# Le jeu du Coffre-Phare

## Un atelier d'écriture & d'impression ludique, collectif et pédagogique

**Animé par Bertrand Boulanger & Quentin Préaud**
**Proposé par l'association**
**Draw-Draw**

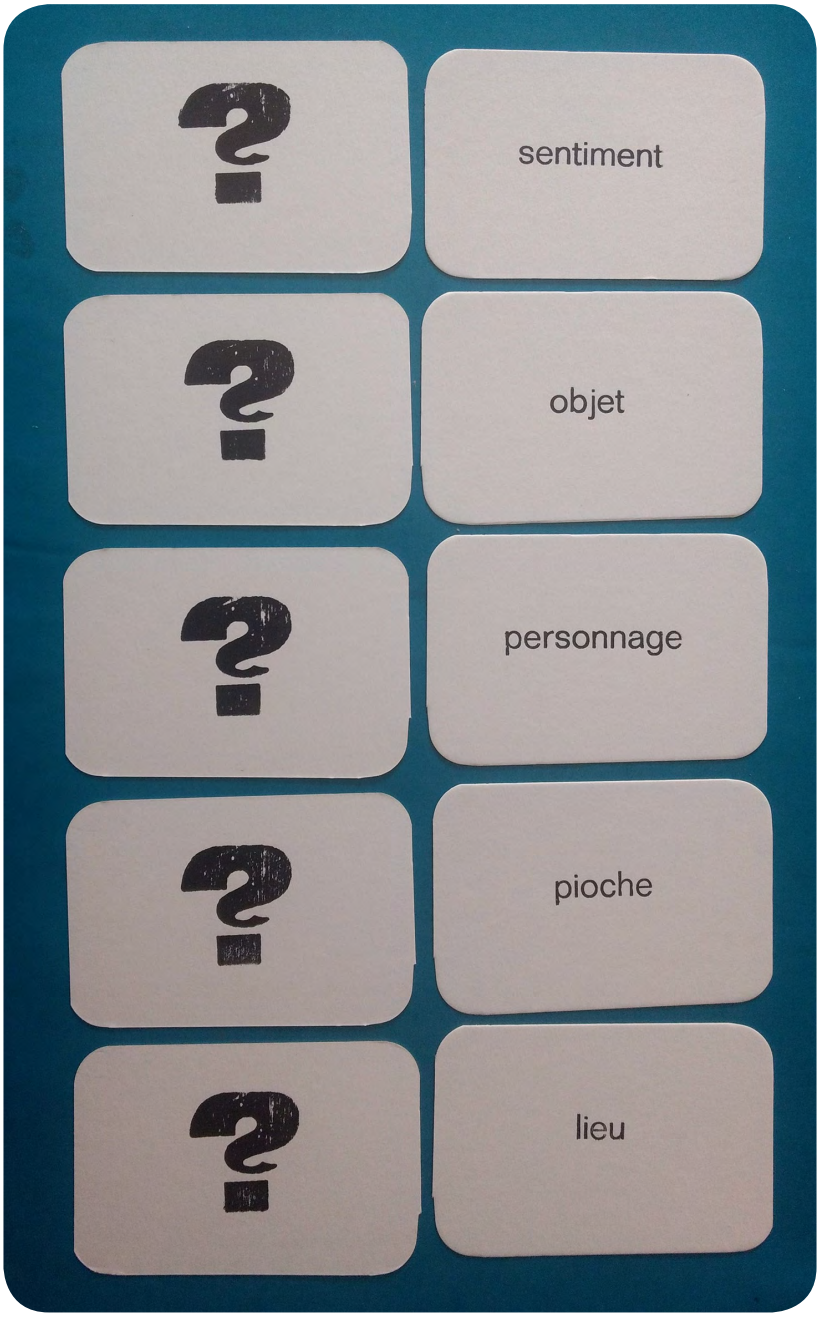
## Comment se construisent les histoires ?

Qui décide s'il faut tourner à droite ou à gauche, au fin fond de la forêt mystérieuse : Celui qui écrit, ou bien les personnages eux-mêmes ? Et pourquoi l'histoire se déroule t'elle à cette époque, dans ce lieu ? Pourquoi ce protagoniste porte-t'il tel ou tel objet ? Et comment décrire ce qu'il ressent ?

C'est à toutes ces questions relatives à la création romanesque que le « Coffre-Phare » propose d'apporter des réponses. Et contrairement aux souffrances, certes délicieuses mais généralement solitaires qu'implique l'écriture, il s'agira là de créer une histoire à plusieurs, en commun, en s'appuyant sur l'imaginaire de l'autre, en apportant son propre petit caillou blanc pour faire avancer le petit poucet.

## Un jeu en 2 étapes.

Concrètement, le jeu se présente sous la forme d'un carton à dessin, noir, ouvert. Au début, il n'y a rien ; puis on vient poser des cartes à jouer : sur leur verso, visible, un point d'interrogation. Leur nombre dépendra du nombre de participants aux ateliers, mais ne dépassera pas 8 exemplaires de chaque, ce qui permet déjà d'inventer une histoire très complète !



## 1/ l'écriture

On lance 2 dés à 6 faces pour faire avancer un pion commun, et lorsque l'on tombe sur une carte, on la retourne. On peut alors y lire soit : « personnage », « objet », « lieu », « sentiment », « pioche ». Selon les contextes et les endroits où le Coffre-Phare sera proposé, de nouvelles cartes pourront voir le jour, en complément ou en remplacement de celles-ci.
A chaque carte sa contrainte d'écriture qui enrichi l'histoire commune en train de se créer.

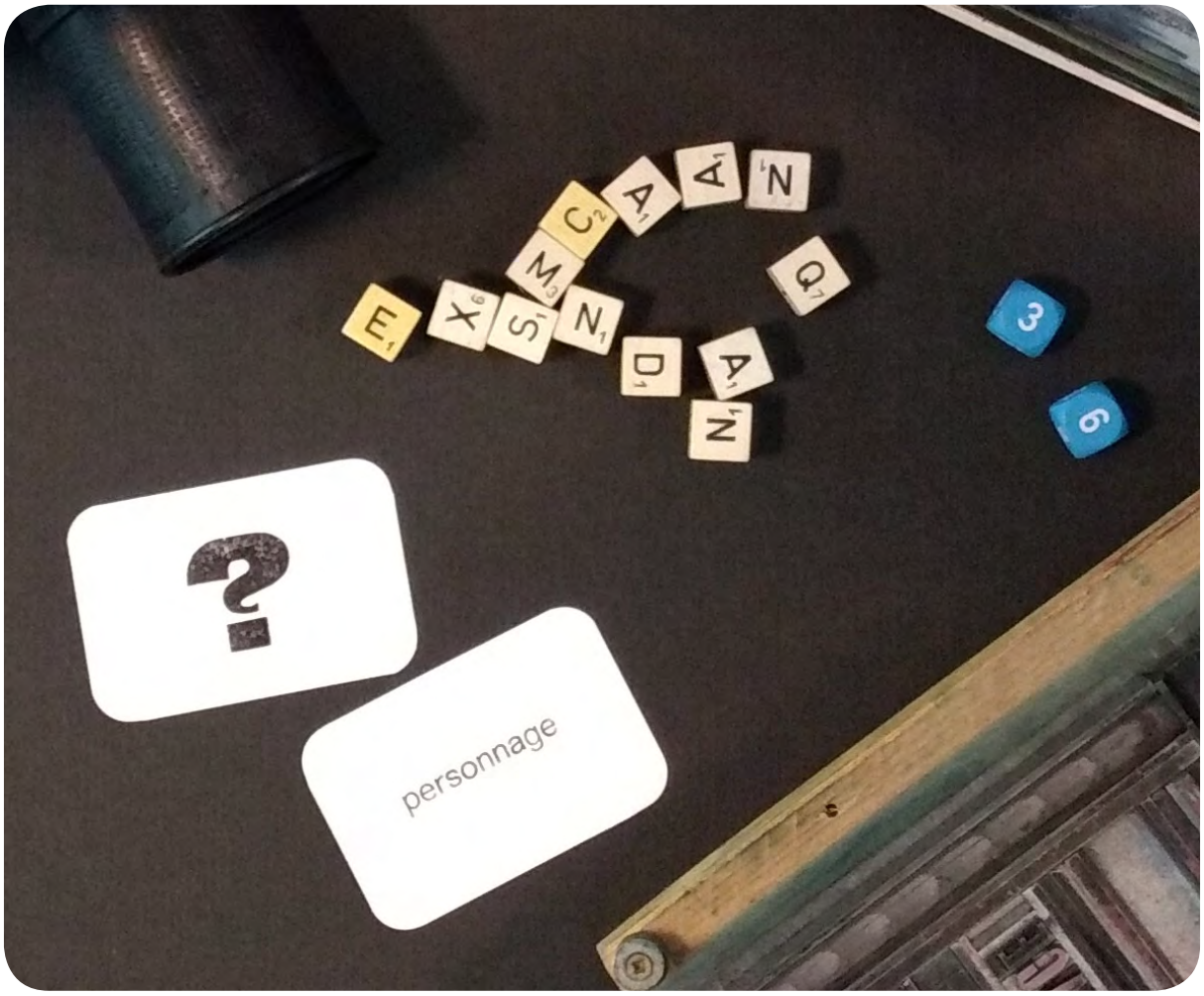
Le pion commun que l'on déplace d'une carte à l'autre est un gobelet qui contient des dés alphabétiques : lorsqu'on tombe sur certaines cartes, on jette les dés alphabétiques pour inventer :
- un personnage ; humain, animal, naturel… il faudra lui donner un nom et un aspect physique.

- un objet ; en relation avec un personnage, ou un lieu, ou un sentiment ? En quelle matière est-il fait ? Qui l'a fait ? Toutes les questions sont bonnes à être à posées par l'ensemble des joueurs/narrateurs.

- un lieu ; là encore, il faudra imaginer un décor dans lequel évolue notre histoire, et il aura certainement des conséquences sur la vie et les péripéties de nos personnages : sous la mer ou dans un salon, ça ne provoque pas les mêmes histoires…

- un sentiment. C'est la seule carte pour laquelle on ne lance pas les dés alphabétiques. Des sentiments, ou des émotions, il y en a déjà tellement qu'on n'a pas besoin d'en rajouter… à moins que ? Tout est négociable, quand il s'agit de faire avancer un récit.

- Les pioches. Au quatre coins du plateau, on trouve des cartes qui proposent des mots imprimés (Adjectifs, adverbes, noms communs etc.) qui aident à construire le récit. Ces cartes « pioches » pourront être remplacées par une autre série de cartes, selon les besoins.



Toutes les cartes doivent être retournées et complétées. C'est à dire que pour chacune d'elles, les joueurs auront inventé un nom et lui auront donné un rôle dans l'histoire en train de se construire.

On peut alors passer à la deuxième étape :

## 2/ la fabrication

A l'aide d'une presse typographique et d'un lasagnographe (presse taille-douce miniature), les joueurs/narrateurs vont pouvoir illustrer leurs inventions :
Au recto, on imprimera une image et un mot lui correspondant (en gros, le portrait d'un personnage et son nom) et au verso, la catégorie à laquelle la carte appartient : personnage, lieu etc. Les cartes imprimées sont au format carte postale (10,5 x 15 cm).

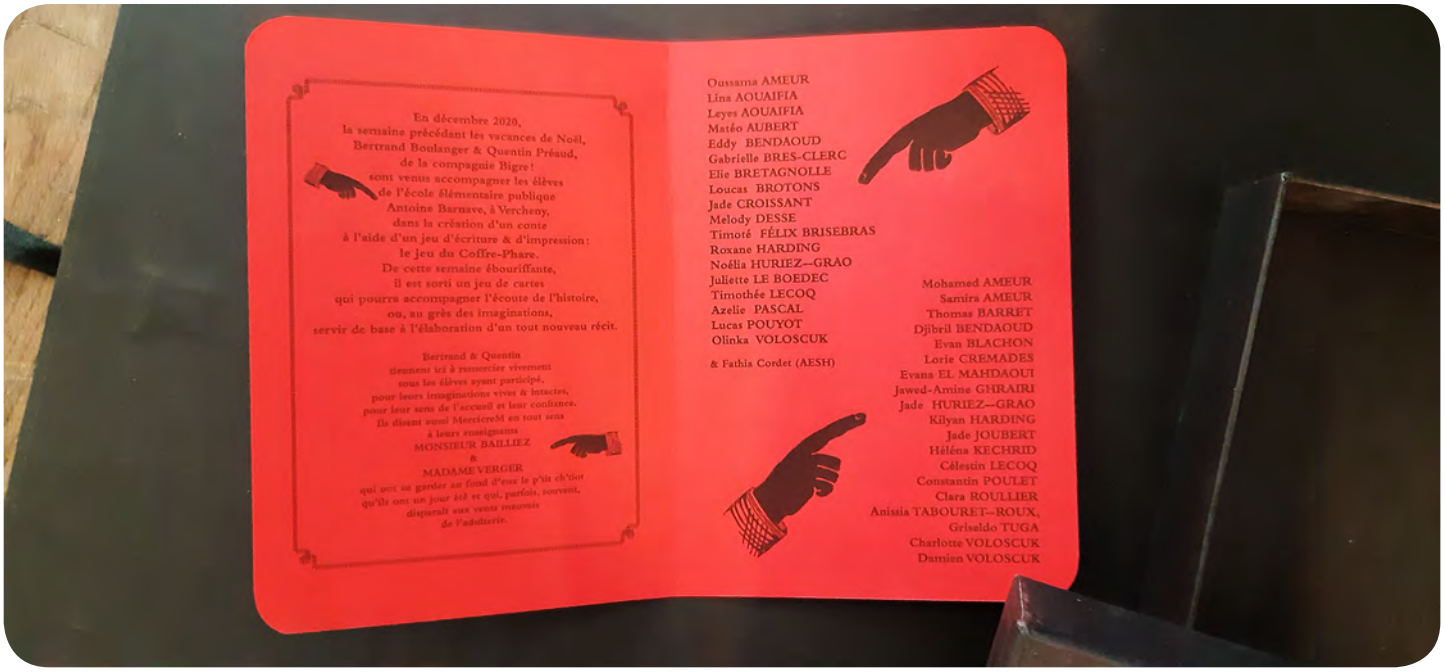
Le jeu du
PERSONNAGE
Coffre-Phare
Le jeu du
LIEU
Coffre-Phare
Le jeu du
OBJET
Coffre-Phare
Le jeu du
SENTIMENT
Coffre-Phare
Le jeu du
PIOCHE
Coffre-Phare
ANI
OREILLET'
MAGRU
ÉLIKA
REMOU

FINGUR

**Le coffre-phare.**

Une fois toutes les cartes illustrées et imprimées, les 2 animateurs prennent le temps de mettre au propre l'histoire commune inventée pour lui donner une version arrêtée. Puis ils en font une présentation-spectacle, en utilisant, par exemple, un mini rétroprojecteur afin de montrer les cartes illustrées en même temps qu'ils lisent l'histoire, à deux voix. Ou bien il font réaliser un petit film d'animation avec les cartes illustrées. Bref, cette troisième partie, dédiée à la présentation du récit, offre de nombreuses possibilités de suites.

Une copie du jeu de cartes original est réalisée par les animateurs afin d' en garder une trace archivée chez Draw-Draw. Les cartes originales sont rendues à la structure organisatrice de la rencontre, dans une boîte, (un coffre) accompagnées d'une copie du texte de l'histoire inventée et d'un fichier audio ou autre, suivant le type de restitution finale inventée.




coffret réalisé avec les élèves de l'école primaire de Vercheny (26) pour leur histoire «Le conte d'une main»

## Intentions pédagogiques

Cette proposition ludique et pédagogique propose, d'une part, d'ouvrir les imaginaires de chacun chacune, de les faire se rencontrer pour inventer ensemble, pour retrouver le plaisir très simple de se raconter des histoires. De travailler en groupe de se parler et de s'écouter, de s'inventer un récit commun.

D'autre part, l'atelier propose un moment très concret de fabrication, d'illustrations gravées et de manipulation d'outils d'impression aujourd'hui largement oubliés. Et pourtant, ces outils portent en eux une éducation de l'œil, du geste, de la concentration et apportent, là encore, les plaisirs très simples des gestes manuels et artistiques.
Les personnes qui ne sont pas à l'aise avec l'écriture et tout ce qu'elle implique (problèmes d'orthographe, de lisibilité etc.) n'ont pas à s'en faire. Il s'agit essentiellement d'une participation orale, les deux animateurs jouant le rôle de scribes

De même, l'outil d'impression typographique est très simple à comprendre et à manipuler, et propose la même qualité graphique pour toutes et tous, quelle que soit leur dextérité propre. Du côté de la gravure, l'image peut être très simple, voire abstraite, cela n'enlève rien, au contraire, à la complexité du récit. Il y a donc très peu de risque de se retrouver en situation d'échec, bien au contraire, puisque c'est l'apport de tous qui crée l'œuvre finale et comme le dit le dicton coréen :

*Même une feuille de papier est plus légère, quand on la porte à plusieurs.*

Ça nous amuse, ça nous stimule et ça nous intéresse vivement de :

Valoriser le travail de groupe dans lequel chacun apporte un élément indispensable à l'ensemble

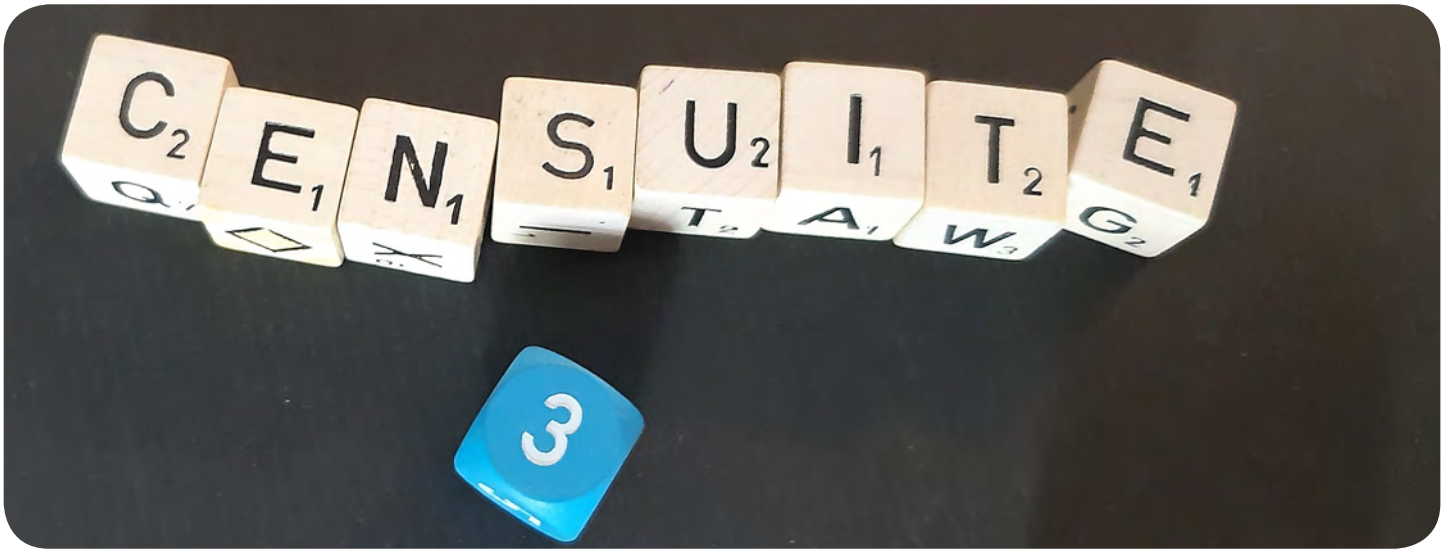
Favoriser l'expression orale

Faire comprendre les mécanismes de la création d'un récit, donnant un appui au sens critique des joueurs face aux récits multiples et contradictoires du monde actuel

Mettre en avant l'importance de l'imaginaire

Donner de l'importance au geste artistique

Aider au plaisir de l'écriture par le biais d'un matériel d'impression typographique simple



**Les animateurs :**

**Bertrand Boulanger**
est constructeur pour le théâtre. Il est aussi issu de la grande dyslexie, ce qui lui fait voir le monde des mots d'une façon bien particulière. Loin de le subir comme un handicap, il en a fait son atout, et utilise son expérience pour accompagner les publics vers l'écriture et l'imagination.

https://gelamboo.wordpress.com/
mailto:gelamboo@wanadoo.fr

**Quentin Préaud**
est illustrateur et typographe. Il a mit au point une série d'outils mobiles et ludiques permettant de proposer des ateliers autour du monde du livre et de l'imprimerie où bon lui semble. De son rapport au récit, il offre un savoir faire dans la conduite de la narration graphique.
mailto:eldrawdraw@gmail.com

**L'association Draw-Draw**
est installée au Quai de Pont de Barret. C'est à la fois une maison d'édition dont les livres sont distribués dans de très nombreuses librairies et une source d'ateliers pédagogiques et ludiques autour des métiers du livre.
https://drawdraw.fr