

CONTE-ORAL

Interculturalité et Symboles

GFEN 65 Secteur écriture

Contenus et Objectifs :

Symbole et interculturalité
Création orale et création écrite à partir de légendes de divers pays. Repérage et travail sur les symboles sous-jacents. Une autre approche de l'interculturalité.

Durée totale : 3 heures.

Des documents contenant des indications sur la grammaire du récit (schéma actantiel et séquentiels) pourront être apportés en début de démarche.

1^{ère} Phase :

Durée 30 minutes ;

Les participants sont divisés en 3 groupes. Si cela est possible, les trois groupes se mettent dans des salles séparées ; sinon, les participants s'isolent du regard des autres, dans la salle.

Première temps :

Chaque groupe reçoit un conte différent (Un texte par participant) :

G1 : un conte des montagnes du Haut Atlas algérien : « Le Prince Amhed » ;

G2 : un conte des montagnes séparant le Portugal de l'Espagne : « Xavier Peau de Crapaud » ;

G3 : une légende des Pyrénées (de Bigorre) : « Millaris ».

2^{ème} temps :

Chaque groupe doit présenter aux autres le conte qu'il vient de lire : il doit le présenter d'une manière non-verbale, en mimant le récit et en parlant en charabia ; le rôle du « parler charabia » est tenu par un « conteur ». Un « interprète » donne quelques clés explicatives pendant le jeu.

Jeu

3^{ème} temps :

Chaque sous-groupe réalise un « jeu de cartes » avec tous les personnages du récit (actants et acteurs, objets symboliques, etc) ; il en fait 3 exemplaires.

2^{ème} Phase :

Durée : 30 minutes.

Les groupes se recomposent ; Chaque groupe reçoit un ensemble des « cartes » ; il les mélange.

Les conteurs et les interprètes changent de groupe.

Consigne :

*Inventer collectivement et oralement un récit en prenant une à une les cartes proposées. (Technique du « Tarot des Mille et Un Contes »).

*Intervenir brièvement (deux ou trois phrases par intervention).

*Marquer un silence après chaque intervention.

*Essayer de mémoriser l'histoire. (Quelques jalons du récit peuvent

être notés pour aider la mémorisation).

Pendant cette phase, des dictionnaires des symboles sont mis à la disposition des participants, pour information sur les principaux symboles culturels en jeu dans les récits.

Consigne complémentaire :

chacun essaie de faire exister -peu ou prou- des apports du récit de départ dans le conte qui s'invente.

3^{ème} phase :

Durée 15 minutes.

« Raconte de récits » : Chaque groupe désigne un conteur qui raconte (sans charabia) le récit inventé au grand groupe. Chaque groupe dispose de quelques minutes pour se préparer collectivement. (Les récits peuvent être enregistrés.)

4^{ème} phase :

Durée 30 minutes.

Écriture individuelle d'un récit, en réécrivant l'un des contes, ou en mixtant peu ou prou tous les récits pour en faire un nouveau.

Socialisation.

Lecture des récits produits. (orale ou silencieuse).

Discussion

Discussion autour de quelques points proposés par l'animateur : vécu de l'atelier ; explicitation des consignes ; enjeux, etc.

Cette dernière phase pourra être amorcée par la lecture d'un ou plusieurs documents (cf : « l'atelier d'écriture » (déroulement, enjeux). La problématique de l'interculturalité, sous l'angle d'une approche des symboles de l'autre, des résidus de la pensée mythique, pourra être étudiée, ainsi que la « restauration du symbolique par la mise en jeu de la fonction mythique » (cf travaux de Laplantine : « Les trois voies de l'imaginaire »).

Origine de l'atelier :

Plusieurs versions de l'atelier « Conte oral » ont été inventées par le secteur écriture du groupe de Tarbes ; ces ateliers constituent la base de la démarche actuelle ; le groupe de l'Yonne (Henri Tramoy, Serge Tadier) y a ajouté l'idée de la communication en charabia. Enfin des rééducateurs d'un RAS de Tarbes ont utilisé cette démarche dans une perspective d'intégration interculturelle.

GFEN 65 Secteur écriture