CAHIER DE FORMATION II
LE CONTE

FORMATEUR: MANON LACELLE

RadioTaïga.com
CIVR 103,5 FM en ondes depuis 2001

Le conte

Le conte est né de la tradition orale planétaire.

- C'est un voyage dans le temps.
- C'est un parcours à emprunter.
- Ce n'est pas de l'humour ni de la poésie. Mais l'humour, l'intelligence et la poésie font partie de l'écriture.
- Ce n'est pas la mise en scène d'un artiste qui souhaite performer, mais c'est une mise en scène de la parole.
- On ne raconte jamais que sa relation à une histoire.
- Là où il est impossible de mentir.
- Lieu de réflexion et d'aventures. Il faut habiter ce lieu. Le remplir de son absence-présence.
- Seules les images, les sons, les mots sont le décor scénique.
- Le public s'attend à une histoire. Il ne souhaite pas de performance.
- Quand on raconte des faits et gestes à travers notre sentier oral, il n'y a rien à gagner ni à perdre… On ne doit pas croire qu'on peut gagner le cœur du public. C'est l'histoire qui doit, pour un moment, trouver refuge ou habiter l'imagination de la personne qui l'écoute. Peu importe le style emprunté.
- Si le conteur accorde trop d'importance à sa performance, il sera en dette avec la scène, et le public. S'il veut prouver quelque chose, il se met à risque de faire fuir son public. L'histoire devient orpheline.
- Le/la conteur/conteuse, doit faire vibrer sa présence, en même temps que son histoire émergera de son cœur. Il doit s'effacer devant l'essentiel : sa présence ne doit pas faire ombre à l'histoire. Le conteur doit disparaitre, être transparent. Laisser passer l'histoire.
- Le conte est caractérisé par son **univers merveilleux**. Tout se peut ! L'important, c'est la possibilité que l'histoire fasse du sens… Peu importe si l'éléphant vole, qu'un zombie tranche la gorge de la lune ou encore qu'il fasse noir le jour…
- Les premiers mots donnent le ton. Ils deviennent l'ancrage. Le lieu d'où notre parole prend vie.
- Implique l'évolution d'un personnage ou d'une situation.
- L'action devrait se conjuguer au « présent ».
- Le conte joue de ses contrastes.
- Faire comme si on s'adressait à la pureté d'un enfant de 5 ans.
- On dit qu'il remonte au début des temps. Que sans le conte, l'humanité n'aurait pas su… Que la puissance du conte le plus extraordinaire qui se peut se fera à la simple lueur d'une chandelle, autour d'un feu, dans le noir ou assis en cercle. Sur scène, il faut éviter de distraire le public… Raconter pour partager l'essentiel de la vie. Le conte est un art des cavernes.
- Mais le plus important de tout c'est … « Il faut que je raconte cette histoire! »

Attitude. Les 5 qualités pour être un bon serviteur d'histoires :

1. Une **voix** – qui a conscience du territoire qu'elle habite. Une voix qui croit en cette histoire.

2. Une **langue** – prompte à qualifier de quelques mots une situation. Une langue qui marche, saute, court, s'émerveille. Une langue qui aime les humains.

3. Un **corps** – qui est présent aux choses virtuelles. Qui agit ou réagit à que l'histoire raconte.

4. Un **cœur** – Lieu des sentiments, le courage de raconter, de ce qu'on aurait souhaité secret. Les silences parlent.

5. Un **jardin**, une belle **terre fertile**– être fier du territoire que nous avons. Là où la parole écrira un conte avec des personnages. Des rêves, des désirs, du plaisir, des souffrances, des croyances, des souvenirs. C'est là que se trouve notre répertoire. À l'intérieur de notre propre volonté. L'histoire poussera sans effort dans ce lieu libre de s'exprimer.

Les **principaux défauts** de construction orale du conteur :

1. L'exhibition
2. La parole narcissique et démagogue
3. La langue de bois
4. La confusion. Pas de suite dans l'histoire. Manque de clarté.
5. Monologue. Se parle à soi-même.
6. Marche sur les sentiers d'un autre style (ex : punch à toutes les minutes. Fait de l'humour sans réserve.)
7. Explique sa propre parole. (Ex : elle s'est assise, a bu de l'eau (glouglou glou) s'est levé… (et tout ça en double voir en triple. Non seulement on explique comme on fait pour boire, mais en plus on le montre)

EXERCICE :
« **stepping stone** »
Chaque pierre représente un ancrage.

Le type de conte : _____

1. **Description :**
   a. Qui est le **personnage** ? Et les personnages secondaires. Dans quelle époque vivent-il? Quels sont les traits de sa personnalité ? Qu'est-ce qui le distingue ?

   b. Les **lieux et le temps** ne sont jamais précisés dans les contes. On situe l'action à une époque et dans un endroit lointain et quelconque. On place l'histoire dans un contexte spatio-temporel.

2. **Apparition d'un danger, d'intrigue, d'un défi, d'une confrontation** : Que se passe-t-il ? Quelles actions sont mises de l'avant.

3. **De l'aide arrive.** Quelque chose va débloquer la situation. Le personnage reçoit de l'aide. Un geste, une rencontre, un drame dévoilera la résolution potentielle.

4. **La fin.** La conclusion brodera l'intention du conteur et le cœur de son histoire. Quelle est la morale de l'histoire.
   a. Le conte a généralement un but **moral**. L'histoire contée sert à mettre en valeur ou à dénoncer un comportement, une philosophie. Un message sera livré. Sobrement, éthiquement, subtilement. Si l'auteur est trop présent, le public s'en rendra compte.

ANNEXE 1

Les caractéristiques du conte

Quel type de conte vous intéresse, vous interpelle ?

1. Le conte merveilleux	Met en scène des personnages d'un monde magique où les fées, les princes charmants et autres personnages mythiques interviennent.
2. Le conte philosophique	Met en scène des personnages et des situations presque réels.
3. Le conte fantastique	Mélange le réel et l'irréel suscitant l'inquiétude, l'angoisse, la peur. La frontière entre le réel et l'irréel devient flou.
4. Le conte noir (Conte d'horreur)	Il ressemble au contenu des films d'horreur. Il a la forme du conte, mais il présente un certain réalisme. Glauque, horreur.
5. Le conte satirique	Il ridiculise les opposants du héros.
6. Le conte de sagesse	Il est basé sur la réflexion, la philosophie et l'humanité.
7. Le conte étiologique	Il raconte le pourquoi et le comment des choses.
8. Le conte de mensonge	Il présente des faits impossibles qui font deviner au lecteur que tout est faux.
9. Le conte facétieux	Il s'adresse souvent aux adultes, car il présente des antihéros ayant échoué sous la forme d'anecdotes.
10. Les contes de science-fiction	Humain, humanoïde, créatures de l'espace, zombies.
11. Le conte traditionnel (histoires transmises de conteur à conteur)	Des histoires réécrites et transformées par l'auteur.e. Ne fuyez pas la tradition!
12. Aventure	Personnage réaliste qui défie la vie, la nature, ou sa propre nature. Il se distingue par son courage et sa force mentale ou son instinct.
13. Fable	Histoire qui instruit. Qui enseigne quelque chose d'important.
14. Récit policier	Qui mène à une enquête, une intrigue. Ex : Meurtre, disparition, vol.
15. Anecdote. Récit de vie.	Une histoire raconte la vérité ou du moins ce qui se rapproche le plus possible de la « vraie » histoire.
17. Légende : animaux; éléments; traditionnelle.	Le feu, l'eau, les animaux…, le soleil, la sagesse du règne végétal, animal, minéral
18. Légende – historique	Ce qui a traversé le temps. Ce qu'on a raconté depuis le début des temps.
19. Conte pour enfants	Les enfants adorent les histoires qui font réfléchir, qui font rire, qui enseignent quelque chose. Mais par-dessus tout, ils adorent voir venir.. Si on les interpelle pendant un conte d'énumération (ex : le chat miaule, le chien jappe… et ils participent… alors, ils se croient vraiment « dans » l'histoire.
20. Aventure	L'aventure peut être physique (exploits dans la nature, dans le sport, etc.), mais ça peut être une aventure humaine (voyage, maladie, ouverture de la conscience…)
21. Les contes coquins	Sans provoquer, sans créer le désir de « soi », les contes coquins provoquent la sensualité du public. Il insinue, il titille l'action sans trop compromettre d'éléments. Et croyez-le ou non… il y a une morale à ça aussi !
22. Mystique	Le surnaturel. Tout peut se transformer. Du papillon jusqu'à la druidesse qui transforme un nuage en poésie. (Puisqu'elle ne sait lire que le ciel).
23. Magique	L'intrigue sera magique. Pour un moment. Pendant l'histoire ou à la toute fin… Comme par magie…
24. Métamorphose	On peut y voir ici une forme de sagesse, d'évolution, de croissance. Peu importe si c'est triste, grandiose ou méchant, ou beau… quelque chose se transforme et amène l'histoire bien au-delà des mots prononcés.

ANNEXE 2 : **LES PERSONNAGES et leurs traits essentiels :**

Liste de personnage/couleur/intention :

1. Une jeune fille qui danse sous la pluie
2. Un ogre qui se met à la diète
3. Une flamme qui danse là où ça va mal
4. Un ours qui escalade une montagne de reculons
5. Un oiseau qui fuit toute forme de rencontre possible
6. Une fermière déchue
7. Un prisonnier qui visite toutes les prisons du monde.
8. Un vagabond qui guérit tous les êtres vivants qu'il croise
9. Un prince déchu
10. Une femme timide vend des fleurs fanées.
11. Un homme fort a peur des coccinelles.
12. Un géant sourd et muet dans un cirque
13. Un oiseau déprimé chante la paix dans le monde
14. Un danseur de ballet sans ambition
15. Un renard voleur de couleurs
16. Une guerrière fatiguée de se battre
17. Un sage qui rassemble des foules pour garder le silence
18. Un alchimiste prisonnier d'un magicien de la magie noire.
19. Un druide distrait
20. Une maison vivante qui claque des portes à chaque frustration
21. Une poule qui pond des œufs d'or
22. Un mouton qui refuse tout
23. Un chevalier perdu dans ses quêtes
24. Une femme-tonnerre qui court par bond, à travers la planète
25. Une araignée qui tisse les rêves d'inconnus
26. Un avion qui jette des étincelles de joie, de méchanceté sur…
27. Une libellule porteuse de bonnes nouvelles
28. Une pierre, un grain de sable qui interrompt la vie
29. Un chat errant
30. Une enfant aux cheveux si longs
31. Une sorcière maléfique ou pas..
32. Une fée grogneuse et colérique
33. Un magicien sous l'effet d'une lourde tristesse, d'un échec épouvantable.
34. Un dragon sans ambition.

ANNEXE 3

Liste d'objets

1. Baguette magique
2. Tapis volant
3. Génie dans une bouteille
4. Trois souhaits à formuler
5. Boule de cristal
6. Balai de sorcière
7. Botte de sept lieues
8. Pantoufle de verre
9. Petits cailloux
10. Des ailes
11. Une graine (semence) magique
12. Une clé enchantée
13. Un miroir magique
14. Des aurores boréales
15. Des couteaux magiques et maléfiques
16. Un fruit, légume, empoisonné
17. Un bâton maléfique
18. Un animal qui a un drôle de comportement.
19. Une lampe, chandelle, feu de camp, magique
20. De la nourriture qui fait rapetisser ou grandir, ou mourir
21. Un objet qui se transforme au gré de l'intrigue
22. Une maison qui se mange
23. Un instrument de musique qui s'anime quand…..
24. Des allumettes qui une fois craquées, enflamment leur cœur de..
25. Des jambes qui courent plus vite que le vent
26. Des sirènes qui chantent pour empoisonner le cœur des matelots
27. Un peigne qui provoque des hallucinations
28. Un baiser soufflé qui transforme une situation, une personne
29. Des fleurs sortent du cœur du personnage chaque fois qu'il dit la vérité.
30. Une pluie qui transporte des messages ultras secrets.

ANNEXE 4

LES 4 GRANDS « C » POUR CONTER

Confiance en soi
Communication
Concentration
Créativité

➢ Confiance en soi (et en son histoire)

Admets ton potentiel; Essaie et agis ;

Ne te sabote pas; Aime ce que tu fais !

➢ Communication

- ❖ **Maitrise de la langue** : bien articulation (éviter les chutes de mots écrasés à la fin d'une phrase), bon débit verbal, souci de l'autre. S'appuyer sur un comportement, des gestes. Garder silence pour un moment. Ne pas « jouer » le geste. Être en adéquation avec le sens des mots utilisés. Avoir la bonne tonalité.
- ❖ **L'aspect visuel et scénique** est aussi important que le récit: les contes ne vont pas sans les **gestes**, les **mimiques**, les **répétitions**, les **pauses**, **l'intonation**, les **expressions émotives** qui animent le récit. Les silences du conteur en disent souvent autant que les paroles.
- ❖ Le conte s'avère un outil puissant, mais simple, symbolique, mais accessible. Il permet de **toucher l'affect et d'approcher le sens** des choses en toute simplicité.

➢ Concentration et Focus. Quelle est ta technique ?

- ❖ T'enraciner. Te relire. Pratiquer souvent à voix haute pour laisser libre cours à ta parole (qui voudra rajouter, soustraire, prendre une autre avenue, ajouter un instrument de musique. Un accessoire sur la scène.

➢ Créativité

- ❖ Écrire un texte à partir d'un objet, d'une émotion, d'une expérience personnelle. Jouer à écrire de courts textes et les laisser murir. Écrire spontanément en 4 petites étapes. Voir si vous voyez des « images » de votre récit. En faire de petits tableaux.

1. **Personnage / qui est-il ? Où vit-il ? Quelle est sa personnalité, son histoire ?**
2. **Son problème / ses défis / intrigues**
3. **De l'aide arrive. Que se passe-t-il ?**
4. **Comment se termine l'histoire.**