternatif.» Bernard Blier, préparant une bombe dans «Les tontons flingueurs»: «Non mais! T'as déjà vu ça? En pleine paix! Il chante et puis crac! Un bourre-pif. Mais, il est complètement fou ce mec! Mais moi, les dingues, je les soigne, j'm'en vais lui faire une ordonnance, et une sévère. Je vais lui montrer qui c'est Raoul. Aux quatre coins de Paris qu'on va le retrouver, éparpillé, par petits bouts, façon puzzle. Moi, quand on m'en fait trop, je correctionne plus, je dynamite, je disperse, je ventile!»

- *Mille et Une Nuits*

Deux frères rois, chacun trompé par son épouse, font un voyage et découvrent qu'un grand génie, malgré sa puissance se fait régulièrement tromper par sa femme. Rassurés par cette expérience (toute femme est perverse), ils retournent dans leurs palais, décapitent leurs femmes et l'un deux demande à son vizir tous les soirs une jeune vierge qu'il tue au petit matin. Un jour, n'ayant plus de femme que ses deux filles à proposer, le vizir est bien embêté. Mais une de ses filles (Shéhérazade) se propose et raconte tous les soirs une histoire au Roi qu'elle interrompt en plein suspense au matin et le Roi, désirent connaître la suite, lui laisse la vie sauve. Dans les Mille et une Nuits, l'érotisme oriental est très présent; les génies ne sont pas forcément gentils et les voyages sont importants. Les héros désirent découvrir des terres inconnues et rencontrent beaucoup de gens qui leur feront partager des expériences au travers de récit (le récit dans le récit est omniprésent dans les Mille et une Nuits). Le langage est très imagé, un peu redondant, le thème de la séduction important.

- *Molière*

Dans les comédies, le schéma est classique : un mariage contraint ou empêché par les parents de la jeune fille.

- *Mr Mme*

Chaque livre met en scène sur quelques pages les aventures d'un personnage au nom éponyme (Mme Proprette, Mr Chatouille) à des fins humoristiques.

Caractéristiques :

- Un personnage avec un trait de caractère particulier, poussé au maximum
- Histoires courtes, rythmées et drôles
- On peut voir apparaître d'autres Mr et Mme

Catégorie qui s'adapte mieux en comparée, chaque équipe recevant un trait de caractère différent.

- *Miyazaki*

Les thématiques : la pédagogie, l'éveil de l'enfance, la curiosité, les valeurs universelles et l'écologie. Les héros sont des enfants ou des adolescents. Ils sont caractérisés par leur naïveté liée à la découverte de leur environnement, leur spontanéité, leur enthousiasme et n'ont souvent pas encore acquis la réserve des adultes. Ils sont dans des situations qui les poussent à prendre des responsabilités et à agir en adultes. Les filles et femmes ont des rôles très importants.

L'idée d'armes dévastatrices, de machineries, d'engins volants est un thème très représenté. Il dénonce l'inutilité de la violence et de la bêtise humaine, de la destruction de la nature. Ce n'est pas le Bien contre le Mal, même les méchants ont des bons côtés. Le respect des personnes âgées est important.

Il y a un côté rêverie, fantastique, monde parallèle, avec des monstres, des allégories, des personnages qui se transforment. Les histoires ne se passent pas que au Japon, ne faisons pas de mauvais accents et clichés.

- *Péplum*

Le péplum dépeint des sagas prenant place dans l'Égypte, la Grèce et la Rome antique. Elles peuvent donner lieu à des reconstitutions fidèles à l'histoire ou empreintes de mythologie (Alexandre le Grand, Ben-Hur, Spartacus, L'Odyssée, Clash of the Titans, Hercules, les films bibliques, Pharaon etc.)

- *Racine / Corneille*

Les deux plus grands dramaturges du XVIIe siècle. Leurs pièces de théâtre reprennent des histoires antiques. Les personnages sont toujours de haut rang. Tout est écrit en alexandrins (12 pieds)! L'histoire se passe dans un lieu unique, souvent un palais, et le monde extérieur paraît lointain. L'histoire se termine souvent par la non-résolution du problème et par la mort, voulue ou non, des protagonistes. Lire Bérénice, Andromaque (Racine) et Le Cid (Corneille).

- *Raymond Devos*

Ce Maître du jeu de mots propose dans ses spectacles un mélange de one man show et d'ambiance de cirque. C'est un conteur qui nous raconte des histoires d'un regard naïf et fait renaître en nous cette naïveté et cette fascination que nous avons étant enfants. Devos joue sur notre noble langue et tous les doubles sens des mots.

- *Roman Photo*

Cette catégorie se joue sous la forme d'une succession de plans arrêtés. La voix off est une technique possible d'illustration.

- *Roman policier*

Le schéma du roman policier est simple : un détective mène une enquête.

- *Science-fiction*

Cette catégorie comprend (entre autres) les récits qui sont non réalistes, imaginatifs, fondés sur des suppositions futuristes, souvent franchement extraordinaires, et fréquemment situés dans un cadre éloigné de la vie courante, dans le temps et/ou dans l'espace, (ex : 2001, l'odyssée de l'espace).

- Ou encore le genre post-apocalyptique -futur proche, surpeuplé, pollué, violent, totalitaire, emploi fréquent de drogues dures, jungle urbaine- (Brasil, 1999, Blade Runner, ...).

- Le voyage dans le temps : comme son nom l'indique, on assiste à la crucifixion du Christ en touriste, on se retrouve piégé dans l'Égypte ancienne - problèmes du paradoxe du temps (œuvres de Barjavel, Retour Vers Le Futur, L'enfant du temps d'Isaac Asimov, Stargate, ...).

- Les univers parallèles : notre univers n'est qu'un univers parmi tant d'autres. Dans les autres univers, il peut y avoir une multitude de variantes de l'histoire...

Il convient de ne pas confondre science-fiction et fantastique. «X-Files» est l'exemple typique de série fantastique et non de science-fiction. La science-fiction met en scène un monde réel ou les phénomènes sont explicables par une technique sur-développée.

- *Sitcom*

Sitcom en français signifie comédie de situations. En général, les personnages sont représentatifs de la famille moyenne. Les lieux scéniques sont réduits : pièces de la maison, etc.

- *Suspens et grands frissons*

Contrairement à la catégorie « film d'horreur », cette catégorie décrit une situation qui « deviendrait » horrible pour l'un des personnages si...

- *Théâtre antique*

Alternance de dialogue et de parties lyriques réglées par le chœur, la tragédie antique met en scène un héros qui sombre dans la démesure.

- *Théâtre de boulevard/Vaudeville*

Le Vaudeville est une comédie légère, fertile en intrigues et en rebondissements. Elle repose sur des séries de quiproquos et des hasards. Feydeau et Labiche sont les Maîtres dans ce domaine.

- *Théâtre de Marionnettes*

Pinocchio, Guignol à Lyon, les marionnettes Bunraku au Japon, les marionnettes d'eau au Vietnam, le Muppet Show ou les anglais Punch and Judy, marionnettes à fil, marionnettes à doigt... Les marionnettes sont nombreuses et variées. Dans cette catégorie, libre aux joueurs de représenter uniquement les marionnettes ou bien de les accompagner des manipulateurs. Seule contrainte commune à toutes les marionnettes: un nombre de mouvements et des expressions relativement limités.

- *Théâtre Nô*

Drame lyrique japonais alliant poésie, danse et musique. Il n'y a pas de décor. Le principal accessoire est un éventail qui peut évoquer une arme, un arbre frémissant ou désigner la lune. Le Nô paraît ésotérique par sa lenteur et la tension psychologique qui en émane. Il traite des thèmes de l'amour, de la guerre et des grandes émotions humaines. Les dialogues en prose alternent avec des récitations lyriques confiées à un chœur. Les femmes ne sont pas exclues de cette catégorie.

- *Tim Burton*

Les personnages sont toujours très marqués physiquement, ils sont monstrueux, inquiétants, fous et drôles. Ils sont souvent très contrastés, ce ne sont jamais de vrais méchants. Il y a souvent une vision manichéenne du Bien et du Mal. L'amour y est compliqué voire malsain. Les personnages se posent toujours la question de savoir s'ils ont droit au bonheur, à l'amour, à la liberté. La clé de l'histoire est la recherche d'humanité du monstre. Il y a très souvent de la poésie, de la chanson. Il y a souvent du fantastique, un monde parallèle avec des zombies, des vampires, des morts-vivants, des ambiances gothiques, de la peur, de l'ombre. Il y a souvent des scènes dans la forêt, dans la nuit, il y a souvent des compagnons, des chiens.

- *Uchronie*

Dans la fiction, l'uchronie est un genre qui repose sur le principe de la réécriture de l'Histoire, à partir de la modification d'un événement du passé. On prendra comme point de départ une situation historique existante et on modifie l'issue pour ensuite imaginer les différentes conséquences possibles.

Exemples : si les nazis avaient gagné la guerre, si la France avait perdu la coupe du monde de foot de 1998, si Jésus n'avait pas réussi à marcher sur l'eau, etc..

- *Western*

Il peut exister à l'intérieur même de cette catégorie des nuances, voire des sous-catégories qui présentent des traits distinctifs importants (westerns spaghetti, commémorations historiques, feuilletons télévisés...). Les westerns ont souvent comme toile de fond l'Ouest américain ou parfois canadien, de même que le Mexique et le Nouveau-Mexique. On y retrouve souvent des batailles épiques entre colons blancs et Amérindiens ; des guerres de nerfs entre deux familles de ranchers; des batailles entre deux bandes rivales de gangsters ou encore entre des gangsters et des hommes de loi (Tombstone) ; la vie d'un hors-la-loi ou d'un héros de l'Ouest célèbre; des épisodes de la ruée vers l'or; des villageois qui appellent à l'aide des mercenaires pour les défendre contre des bandits (Magnificent seven), etc.

- *William Shakespeare*

Les personnages vont toujours au bout de leurs passions.