



Piste de lecture



Les hauts-conteurs

Olivier Peru, Patrick Mc Spare
Scrinéo Jeunesse

COMPRÉHENSION - INTERPRÉTATION

● LE LIVRE EN BREF

La quête du Livre des Peurs par les Haut-conteurs, dans un Moyen Âge peuplé de légendes, se mue en quête initiatique pour Roland, sorte d'antihéros. Cette histoire est également un retour aux sources du mythe du vampire avec l'*upyr*, personnage polymorphe et inquiétant. La parole a ici toute sa place : elle est à la fois envoûtante avec la voix du roi des haut-conteurs, et trompeuse puisque les faux-semblants et les mensonges sont légions.

Les fausses pistes, les messages codés des pages du Livre des Peurs, les sinuosités du langage renvoient en permanence à l'image du labyrinthe, qui voit son expression physique dans les catacombes, point culminant du livre.

EXPLOITATION

● ATELIER D'ÉCRITURE & DE LECTURE

- Raconter un exploit à la façon d'un Haut-Conteur et oraliser en s'appuyant sur une mise en scène (costume médiéval, lumière à la bougie, ambiance sonore). Pour l'ambiance voir la présentation vidéo du livre <http://www.haut-conteurs.com/2010/09/les-haut-conteur-font-leur-cinema.html>.

- Variante avec une lecture à voix haute d'un extrait du livre. Se servir des astuces de Corwyn (page 300) : « *Comment trouver des rimes rapidement ? Comment faire de très longues phrases sans altérer leur sens ? Comment rendre amusant les noms et les prénoms ? Comment cacher deux idées en un seul mot ? Comment utiliser le silence ? Comment jouer avec le public ? Comment s'adresser à une personne pour captiver l'intérêt d'une dizaine d'autres ?* »

● ATELIER GRAPHIQUE

- Dessin à l'encre de Chine inspiré des gravures sur bois du XII^e siècle et des dessins de Patrick McSpire, avec réalisation d'un bestiaire du livre (voir le glossaire pages 307-312). Se rapprocher de *Gargouilles, sorcières et compagnie* d'Elzbieta pour le style, et de *Labyrinthes* de Philippe Mignon pour les lettres-labyrinthes (notamment la lettre D qui figure un dragon). Se servir de la sitographie sur les enluminures du réseau.

- Travail de calligraphie et réalisation d'enluminures celtiques pour chaque Haut-Conteur.

<http://www.haut-conteurs.com/> Rubrique : pour les personnages, voir le « R » de Roland Cœur de Lion dans le livre (page 194). Voir aussi le livre *Les Celtes* de Juliette Wood (Gründ, 1999).

- Confection d'une carte des lieux où se déroule l'histoire, comme il est d'usage en fantasy. S'inspirer des cartes d'*Eragon* et *Le Seigneur des Anneaux*, par exemple.

● SE DIVERTIR

Jouer avec les mots

- Jeux sur les mots à double sens. Voir les titres des chapitres, ou les surnoms de Roland (liste non exhaustive) : Roland l'Intrépide / la Bra-voure / le Sans-Peur / le Bavard / le Brave / la Fougère / l'Attrape-Goules / la Vigie / le Sanguinaire / le Maître des Goules / l'Eau Bénite / le Bègue / l'Hébété, etc.), les expressions ou faux dictons comme « *Plus se lève le coude, mieux se couchent les fesses. Point de bon sommeil sans un verre d'ivresse.* »

- Devinettes ou messages codés dans le style du Livre des Peurs. Pour créer des énigmes, on peut s'inspirer de *Le Grand Livre des énigmes : casse-tête et jeux logiques* de Fabrice Mazza (Marabout, 2006).

Faire un jeu de l'oie

Réaliser un jeu de l'oie-labyrinthe qui procède par énigmes, charades, anagrammes, rébus à deviner (sur les noms des personnages, des lieux, les monstres). Pour trouver des devinettes, consulter le site : <http://www.apple-paille.com/contepourenfants/devinettespopulaires.htm>

MISE EN RÉSEAU LITTÉRAIRE ET CULTURELLE

● À LIRE

Romans jeunesse

L'Épouvanteur (7 tomes), Joseph Delaney, Bayard, 2005-2010

L'Héritage, Christopher Paolini, Bayard, 2006-2009

Magyk, Angie Sage, Albin Michel Jeunesse, 2005-2010

Chroniques de la Tour, Laura Gallego Garcia, Baam !, 2008-2009

Bilbo le Hobbit, Tolkien, Christian Bourgois, 2002

Romans « Médiéval-fantastique »

Le Trône de fer (13 tomes parus), George R. R. Martin, J'ai lu, 2001-2009

L'Épée de vérité (11 tomes), Terry Goodkind, Bragelonne, 2003-2011

L'Assassin royal (13 tomes), Robin Hobb, J'ai lu, 2001-2007

Romans « de vampire »

Les Haut-conteurs 2 et 3, Oliver Peru, Patrick McSpire, Scrineo Jeunesse, 2011

Dracula, Bram Stoker, J'ai lu, 2005

Les Voyages extraordinaires sur les terres de Dracula, Arthur Ténor, Plon Jeunesse, 2010

Bandes-dessinées

Complainte des Landes Perdues (7 tomes parus), Jean Dufaux, ill. Grzegorz Rosinski, Dargaud, 1993-2008

Légendes des Contrées Oubliées (3 tomes), scénario de Bruno Chevalier, ill. Thierry Ségur, Delcourt, 2010

Livres ayant un pouvoir

Le Grimoire maléfique, Béatrice Bottet, Casterman, 2011

Livre des Étoiles (3 volumes), Erik l'Homme, Gallimard Jeunesse, 2011

L'Histoire sans fin, Michaël Ende, Le Livre de Poche, 2008

Autour des enluminures celtes

Manuscrits médiévaux : Livres de Kells, Lindisfarne, Durrow.

● À VOIR

Films

Willow, Ron Howard, 1988

Le Seigneur des anneaux, Peter Jackson, 2001-2003

Dracula, Francis Ford Coppola, 1992

Nosferatu, Friedrich W. Murnau, 1922

Sites Internet

<http://mandragore.bnf.fr/html/accueil.html> ● mandragore, manuscrits enluminés de la Bibliothèque nationale de France

<http://liberfloridus.cines.fr> ● manuscrits médiévaux enluminés

<http://www.abdn.ac.uk/bestiary> et <http://bestiary.ca> ● bestiaires médiévaux