

ParCours Contes A VOS LEGENDES



**Une conteuse en immersion dans une ville,
à la rencontre de ses habitants
pour tisser des légendes
Communes...**

Nathalie Leone
Contact : 06 20 22 69 66

La Huppe Galante
lahuppegalante@gmail.com
Site : <https://association-huppegalante.fr/>



ARGUMENT

L'immersion d'un conteur dans une ville

Le Conte est bien reçu partout - pas seulement auprès du Jeune Public- et il sait s'adapter aussi bien aux grands plateaux qu'aux intérieurs des particuliers. Parcours Conte est, comme son nom l'indique, une voie de traverse, un itinéraire bis. Il amène des spectacles de contes dans les lieux de vie, il suit les voies de passage, notamment dans les quartiers prioritaires, et les centres de proximité, dans les appartements, dans les cours, sur les trajets de promenade... Cette démarche a pour objectif de créer un lien, un dialogue avec les habitants. Dans ces contextes, chaque racontée est le préambule aux discussions, aux rencontres, aux moments conviviaux...

Le conteur, entre Culture et Politique de la Ville

Le conteur travaille avec les équipes de la Ville. Il est nécessaire de coordonner des interventions avec le théâtre, ou le lieu de la culture – qui recevra et programmera le spectacle final – et avec l'équipe de Politique de la Ville, qui fait le lien avec le terrain, les associations, institutions, bailleurs, habitants. Ces articulations sont indispensables pour que le conteur puisse atteindre les populations les plus éloignées des activités culturelles. Le travail en commun des équipes municipales et de la conteuse permet une vraie émulation, une œuvre d'équipe.

ParCours Conte est le projet générique en quartiers prioritaires de l'association «La Huppe Galante », en coordination avec la Politique de la Ville. Il s'articule autour du travail de collectage, de mémoire, et donc de témoignages vivants des habitants, en lien avec l'histoire de la Ville, ou du quartier.

« A vos légendes », le volet 2 a pour intention de stimuler l'imagination des habitants afin qu'ils créent des légendes ancrées dans leur quartier.



A VOS LEGENDES (ParCours Conte 2)

L'idée du projet A vos légendes est venue suite à une année de collectage, de recueil d'histoires dans un quartier prioritaire.

Les uns et les autres disaient qu'ils ne voyaient même plus leur lieu de vie. Ils y « passaient » seulement. Ces lieux, créés pour la simple fonctionnalité, étaient généralement peu esthétiques, peu significatifs, peu attrayants. Ils ne reflétaient pas la vision d'un artiste, ni la main d'un sculpteur, mais seulement une fonction précise, une nécessité. Ils tendaient donc à « disparaître des regards » par manque de consistance, de présence, de beauté.

En leur associant une histoire, un génie, ces lieux ne sont plus vides et muets, ils deviennent denses, et parlants.

Le pari du projet « A vos légendes » est d'inviter les habitants à « animer » leurs lieux de vie, leur donner une âme.

Objectif :

- 1 - changer le regard
- 2 - développer l'imaginaire
- 3 - amener du merveilleux, de la poésie, dans les lieux de vie



A qui ça s'adresse ?

En lien avec la Mairie, les services municipaux, et les associations de la Ville, la conteuse intervient auprès de groupes d'habitants, définis ensemble.

Il peut s'agir d'élèves de cours d'alphabétisations, d'adolescents appartenant à un club, de crèches avec des assistantes maternelles, ou des groupes de personnes âgées en Ehpad. Ou des habitants sont regroupés en association, conseils de quartiers, etc.

Ces personnes sont consultées, et volontaires pour inventer une légende de quartier.

Déroulé :

Pour chaque groupe trois séances de deux heures sont prévues avec l'intervenante-conteuse. Les groupes peuvent être de nombres variés, mais dans la mesure où chacun peut parler et s'écouter, donc au maximum une vingtaine.

PROCESSUS

1- Changer de regard

L'atelier commence par revisiter la zone choisie du quartier. Chacun regarde avec d'autres yeux, attentif au détail insolite, ou à l'association d'idée, l'association d'images. L'intention de la promenade est de « piéger l'insolite, le bizarre, l'association d'idées, l'image inventée qui double l'image réelle. Le lampadaire peut avoir l'air triste, ou au contraire briller trop fort... Ces observations sur le vif sont doublées par des photos, faites par un photographe, l'intervenante, les participants. Les photos permettent à la fois de mettre l'accent sur un détail qui pourrait passer inaperçu, mais aussi de révéler d'autres perceptions par le jeu de la lumière et des ombres.

Une simple tache de peinture sur le trottoir peut faire penser à chien, un ours, une baleine... ou une échographie.

2- Réveiller et stimuler l'imagination

Dans un second temps, en salle, les participants laissent aller le jeu des associations, et commencent à imaginer des bribes d'histoires. Le lampadaire clignotant est habité par un génie farceur. Dès qu'on vient au lampadaire pour avoir de la lumière, il s'éteint... A ce stade du processus, toutes les idées sont bonnes, toutes les divagations bienvenues. Les participants n'osent pas toujours aller dans cet endroit poétique de leur esprit. Mais peu à peu, ils s'amuse, renchérisse sur les propositions, et ils prennent goût à ce incroyable outil qu'est l'imagination.



3- La construction de la légende

Dans un dernier temps, chacun est invité à créer des liens entre les bouts d'histoires, afin de faire apparaître un récit cohérent, qui deviendra notre légende. Elle s'articule autour d'un personnage central, magique, fantastique, qu'il faut bien préciser pour que tous les éléments s'emboîtent.

Les participants ne sont pas au départ habitués aux associations d'idées, ni à imaginer. Mais par la synergie du groupe, cette capacité se muscle et se renforce. Peu à peu, chacun s'amuse à être loufoque, chacun se découvre poète, inventeur, amuseur public.

Changer son décor pour sortir des sentiers battus

D'une façon détendue et spontanée, l'artiste invite les participants à parcourir et à observer son quartier, à se raconter des histoires, à imaginer des esprits, ceux qui auraient marqué le quartier et qui le hantent encore. Ces esprits sont de l'ordre des djinns, des fées, des anges gardiens, de ces créatures invisibles qui aident à vivre.

PROJET « A VOS LEGENDES » à MONTIGNY LES CORMEILLES EN 2020

A la Direction de la Politique de la Ville, Franck Theveny:

« Dans une ville comme Montigny, les lieux tels que la « ZAC des Frances » (quartier prioritaire Les Frances) datant des années 70 n'ont pas forcément chez tous les habitants un écho particulier historique.

La jeunesse de ce quartier (une petite cinquantaine d'années) fait qu'intrinsèquement il n'a pas le passé d'un village. Et bien que la construction récente du quartier des Frances ait amené aussi son lot de récits de vie, **la mémoire du quartier reste encore marquée par des éléments péjoratifs : « on a construit des tours », «3000 habitants de plus », « c'est la zone ».** L'aspect urbain peut encore prédominer à ceux qui ne connaissent pas bien ce morceau de ville. **Construire des légendes autour de ces lieux, les donner à écouter et à voir dans les rues permet leur meilleure intégration, un rattachement mémoriel et patrimonial à la ville comme une seule unité.**

Pour les participants, inventer des légendes sur des lieux « du quotidien » peut aussi donner un sentiment de fierté, une reconnaissance de ce qu'est le quartier à l'échelle de la Ville. constitués : il peut s'agir du club des retraités, des résidents de Jacques Brel, d'un groupe de membres associatifs, d'un groupe d'enfants du périscolaire, de collégiens des collèges Louis Aragon et Camille Claudel, de l'association des aveugles et mal voyants... L'idée est de capitaliser sur les dynamiques en cours autour du conte tout en intégrant de nouveaux habitants.



Les légendes ont été créées avec la conteuse en trois séances, auprès de publics très différents des cinq quartiers « Politique de la Ville » :

1. Le pôle Petite Enfance, crèche
2. Les retraités de la résidence Jacques Brel
3. La Maison des Loisirs de la Butte de la Tuile
4. Le cours d'alphabétisation ESSIVAM
5. Le club ado de la résidence Espérance



5 LEGENDES POUR 5 QUARTIERS PRIORITAIRES



L'arbre Sorcier

Pole petite enfance *Lieu : Bois des éboulures*

L'arbre Sorcier est un arbre monde. En lui, le monde ancien survit. Un petit lapin doit affronter un braconnier, et les animaux qui prennent vie toutes les nuits grâce à l'arbre sorcier : loups, scorpions, serpents....



Khadidja la Gare

Résidence Jacques Brel/ Retraités *Lieu : Quartier de la gare*

Khadidja hante les locaux de l'ancienne Sécurité Sociale. Elle a une boîte magique : quand on y glisse un problème ou un mauvais souvenir, Khadidja vous envoie dans le passé le revivre.



Le Reclus

Maison des Loisirs *Lieu : Butte de la Tuile*

Un ermite se réveille, après un sommeil de 800 ans. Sa cabane s'est retrouvée dans un lotissement. Il n'ose pas sortir, mais sa science des plantes et des animaux lui permet de trouver des relais dans le quartier (viornes, araignées, etc) et de faire fuir ses habitants.



Marabout'branche

Club ado / Lieu : résidence Espérance

Une femme est soupçonnée par son mari d'être une « maraboute ». Il la répudie. Elle dort dehors et fait un voyage astral. Elle en revient avec un cerceau stellaire capable de changer les êtres en arbres et branches, pour leur faire sentir le « calme végétal ».



Le docteur Vince Arpentis

Le cours d'alphabétisation *Lieu : Les 24 arpents*

Un médecin décédé revient dans le quartier pour aider ses anciens patients. Il laisse tomber par mégarde des gouttes de la source de l'eau-delà. Elles donnent vie à une pierre, qui devient géant redoutable...

RESTITUTIONS / REALISATIONS

Balade contée

Le conteur, la conteuse peut raconter les légendes là où elles se situent. C'est sans doute la plus grande pertinence pour le projet, car les auditeurs intègrent aussitôt le génie dans leur décor quotidien.



Livret

Un livret peut être réalisé autour de chaque légende, ou de toutes ensemble, avec les textes et les photos. Cela permet de pérenniser l'imaginaire pour toutes les personnes qui n'y ont pas assisté.



Autres développements possibles...

- enregistrement de la légende et QR code sur le lieu concerné
- Dessins autour de la légende dans une école, ou un cours d'arts plastiques
- Sculpture des génies de chaque légende par un plasticien professionnel dans l'espace public



INTERVENANTE-CONTEUSE

Nathalie Leone est à présent conteuse, après plusieurs vies d'artiste. Elle commence comme comédienne classique, puis de jeu masqué avec des comédiens venus du *Théâtre du Soleil*. Elle a également été facteur de masques, et marionnettiste durant huit ans dans la troupe du *Théâtre sans toit*.

Elle devient conteuse suite à la rencontre avec Henri Gougaud.

Assistante de collections dont il s'occupe de 2002 à 2007, au Seuil, puis à Panama. Elle écrit divers ouvrages et albums.

Elle est Artiste associée de l'Espace Jemmapes entre 2007 et 2016, y obtient le soutien de plusieurs de ses créations, avec l'aide du Conseil Régional d'Ile de France. Elle y organise, comme directrice artistique « les samedi pour conter » pendant neuf ans, ainsi que des nuits du contes. Depuis 2015, elle fait aussi partie de « A la lueur des contes », collectif de conteurs de la région de Montbéliard.

Parallèlement, elle donne des formations au Conte et notamment à l'improvisation orale (CLIO, Age d'or de France, CRL 10, Sorbonne, etc...)

Ses dernières créations font fusionner le répertoire traditionnel et le monde moderne. Ils s'inscrivent dans le « merveilleux contemporain » qui oriente aujourd'hui son parcours artistique.



Présentation de la Compagnie *La Huppe galante*



L'association La Huppe Galante est une association déclarée loi de 1901 et créée en 1997 à Paris. Elle s'engage dans des actions partagées en faveur de l'art du récit et de l'oralité, tissant du lien, favorisant la démarche ancrée et sincère des conteurs d'histoires.

La Huppe Galante a permis dans un premier temps la création de plusieurs spectacles associant marionnettes et musique. Depuis 2002, l'association oriente davantage son activité vers le conte. Des actions participatives et ouvertes aux publics les plus variés cherchent à diffuser et à promouvoir l'art du récit.

Elle compte plus de cent cinquante adhérents début 2019, et près d'un millier de personnes ont participé à l'une au moins de ses diverses manifestations. Une équipe de bénévoles de l'association assure l'animation du réseau de fidèles et sa communication.

La philosophie de l'association est la fidélisation, la qualité artistique, et la convivialité.

- Une association de création et diffusion de spectacles de contes
- Une troupe d'amateurs conteurs-improvisateurs
- Des projets autour de l'oralité
- Un organisme de formation
- Un organisateur d'événements

lahuppegalante75@gmail.com
<http://association-huppegalante.fr>
Contact / 06 20 22 69 66

Nathalie Leone
nathalie.leone@gmail.com
<http://nathalieleone.fr>