

# 即興芝居「IMPRO」の 由来と様々な形

## PROGRAM・本日の流れ

- | 0:00 開始・IMPROとは？その定義と由来
- | 0:15 MATCHとスイス/日本でのIMPRO
- | 0:50 休憩
- | 1:00 ウォーミングアップ、ゲーム
- | 1:25 インプロのエクササイズ

## 即興とは？

- ▶ 事前に書かれていないものをその場で作り出す
- ▶ なんでも行けるとは違う

# 即興演奏？

Bud Powell solo

**Bouncing with Bud**

Gil Fuller  
Bud Powell

Transcribed by Cristinel Manascurta

♩ = 175 B♭6

B7alt

1. 2. [A] B♭6 Cm7

Dm7 E♭m7 Dm7 G7 Cm7 D7#9 Gm7 C#m7#9

Cm7 F7 B♭6 B7#11 [B] B♭6 Cm7 Dm7 E♭m7 Dm7 G7



## 即興劇では？

- ▶ 即興劇でも、同じくルール、円滑にストーリーを作るためのガイドラインがいくつかあります。
  - **BE IN THE MOMENT**
  - **BE FLEXIBLE**
  - **COOPERATE**
  - **'YES, AND...'**
  - **ABOVE ALL, HAVE FUN!**

# 即興劇の由来

# 即興劇の由来

- ▶ 芝居はいつもインプロを伴った
- ▶ アテルラナ (ATELLANA)
  - 古代ローマ
  - 3世紀
  - 低俗な道化喜劇
  - スtockキャラクターからなる即興劇
- ▶ コンメディア・デッラルテ
  - 16～18世紀

## MATCH D'IMPROの由来

- ▶ **MATCH D'IMPRO** (仏：即興劇試合) **THEATRESPORTS** (英)
- ▶ 1977年10月21日、カナダのケベック州
- ▶ アイスホッケーの要素を取り入れる
- ▶ ケベックで人気を集め、フランス語圏に広まる
- ▶ 英語でも (米国)、スペイン語でも (スペイン、アルゼンチン) 少しずつ広まっている



# LE MATCH D'IMPRO

# LA PATINOIRE 舞台

# 舞台



© Charles Mouron





# LES RÔLES 役

# 役

役は「役者」と「スタッフ」の2つに分かれます。

- ▶ スタッフ（5人）
  - MC（司会）1人
  - 音楽家1人
  - 審判3人（主審1人、副審2人）
  
- ▶ チーム（7人）
  - 役者（男性3人、女性3人）
  - コーチ1人

# MC

観客にルールの説明をしたり、試合を進める役。ピリオドの管理もする





# 音楽家

Improの間に、必要に応じてImproの時に、音楽を引いて会場を盛り上げる



# 審判

アイスホッケーを風刺して、悪党の役。

- ▶ 登場時は観客のブーイングを浴びる
- ▶ テーマを事前を書いて、読み上げる
- ▶ 厳しくして、笑ってはいけない。ギャップを作る
- ▶ 反則を指摘したり、うまく進まないImproを止めたりすることで、パフォーマンスを運営している





# 審判



© Charles Mouron



# チーム

## 構造

- ▶ コーチ 1人
- ▶ 男性 3人
- ▶ 女性 3人

## 服装

- ▶ ホッケーのジャージ
- ▶ 黒いズボン
- ▶ 目立たない靴





# DÉROULEMENT 試合進行



# 試合の進行

アイスホッケーと同じく、3つのピリオドに分けられています。1ピリオドは30分で、ピリオド間は10分の休憩があります。

- ▶ 試合前10分：役者のウォーミングアップと退場
- ▶ MCの挨拶、試合の説明
- ▶ 審判の登場と紹介
- ▶ 役者の登場と紹介
- ▶ 両チームの歌
- ▶ 最初のImpro
- ▶ 反則の説明、観客の投票

# ウォーミングアップ

- ▶ 両チームの役者があって、観客の前でウォーミングアップする
- ▶ 役者にとって、観客に向かって心の準備をする機会
  - 「今ここに」という姿勢になる
- ▶ 観客にとっても、試合が始まるまえに席に着く機会

# MCの登場

- ▶ MCが登場して、試合の進行を説明する
- ▶ Improの後、観客が投票する役を説明
- ▶ 審判と役者が登場する時、名前を読み上げる
- ▶ 会場を盛り上げる



# 審判の登場

- ▶ ブーイングを浴びながら登場する
- ▶ がらがら抽選器にテーマを入れる



# 役者の登場

- ▶ 名前を呼ばれて登場
- ▶ 皆登場を呼ばれたら、チームの歌 (hymne) を歌う



# L'HYMNE

- ▶ それぞれのチームにあるテーマ曲

[https://www.youtube.com/watch?v=NGg\\_kttBizQ](https://www.youtube.com/watch?v=NGg_kttBizQ)



L'IMPRO EN SOI インプロ

# インプロの題

インプロの前に、題が抽選を行って出されます。

- ▶ *MIXTE / COMPARÉE*
- ▶ *A LA MANIÈRE DE :*
- ▶ *AYANT POUR THÈME :*
- ▶ *NOMBRE DE JOUEUR :*
- ▶ *TEMPS :*

題を読み終わったときから、20秒チームで話し合う時間があります (CAUCUS)





# IMPROVISATION MIXTE

両チームが同時に登場して、一緒にストーリーを作ります



# IMPROVISATION COMPARÉE

両チームが交互に登場して、それぞれストーリーを作ります



# A LA MANIÈRE DE...

「○○風」という意味

- ▶ 「SF風」「ジブリ風」「マーベル風」「黒澤風」など、なんでも可能
- ▶ いろいろ制限を出すことも可能
  - *SANS-PAROLE* 無言：人間の言葉を使ってはいけない（効果音OK）
  - *SILENCIEUSE* 無音：どんな音でも立てられない
  - *CHANTÉE* 歌いながら
  - *DOUBLÉE* 吹き替え
  - *RIMÉE* ライムしながら
  - *POURSUITE* 交互IMPROの一種。ホイッスが鳴るたびにチーム交代

## AYANT POUR THÈME...

インプロの題。その題に沿ってIMPROをする。例：

- 「エレベーターが故障している」
- 「少々お待ちください」
- 「マイクのクリスマス」
- 「不味くはないが...」

題はあくまでもインプロのタネとなって、広くていろいろと解釈できるものが良い。細かすぎる題は逆に想像力を制限してしまいます。

## NOMBRE DE JOUEURS, TEMPS

参加できる選手を制限することもできる（1人から、無制限まで）  
時間制限も、30秒から数分まで制限する。



# LES FAUTES 反則

# LES FAUTES

演劇を妨げる行為などが反則行為とされて、審判によってフォールトを出すことができる。その中で

- ▶ **DÉCROCHAGE** 途中で笑ったり、キャラクターになりきっていない
- ▶ **CABOTINAGE** インプロに貢献せずに、観客の好意を得ようとする行為
- ▶ **ACCESSOIRE ILLÉGAL** 何か提供されていない道具を使う

## LES FAUTES

服は使用可能の道具なので、それは反則ではない。





# LE VOTE DU PUBLIC 投票

# LE VOTE

インプロの最後に、どのチームが一番優秀なインプロを作ったか、いちばん貢献をしたかを、観客が両面のカードを見せて投票する。審判が数える



LES TECHNIQUES D'IMPRO  
インプロで使う・鍛える技

# LES TECHNIQUES D'IMPRO

インプロでは、筋の通る話を作るには、いくつかガイドラインがあります。

- ▶ **VIVRE L'INSTANT** 今の瞬間を生きる
- ▶ **ÊTRE FLEXIBLE** 融通を利かせる
- ▶ **COOPÉRER** 協力する、相手を聞く
- ▶ **OUI, ET...** 否定しないこと
  - インプロで許されない言葉トップ2 「NO」 「HELLO」
- ▶ **PRENDRE DU PLAISIR** 何よりも、楽しむこと



MAINTENANT,  
À VOUS DE JOUER