

OUSCRAPO

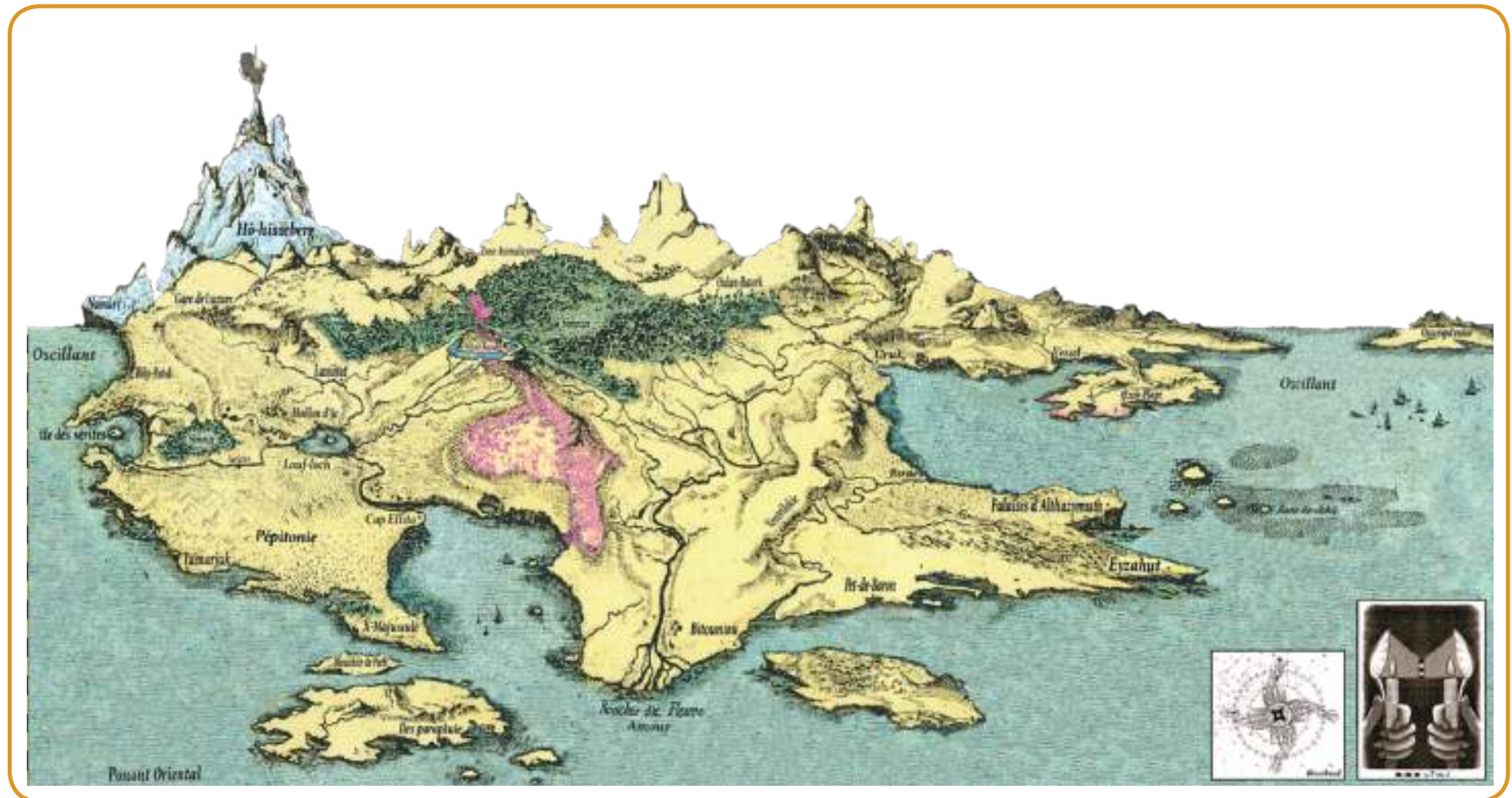
Jeu de société géant & coopératif ouvrant ses portes sur l'Ouscrapie :
territoire imaginaire définitivement provisoire & bienveillant.



Bigre!

OUSCRAPO ouvroir de scrabbologie poétique

Cet atelier-jeu mené par un poète-dyslexique et un typographe-dessinateur rencontre un vif succès depuis sa création en 2013, aussi bien dans les festivals de théâtre de rue & de poésie, qu'en «immédiathèques», centres de détentions, collèges, maisons de retraites, classes ULIS, hôpitaux psychiatriques, instituts pour non-voyants des yeux...



L'Ouscrapie (à l'heure où l'on vous parle).

QU'EST-CE QUE L'OUSCRAPIE ?

C'est une *fresqu'île* issue de l'imagination collective des personnes, de 7 à 87 ans*.

Cet endroit se renouvelle et s'enrichit à chaque nouvelle partie.

Tous les mots sont notés et archivés depuis la première partie, en 2013, formant un surprenant patrimoine imaginaire.

Cette *verbure* florissante sert de fertilisant ludique à nos parties.

On y propose des mots inventés (et donc une orthographe libre) donnant naissance à :
des mœurs et légendes, des manières d'être, de la flore, de la faune, de l'architecture...

Au-delà de l'exercice d'imagination, l'Ouscrapo propose l'invention d'un langage inédit qui demande écoute, précision et clarification.

Chaque néologisme apporte son lot de surprises, de poésie et de possibilités dans un monde où hiérarchies, guerres, spéculations, humiliations et violences n'ont pas d'espace pour exister.

Et ça nous fait le plus grand bien, à toutes et tous.

*Merci Lucette



Crédit photo : Simon Grass

Non, Jacqueline n'a pas «**l'herbette**».

HERBETTE : OUTIL *inouï* servant à couper l'imagination au ras des pâquerettes.

COMMENT SE DÉROULE LES PARTIES ?

L'Ouscrapo est fondamentalement un jeu collaboratif. 7 pupitres de jeu sont disponibles mais s'il y a 50 personnes dans le public il y aura potentiellement 57 Ouscrapes impliqués.

Chaque Ouscrape sur son pupitre tire 7 lettres au hasard et compose un mot plus ou moins long. Il ou elle vient le placer sur le bac à Scrabble, puis l'explique aux autres, à sa façon : c'est *l'intimologie*.

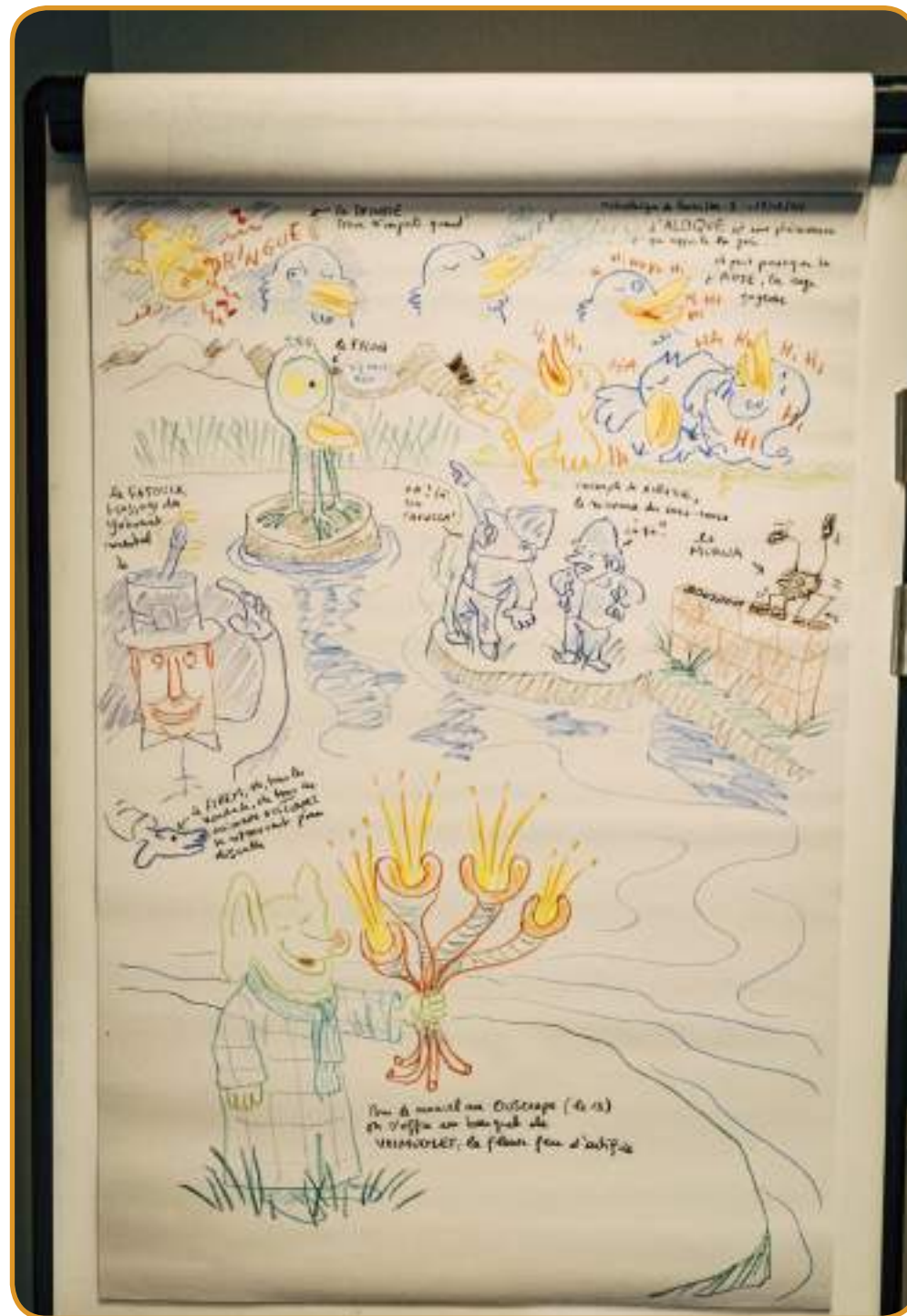
Bertrand Boulanger questionne l'Ouscrape dans la précision de sa définition, invitant le public à réagir, donnant des billes au Professor Draw-Draw pour qu'il puisse illustrer l'invention avec sagacité. Transformant sa feuille en *parolaroïd**, le Pr., par un effet de télépathie visuelle bien connu des fakirs Ouscrapes, traduit la parole des *jouheureuses* en dessin, de façon quasi instantanée. Chaque nouvelle illustration est montrée aux Ouscrapes au fur et à mesure de *l'inventure*.

La partie est finie lorsque toutes les lettres se retrouvent sur le tableau.
Après un court interlude, une autre pourra commencer, avec d'autres *jouheureuses*.

Chaque partie dure *approximativement* 50 mn. Le duo enchaîne les parties selon la durée de l'événement.

* Parle-t'on pour ne rien voir ?





Le Professor Draw-Draw en plein exercice de *parolaroid*



Magnifique exemple de la faune bienfaitrice d'Ouscrapie (surgi au cours de la partie N° 827):

L'oiseau Quiproko à double becs:
il apparaît lorsque 2 ouscrapes sont en pleine *choise*:
ce vertigineux moment de la partie (et donc de la vie)
où l'on cherche un accord sur le sens d'un mot.

Il les aide délicatement à éviter toute forme
de malentendu, leur ouvrant ainsi
les portes de la fameuse *conjuguérisson*.

Crédit photo : Fred Hubert



Crédit photo : Simon Grass



Crédit photo : Simon Grass

«J'ai adoré. Presqu'autant qu'Harry Potter!»

Émilie, 12 ans

Partie n° 476, Festival du mot, La Charité sur Loire

*«En Ouscrapie, j'ai retrouvé
l'enfant qui sommeillait en
moi.
Il me manquait beaucoup,
merci».*

Gérard, 65 ans

Partie n° 1032
Les Correspondances
de Manosque



*«La byslexie, c'est être bilingue:
une langue en cours,
et l'autre à la récré».*

Guillaume, 43 ans

Partie n° 230, Centre Hospitalier
Montéleger

«Au début, on a cru qu'on allait déconner, et très vite, on s'est mis à déconnaître».

Camille, 26 ans

partie n° 123, Festival du jeu, Digne les Bains

FICHE TECHNIQUE

Nombre de parties / jour selon le programme, à discuter.
Une contrainte thématique est joyeusement envisageable.

INSTALLATION EN EXTÉRIEUR :

(N'hésitez pas à envoyer une photo du lieu envisagé).

Montage: 1h30, démontage: 1h

Accès véhicule au plus près pour déchargement / chargement

Espace de jeu:

- 6 m de large x 8 m de long (pour les joueurs et le public)
- Espace ombragé et / ou tente de réception de 6 x 6 m minimum (Prévoir endroit de «repluie» providentiel.)

- Dans un cadre un tantinet isolé (pour le confort de jeu), mais pas trop quand même (pour la visibilité)

- Pour le public, prévoir des assises en conséquence, bancs, ou chaises de préférence.

- sonorisation et éclairage autonome.

INSTALLATION EN INTÉRIEUR :

À voir ensemble selon le lieu, et nombre de participant-pantes attendu.es.



Bigre !

Contacts

artistique: Bertrand.Boulangier 06.14.25.73.66 // Quentin Préaud 06. 87. 74. 81. 16

administratif: Marie Danjean 07 83 80 41 30

compagniebigre@gmail.com // www.compagniebigre.fr