

# MYTHÉCRITURE

Pierre COLIN

Il s'agit d'un atelier-long, à durée variable - 4 heures, 1 jour, ou 2 jours - selon que les participants se sont déjà construits les outils sur la structure du conte (ou non), selon aussi l'exploitation plus ou moins longue qui est faite ensuite des "PRÉ-TEXTES" obtenus après la première structuration. L'Atelier a été vécu de nombreuses fois et notamment au Stage National Création de Nîmes en juillet 1982 (avec 50 personnes). Il peut être facilement adapté pour les enfants.

## 1 - Lecture Imprégnation

Textes Poétiques  
sur les 4 éléments

Terre - Air  
Eau - Feu

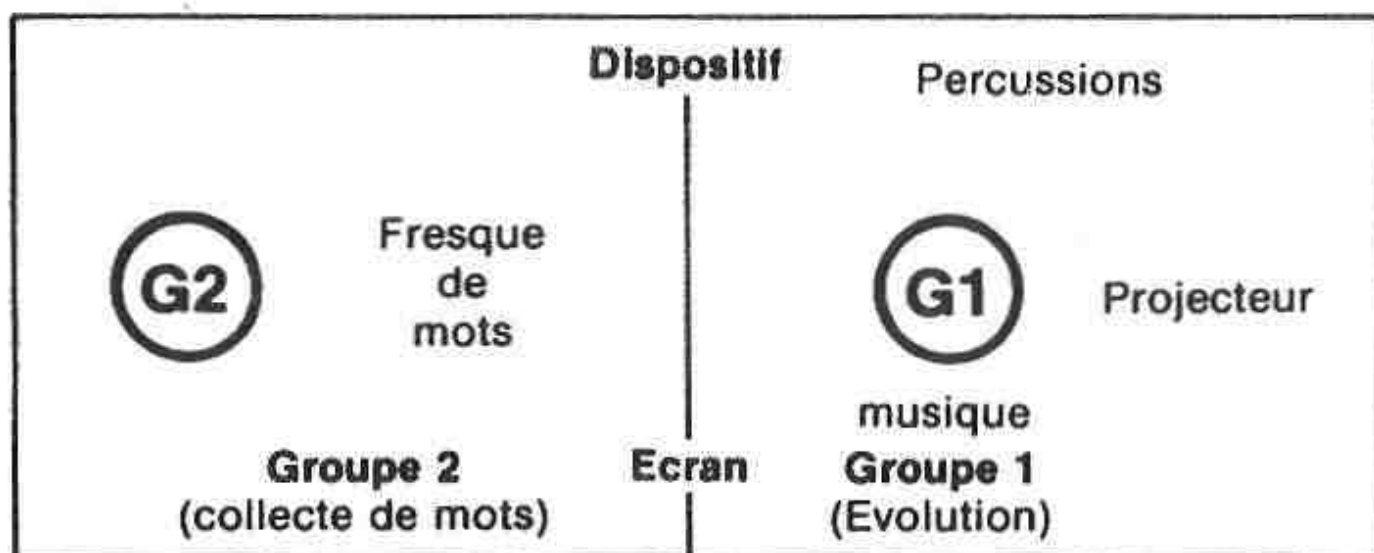
Anthologies  
de Poésie

## 2 - Projection de diapositives

● Les 4 éléments.

+ Musiques

- . Keith Jarreth
- . Michel Portal
- + Percussion à la disposition du groupe 1 (improvisations).



## 2.1. 1<sup>er</sup> temps.

### ● Groupe 1 - Evolution :

Les participants évoluent entre le projecteur et l'écran, inscrivant par des jeux d'ombre portée l'image de leur corps (ou d'objets) dans les diapositives projetées (paysages et figures d'évocations mythiques).

### ● Groupe 2 - Collecte de mots :

Les participants recueillent collectivement un matériau langagier qui sera ultérieurement traité en atelier-conte.

## 2.2. 2<sup>me</sup> temps (inversion)

G1 - Collecte de mots

G2 - Evolution

**Note :** les diapos peuvent suggérer les métamorphoses des éléments dans leurs figures mythiques d'aujourd'hui (feu ► industrie, etc...).

● Les figures projetées peuvent être empruntées aux diverses mythologies (grecque, inca, noire, etc...).

● Des animateurs tournent, comme rituellement, lentement, autour de la salle, passant du groupe 1 au groupe 2 en prononçant des mots (terre, eau, feu, air, lune, soleil, etc...).

## 3 - Construction du Savoir sur la Grammaire du Réclt.

### ● Appropriation des outils structuraux sur :

- le schéma de fonctionnement du conte,
- le déroulement de la quête en 5 séquences.

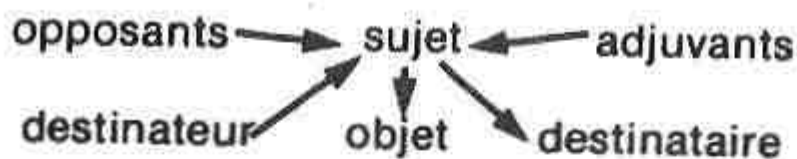
**Note :** entre plusieurs autres démarches actives de construction du Savoir dans ce domaine, on peut choisir la démarche orale de M. Ducom " quand on donne toutes les cartes " (voir Dialogue n° 41).

### La Quête selon Larivaille

#### Quête

- 1 - Présentation
- 2 - Qualification
- 3 - Epreuve principale
- 4 - Confirmation
- 5 - Glorification

### Schéma de GREIMAS



#### 4 - Choix des "Embrayeurs" pour l'écriture du conte.

En se reportant aux 2 fresques collectives déjà obtenues, les participants choisissent :

- les actants
- les acteurs
- les forces agissantes
- les espaces traversés
- les moyens de locomotion
- les objets magiques

(**Note** : le "traitement" (la structuration) des matériaux obtenus dans les fresques est également possible en atelier-poésie).

#### 5 - PRODUCTION : (en quatre groupes) au choix des participants pour la dominante.

- \* **1<sup>er</sup> groupe** : . dominante ECRITURE  
 . 1<sup>re</sup> séquence du conte : la préparation du héros.
- \* **2<sup>me</sup> groupe** : . dominante MUSIQUE  
 . 2<sup>me</sup> séquence du conte : la qualification du héros.
- \* **3<sup>me</sup> groupe** : . dominante THÉÂTRE  
 . 3<sup>me</sup> séquence du conte : l'épreuve principale. Le héros s'empare de l'objet de sa quête.
- \* **4<sup>me</sup> groupe** : . dominante ART-PLASTIQUE  
 . 4<sup>me</sup> séquence du conte : la confirmation.

#### 6 - "Spectacle"

Le produit des recherches dans les quatre groupes sont donnés à voir au grand groupe.

- 1 - Lecture des textes (1<sup>re</sup> séquence)
- 2 - Prestation musicale et voix du narrateur (2<sup>me</sup> séquence)

## Myth - écriture

3 - Prestation théâtrale (3<sup>me</sup> séquence)

4 - Tableau vivant + Récit (4<sup>me</sup> séquence).

(Note : une bande vidéo peut être enregistrée pour un travail ultérieur).

**7 - Structuration :**

- . travail sur les bandes enregistrées
- . réduction des incohérences dans la globalité du texte obtenu par ajustements divers, ajouts, etc...
- . ateliers d'écriture d'approfondissement. ("Poussées expressives" ; pôle matériel, pôle idéal ; récits dans le récit, etc...).
- . Le nouveau texte obtenu peut alors faire l'objet d'une mise en scène collective.

**8 - Magistral en situation :**

- . Communications sur le mythe
- . Textes extraits de : "Structures Anthropologiques de l'Imaginaire".
- . L'écriture et les mythes : textes de Michel Cosem. (ex. la chasse Artus ; la Dérive des Continents).
- . (Rencontre possible avec ethnologues).

**9 - Débat : autour du Corps de l'Œuvre (de D. Anzieux).**

Désir d'écrire ; imaginaire ; mythe ; signifiant ;  
noyau organisateur de l'œuvre.

Paru dans Dialogue

**"Je suis mon Alphabet"  
(paru dans "Glyphes")**

Mon nom fabuleux d'histoires montre ses yeux de chat noir. Mon nom se couche aux pétales du soleil en forme de coeur avec des rayons.

Mon nom vole à travers les miracles du coucher du soleil. Mon nom appelle sa petite amie Elisia, la petite fille aux allumettes. Mon nom souvent monte sur une éclipse

Mon nom en forme d'imagination se réveille en lui lançant des contes transparents. Mon nom souhaite la bonne chance. Mon nom rêve en ralentissant son bonheur, inventé par sa tête. Mon nom, joyeux, lance de ses mains un éclair qui dit : "Comment, le bonheur, égoïste, si joli..." Mon nom joue du violoncelle à la nuit tendre.

CE.2 **Albator**  
("Nom de Plume")