

Match d'Improvisation Littéraire

« *Quand l'écriture devient sportive et spectaculaire* »

Spectacle conçu par Yves Javault

Deux équipes écrivent en direct et lisent leur texte.

Le public vote et participe.

Le maître de cérémonie assure le bon déroulement du match avec l'aide de son assistant.

Le musicien rythme la partie.

Yves Javault a été entraîneur à la Ligue d'Improvisation Théâtrale pendant une dizaine d'années. Par ailleurs, il anime régulièrement des ateliers d'écriture. À la demande de l'association « Tu Connais la Nouvelle », il a combiné ces deux expériences et imaginé les principes d'un Match d'Improvisation littéraire.

Les consignes d'écritures réalisées collectivement et dans un temps souvent très court permettent de produire des textes originaux et souvent étonnants.

Presque que tous les champs de l'écrit sont abordés de façon ludique pour le plus grand plaisir des participants et du public qui prend une part active à cette création instantanée.

Le rituel inspiré des rencontres sportives apporte une dynamique festive à ce spectacle inter actif.

Extraits du règlement officiel :

Constitution des équipes

Les équipes sont constituées de 6 à 8 joueurs appelés « impro-scripteurs »

Chaque équipe est formée de deux groupes : les sprinters et les fondeurs.

Ils écrivent en simultanée. À la mi-temps, les joueurs changent de groupe.

Durée

Le match se déroule en deux périodes de 45 minutes.

Déroulement

Le maître de cérémonie annonce la consigne d'écriture : son type, sa catégorie, son style et sa durée.

À l'issue des lectures, le maître de cérémonie annonce, s'il y a lieu, les fautes ou les bonus des équipes (voir fautes et bonus)

Le public est invité à exprimer son avis à l'aide d'un panneau de vote bicolore qu'il lève à bout de bras. L'équipe qui a remporté le plus de points est déclarée victorieuse.

Éléments d'une consigne d'écriture

1) LE TYPE

Écriture courte : Pour les sprinters, elle dure de 1 à 3 mn

Écriture longue : Pour les fondeurs, elle dure de 12 à 15 mn

2)) LA CATEGORIE :

Pour les écritures courtes, les catégories sont :

Acrostiche : Écrire un poème dont l'ensemble des lettres initiales compose un mot proposé par le public.

Chromatique : Le musicien joue une courte mélodie et annonce les notes utilisées. (Dix maximum). Écrire un texte où figure ces sonorités en respectant leur ordre.

Chanson : À partir de la structure rythmique d'une chanson, écrire de nouvelles paroles.

Culinaire : Écrire une recette de cuisine en utilisant 10 mots pris dans un glossaire technique fourni par le maître de cérémonie.

Dialogue : À partir de deux répliques proposées par le public écrire les 10 répliques suivantes.

Éloge et blâme : À partir d'un nom d'objet et d'un pays proposé par le public, écrire l'éloge de cet objet. L'autre équipe rédige son blâme

Encyclopédique : À partir d'un objet proposé par le maître de cérémonie, écrire un article documenté situant son origine et le contexte historique de son propriétaire, son inventeur ou son découvreur.

Épistolaire : 1^{er} temps, écrire une lettre de sollicitation. 2e temps, répondre à l'équipe adverse.

Haïku : Écrire un haïku (poème de 5, 7, 5 syllabes) à partir d'un mot proposé par le maître de cérémonie, en respectant l'esprit de cette forme poétique japonaise.

Périphrase : À partir d'une phrase proposée par le maître de cérémonie, la réécrire en multipliant les périphrases.

Langage des rues : Transposer un texte proposé par le maître de cérémonie dans un style argotique.

Petite annonce : Sur le principe de l'acrostiche, écrire une petite annonce à partir d'un mot proposé par le public.

Quatrain : Écrire un quatrain où l'on retrouve les rimes de deux mots proposés par le public.

Relais : Le maître de cérémonie donne une phrase d'ouverture. Un joueur de chaque équipe écrit la suite du récit. Vote du public. Reprise de l'écriture par un autre joueur jusqu'à ce qu'une équipe soit plébiscitée trois fois.

Pour les « écriture longues », les catégories sont :

Conte animalier : Le maître de cérémonie propose une morale. Les joueurs choisissent deux animaux à partir d'une liste composée avec le public. Écrire une fable mettant en scène ces animaux et illustrant la morale.

Éditoriale : À partir d'une phrase proposée par le public, écrire le titre du roman, son résumé (type quatrième de couverture) le nom de l'éditeur, la dédicace, la bibliographie, la biographie de l'auteur et quelques extraits de critiques.

Journalistique : À partir de 10 mots proposés par le public écrire un article de presse où l'on retrouve ces 10 mots.

Journal intime : À partir d'une date et d'une ville, proposées par le public, écrire un extrait de journal intime.

Perec : Écrire un souvenir d'enfance où ne figure pas une voyelle proposée par le public.

Rapport de police : Écrire déposition où sont repris 10 mots proposés par le public.

Théâtrale : À partir de deux répliques proposées par le public, imaginer le titre de la pièce et écrire la première scène.

3) LE STYLE :

Il peut être libre sinon il ajoute une contrainte supplémentaire ou précise la consigne.

Il indique alors : le type de chanson, le genre romanesque, le contenu de la lettre, la nature du reportage, de la petite annonce, la famille théâtrale etc...

FAUTES ET BONUS :

Les bonus :

Une équipe se voit accorder un point de bonus si elle termine son texte avant la fin du temps imparti. Elle le signale en levant les mains au-dessus de la table.

Dans ce cas, quel que soit le score, cette équipe est la première à lire.

Une équipe totalisant trois bonus gagne un point.

Les fautes :

Elles sont de deux types : faute collective et faute individuelle.

Fautes collectives :

Hors sujet : Les impro-scripteurs n'ont pas respecté la catégorie ou le style imposé.

Procédure illégale : Les impro-scripteurs ont continué d'écrire après la fin du temps imparti.

Cabotinage : Clin d'œil appuyé à un événement ou une personne dans le dessein de faire rire sans servir le propos.

Cliché littéraire : Utilisation d'expressions convenues et éculées.

Confusion : Le texte n'est pas compréhensible.

Faute individuelle :

Bafouillage : Le lecteur savonne pendant la lecture.

Bidonnage : Le lecteur enjolive le texte écrit.

Une équipe totalisant trois fautes donne un point à l'équipe adverse.

Un joueur totalisant trois fautes individuelles est exclu du jeu.

Le maître de cérémonie est seul juge de la nature et de la pertinence des fautes annoncées et de l'attribution des bonus. Seul le porte-parole de l'équipe est autorisé à demander des explications. Le public peut manifester son désaccord avec les décisions du maître de cérémonie en jetant des boulettes de papier sur ce dernier.

CONDITIONS MATÉRIELLES, TECHNIQUES ET FINANCIÈRES

Préparation des participants :

Un temps de préparation est indispensable pour un bon déroulement du spectacle.
Cette initiation des joueurs aux règles et au cérémonial (3 heures d'intervention) est animée par Yves Javault
Ce temps de rencontre peut avoir lieu le jour même, avant le match ou à un autre moment.
Elle n'a pas nécessairement lieu dans l'espace du spectacle.

Lieu de spectacle :

Un espace scénique équipé d'éclairages
Plateau minimum de 5m sur 5m
Une sono et trois micros (dont un HF si possible)
4 petites tables ou deux longues
8 chaises

Temps de montage :
1 heure

Tarif : 1 450 € T.T.C.
Ce prix inclus les heures d'atelier d'écriture préparatoire

La Compagnie peut fournir la sono. Devis à définir selon la salle

CONTACT :
Compagnie PORTE LUNE
2, rue Victor Schœlcher 94000 Créteil
01 43 39 56 26
porte.lune@free.fr
Site : portelune.com

Match d'Improvisation Littéraire est une production de la Compagnie Porte Lune.

Le règlement et la mise en scène sont déposés, pour toute utilisation, contacter la SACD

