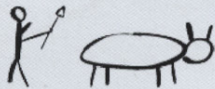




Conception : Chantal Grimm  
Illustrations : Théo Desimpel

## À vos plumes : les randonnées de succession



À la question qui revient si souvent à l'adresse des conteurs : "Comment créez-vous vos histoires?" quelle réponse donner?

Commençons donc par le commencement. Parmi les questions récurrentes (qui témoignent d'un souci de plus en plus fréquent) : "Comment créer des histoires avec les enfants?" Inventer avec des plus jeunes, c'est se situer à l'aurore de la créativité, avant l'instinct de construction, ça va toujours "dans tous les sens". Mais c'est un peu pareil quand on est adulte et que l'on a trop d'idées. Le premier travail, c'est souvent le tri et le rangement. Le matin de la créativité orale ressemble au matin de l'écriture.

Plusieurs millénaires avant Jésus-Christ, avant même les hiéroglyphes égyptiens, un peuple disparu avait

déjà laissé sa trace. Une pierre gravée, dans une vitrine du Louvre, porte les signes de l'inventaire des courses d'une ménagère sumérienne.

L'inventaire avec des petits bâtons, premier geste pour transcrire la mémoire? Mais oui... Commençons donc par là.

### L'instinct primitif : l'inventaire des faits

Premier temps : on choisit le héros, on fait la collecte de ses actions ou des événements auxquels il prend part : *et après... et après...* disent les enfants qui cumulent des idées parfois sans queue ni tête. L'inventaire se fait dans le désordre, puis on procède au classement. On choisit la chronologie (ou la logique) :

EXEMPLE :

Le chat s'appelait Machine. Ce n'était qu'une poudre à laver que l'on achetait dans les magasins... La femme de chambre ouvrit le paquet lorsque la poudre sortit toute seule et se transforma en chat... Il parla à un homme qui comprenait le chat et qui traduisit en français : "Le chat va faire la lessive chez vous tous les mercredis..." Le dernier jour, il se contempla dans le courant d'une onde pure. Une biche, qui passait par là, le renversa. Il tomba dans l'eau et ses grains s'éparpillèrent dans chaque fontaine du village.

Guillaume Plane (10 ans), *Le chat qui lavait malgré lui*.

L'inventaire narratif dans la littérature écrite, c'est le roman picaresque. Le héros est en état d'errance ou d'exploration. À chaque étape, il lui arrive une aventure différente. Quand le genre est porté par un écrivain, c'est à travers l'accumulation des séquences que son héros apprend la vie et la philosophie. Depuis le *Don Quichotte* de Cervantès (qui est déjà une version critique), ce "genre" de conte se perpétue jusqu'au XVIII<sup>e</sup> siècle :

EXEMPLE :

Et Pangloss disait quelquefois à Candide :

– Si vous n'aviez pas été chassé d'un beau château à grands coups de pied dans le derrière pour l'amour de mademoiselle Cunégonde, si vous n'aviez pas été mis à l'Inquisition, si vous n'aviez pas couru l'Amérique à pied, si vous n'aviez pas donné un bon coup d'épée au baron, si vous n'aviez pas perdu tous vos moutons du bon pays d'Eldorado, vous ne mangeriez pas ici des cédrats confits et des pistaches.

– C'est bien, répondit Candide, mais il faut cultiver notre jardin.

Voltaire, *Candide ou l'optimisme*.

## L'instinct du conteur : la randonnée de succession

Le récit à étapes, issu de la technique de l'inventaire, peut aussi se construire uniquement autour de la mémoire, et d'une manière très astucieuse. Et ce dans toutes les cultures. Nous avons traité "la randonnée chantée" dans *la Cuisine des mots* du n°38 de *La Grande Oreille*, et de quelques aspects du "conte de randonnée" dans celle du n°42. Nous n'avons pas eu le temps de donner en détail cette "recette" du conte de sagesse qu'est la randonnée de succession. Essayons.

Une randonnée de succession est un récit à étapes, mais dont chaque étape est parallèle à la précédente. C'est une situation non pas identique, mais équivalente qui se reproduit x fois, jusqu'à ce qu'un événement imprévu vienne briser la récurrence inévitable de ces événements.

EXEMPLES :

– Les récits de cadeaux faits à un héros accidentel par un Saint, un génie ou un animal-fée en dette, et qu'il se fait voler par naïveté : la nappe toujours couverte de mets, l'escarcelle toujours garnie, la monture toujours fraîche... jusqu'à ce dernier cadeau : un bâton, qui pourra se déchaîner sur ses dépouilleurs.

– L'histoire de l'épouse trop ambitieuse d'un pauvre paysan, pêcheur ou tailleur de pierres, qui demande une maison toujours plus grande et une position toujours plus noble jusqu'à ce qu'un saint Pierre ou une autre entité mystico-magique la rende à son état de miséreuse.

Contes de sagesse

EXEMPLE :

Résumé : Un bossu joueur de tambour est remarqué par un tailleur qui l'invite à dîner. Hélas, il s'étrangle avec un poisson. Le tailleur et sa femme portent le mort chez un médecin juif et, le temps que celui-ci se réveille, le laissent en haut des marches. Le médecin, se levant dans l'obscurité, le heurte et lui fait dévaler l'escalier. Affolés, sa servante et lui hissent alors le mort sur la terrasse et le font glisser dans la cheminée d'aération de leur voisin, inspecteur des cuisines. Celui-ci, croyant voir un voleur de denrées, l'attaque et constate qu'il est mort. Le chargeant sur son dos, il profite de l'aube pour le laisser debout sous un auvent du marché public. Un courtier aviné le prend lui aussi pour un voleur et lui cogne dessus. Rapport est fait au souverain qu'un chrétien a tué un musulman, et le courtier est condamné à la pendaison. Au moment où l'on passe la corde au cou du courtier chrétien, l'inspecteur des cuisines se dénonce comme coupable. Au moment où l'on passe la corde au cou à l'inspecteur des cuisines, le médecin juif se dénonce comme coupable. Au moment où l'on passe la corde au cou du médecin juif, le tailleur se dénonce comme coupable. Mais le bossu était le bouffon du roi et, entre-temps, le roi, ne l'a pas vu revenir... Son enquête mène jusqu'au bourreau, sommé juste à temps d'arrêter la pendaison en échange des récits de tous les acteurs de cette aventure.

*Les Mille et Une Nuits, "Le Bossu récalcitrant" (randonnée double).*

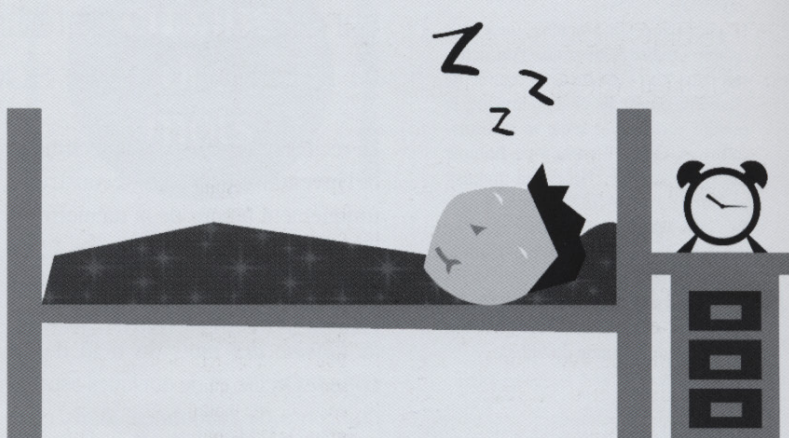
Il y a énormément de scénarios de randonnées dont la morale implicite est que l'on est ce que l'on est et qu'il ne faut compter que sur soi-même, ce qui est très différent du schéma du conte de fées où le héros le plus humble peut devenir roi par son courage ou son astuce (ou même son côté simplet). Le seul point commun entre les deux genres est la quête. Le conte de fées réalise les fantasmes de pouvoir et d'amour. Beaucoup plus réaliste, la randonnée de succession n'offre souvent que la résignation : à force d'avoir trop rêvé, le héros doit retomber sur terre.

Mais on peut imaginer et inventer avec la même structure une "fatalité" inversée!

EXEMPLE :

Pierrot a oublié de se lever pour aller à l'école. Son réveil n'a pas sonné. Son dentifrice glisse derrière la tablette. Le bouton de son pantalon saute. Le bol de café au lait se renverse. En courant, il bouscule une vieille dame et les passants l'injurient. Bien sûr, le maître est déjà en train de rendre les rédactions et le voit arriver d'un air sévère. Quelle surprise quand Pierrot réalise qu'il a eu la meilleure note... (randonnée double : inventer la suite!)

La progression symétrique de ce type de narration a inspiré la chanson de nos grands classiques. Dans la plus connue de Brassens, *L'Auvergnat*, l'hôtesse, l'étranger ouvrent tour à tour leur porte, leur huche et leur cœur au vagabond errant. Dans la *Madeleine* de Brel, tableau de l'attente déçue, il y aura à chaque étape le bouquet



de fleurs, le tram 33 et le rêve des frites chez Eugène... Renaud lui-même dit *Laisse Béton* à chacun des loubards qui le dévalise, jusqu'à ce qu'il n'ait plus rien sur le dos.

La randonnée de succession, dans sa version de conte simplifié, est aussi un passeport pour la petite enfance. Étape par étape, il s'agit de répéter tout ce qui est semblable dans chaque phrase, afin d'économiser le vocabulaire de ce qui est nouveau. C'est ce qui a fait le succès des "Trois petits cochons" et de "Boucle d'or". Cherchez de préférence les contes en randonnée quand vous vous adressez aux tout-petits.

### L'instinct du poète : l'association d'idées

Le récit à étapes peut aussi échapper à la logique, et l'histoire se construire d'une autre façon, à partir du son des mots eux-mêmes, comme nous l'avons suggéré dans *la Cuisine des mots* du n°50 consacrée aux "marabouts". Il existe aussi

un enchaînement plus subtil par la simple association d'idées. C'est le principe de la joute poétique, celle que l'on fait à plusieurs, ou simplement avec soi-même :

EXEMPLE :

Les tasses en porcelaine me rappellent cet hiver-là à Limoges et Limoges me rappelle que tu m'as renvoyé. Mon limogeage me rappelle que je suis libre et ma liberté que je ne dois pas me hâter de la perdre. La hâte me rappelle la brièveté de nos élans et que les élans sont des bêtes à cornes. La corne que je préfère, c'est celle que je fais à la page où je m'arrête et cette page à mon chevet est celle que je reprendrai avec joie.

Rufus, *Cent et une histoires inventées pour séduire Didiar*.

Mais est-on encore dans le conte? Le conte a des lois de structuration, et celles-ci, d'Arne-Thompson à Vladimir Propp, n'ont cessé d'être étudiées, énumérées.

A-t-on plus de chances d'écrire un conte par la connaissance de ses lois? La réponse est oui.

## L'instinct du chercheur : le "tarot des contes"

Ali Benmesbah, inspecteur de l'enseignement en Algérie, propose de confectionner un jeu de cartes qui va permettre d'écrire un conte (*La Mandragore* n°2, 1998). L'idée de ce jeu de cartes a parfois été reprise par des fabricants avec trop de catégories imposées et d'illustrations, ce qui bloque l'inspiration. Utilisez pour ce jeu des fiches vierges, et surtout introduisez la notion de hasard en jouant à plusieurs. Les résultats ne se feront pas attendre.

Chaque joueur est doté de 6 fiches de bristol à petits carreaux, dans les 6 couleurs qui se trouvent en papeterie : blanc, jaune, rose, vert, bleu, orange.

- carte blanche = le héros (garçon, fille, homme, femme, animal...)
  - carte verte = la quête du héros (sauver quelque chose, quelqu'un, une communauté...)
  - carte jaune = l'ennemi du héros (le traître, le jaloux)
  - carte bleue = l'allié du héros (être humain, animal, ou magique)
  - carte rose = le talisman
  - carte orange = la pire des épreuves (il y en a souvent trois, mais une seule de marquée).
- Chaque joueur définit sa fiche par une demi-phrase (10 mots maximum) écrite dessus. On mélange toutes les fiches. Et l'on tire chacun un jeu de 6 couleurs au hasard. Et l'on écrit...

### EXEMPLE :

#### 1) tirage au sort

- le héros = un jeune indien
- la quête = retrouver la voix
- l'ennemi = un homard vicieux
- l'allié : un serpent sacré
- le talisman : la hache obéissante
- l'épreuve : mourir pour renaître

### 2) l'histoire (résumé)

Un jeune indien nommé Rouge-Gorge est devenu aphone à cause des Blancs qui, parlant verlan, ont inversé son destin en l'appelant Gorge Rouge. Préférant fréquenter les poissons muets, il passe ses journées à pêcher. Pour lui faire retrouver sa voix, un serpent sacré qui vit dans l'eau lui conseille de mourir pour renaître en s'ouvrant la gorge. Au moment où le jeune indien courageux lève sa hache obéissante, son ennemi le homard vicieux le pince si fort qu'il hurle dans tout le Saint-Laurent : ainsi son destin est-il remis à l'endroit. Depuis, le verlan est interdit au Canada.

*Histoires pour vous faire marcher, atelier d'écriture, Chaillol, 2007.*



En vous souhaitant maintenant  
d'inventer le plus d'histoires possible...

## L'instinct oriental : le Conte dans le conte

Les emboîtements d'histoires qui caractérisent les *Mille et une Nuits* sont typiques des conteurs orientaux. Dans les premières nouvelles écrites en Italie, puis en France à la Renaissance (comme *l'Heptaméron* de Marguerite de Navarre), le procédé existe en simplifié. Il y a un récit des "journées" ou des veillées organisées par des gentilshommes et des dames, après une épreuve comme un orage qui les tient rassemblés, leurs échanges philosophiques et littéraires font la trame du recueil.

Le principe est facile à appliquer dans une classe. On peut chercher le scénario du groupe pour y greffer l'histoire de chacun.

### EXEMPLE :

Les enfants ont perdu leur maîtresse (scénario de groupe) et chacun est chargé de raconter une histoire (la sienne). En écoutant chacune de ces histoires, on pourra peut-être même recueillir des indices qui permettront de retrouver la maîtresse. On en discute entre les récits.