



“ LES CONTEURS  
DE THOT ”

# JULIAN DELGRANGE

CONTEUR - POÈTE - METTEUR EN JEUX

*Conteur, auteur, musicien, maître du jeu,  
je m'épanouis dans le **métissage** des  
formes et des mots*

*J'assume une **approche moderne** des  
arts de la parole, un art du conte  
**ouvert, poétique, ludique et fédérateur***



Formé à l'art du conte par **Michel Hindenoch**, Abbi Patrix, **Pépito Matéo**, ainsi que **Caroline Sire** et le Théâtre du mouvement

Diplômé de l'université **Paris 8** en master "projet culturel et artistique international" et à l'**université d'Oslo** en "Storytelling as an artistic research" en partenariat avec la **Federation for European Storytelling (FEST)**



Signé par l'agence **Spoke** en 2023

Auteur jeunesse au "Jardin des mots" depuis 2026

Lauréat « Jusqu'au bout du conte » 2022

**Prix du jury** au Festival Bobards 2023

Fondateur de la Cie "**Les Conteurs de Thot**" en 2020

Rédacteur pour La Grande Oreille depuis 2019

# CONTES ET MUSIQUES AMPLIFIÉES

## COMMENT DEVENIR UNE ÉTOILE FILANTE ?



Réalisation de l'affiche : mathilde-adam.fr

Photo : Mathilde ADAM

Les conteurs de Thot



Mathieu Desbarats & Julian Delgrange



Agence Spoke

## COMMENT DEVENIR UNE ÉTOILE FILANTE

### “L'âge adulte c'est le tombeau des rêveurs”

Deux ados rêveurs veulent s'enfuir de leur lycée-prison. Ils se plongent alors dans le monde des légendes de la musique et pour y trouver la force d'affronter un futur désarmant, ils planifient leur évasion, guidés par leur amour du métal.

Comment vouloir devenir adulte quand les adultes ont l'air d'avoir perdu leur envie de vivre ?

Ce spectacle est une ode épique à nos rêves d'enfants, un appel aux songes perdus et une déclaration d'amour flamboyante aux musiques amplifiées qui ont su soigner tant de solitudes.

### Duo conte/musique

Durée 1h

À partir de 12 ans

### Extrait



## LES CONTES ÉLECTRIQUES

VOUS PENSIEZ CONNAITRE LES CONTES... ?



## LES CONTES ÉLECTRIQUES

### Bouquet contes détournés et déjantés

« La différence entre un conte et un conte électrique, c'est la même qu'entre une guitare et une guitare électrique. Ce sont des contes branchés sur un ampli, donc plus rapides, plus mordants, plus puissants »

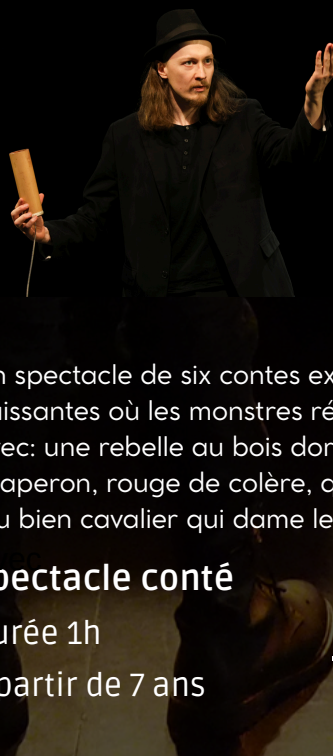
Un spectacle de six contes explosifs qui retracent des amitiés naissantes où les monstres révèlent leur humanité et vice-versa. Avec: une rebelle au bois dormant qui bondit hors de son lit, un chaperon, rouge de colère, qui fait la chasse au chasseur ou un fou bien cavalier qui dame le pion des rois.

### Spectacle conté

Durée 1h

À partir de 7 ans

### Extrait



# CONTE ET JEUX DE RÔLE

## L'Histoire SANS FREIN

Volume 1  
Donjon et Chaperon

Le conte dont vous êtes le héros

Par Julian DELGRANGE

## L'HISTOIRE SANS FREIN

### Volume 1 Donjon et Chaperon

Spectacle dont vous êtes le héros. Faites des choix, lancez les dés et aidez Chaperon Rouge à secourir la jeune Raiponce.

Et si vous y parvenez, vous gagnerez des cartes qui vous permettront de composer votre veillée de contes. Et ainsi, vous pourrez découvrir l'histoire des personnages rencontrés durant la partie.

Un spectacle interactif en deux temps inspiré des règles de Donjon et Dragon.

### Spectacle interactif en deux temps

Durée 1h + 1h

À partir de 7 ans

### Extrait



## L'Histoire SANS FREIN

Volume 2  
Mauvaise Raiponce

Le conte dont vous êtes le héros

Par Julian DELGRANGE

## L'HISTOIRE SANS FREIN

### Volume 2 Mauvaise Raiponce

Prisonnière de sa tour, Raiponce doit s'échapper avant le retour de la sorcière, mais elle ignore que Chaperon la cherche aussi.

Aventure format "Escape Game" qui vient compléter la première. Mais prenez garde, les choix fait avec Chaperon auront des conséquences lors de cette deuxième quête.

### Spectacle interactif en deux temps

Durée 1h10 + 1h

À partir de 7 ans

### Extrait



# L'Histoire



# Sans Fréin

# CONTES MERVEILLEUX

## *La valse des faucons*

*Récits de libertés retrouvées*

## LA VALSE DES FAUCONS

### Ballade conté d'îles en îles

Une valse de récits fantastiques portée avec ferveur, musique et poésie. Des histoires de libertés retrouvées, pour s'évader et réapprendre à briser ses chaînes.

Retrouvez le combat d'une chanteuse pour délivrer son âme sœur, l'histoire d'un bûcheron qui réussit à dérober l'œil en diamant d'un tyrannique roi serpent ou la plainte bien humaine des phoques.

Des récits accompagnées de handpan, de poèmes, de basse acoustique, et de chants de marins.

### Veillée de contes traditionnels

Durée 1h

À partir de 7 ans

### Extrait



## FORÊT AUX FEUILLES DE FLAMMES

### Berceau des créatures merveilleuses

Née de la pomme du jardin d'Éden, la Forêt aux feuilles de flammes est le théâtre de luttes éternelles.

Là-bas : un comte devenu fou part dans une chasse infernale. Une enchantresse trahie pleure des larmes d'encre. Une chouette céleste s'empare des nouveaux-nés. Une cavalière de lumière noire cherche vengeance et le diable en personne s'agenouille devant le premier démon.

### Veillée de contes traditionnels

Durée 1h

À partir de 8 ans

### Extrait



# ÉPOPÉES

## MÉDÉE IS NOT DEAD

### Cold Case et mythologie grecque

Dans la mythologie grecque, des voix s'élèvent ; elles racontent que Médée, la femme de Jason, a tué ses enfants par vengeance envers l'homme pour qui elle a conquis la toison d'or. Mais a-t-elle vraiment commis ce crime ? Médée, magicienne libre au sang glacé et à l'humour cinglant, était l'ambassadrice du chaos, capable de renverser des royaumes à son réveil.

Ce spectacle est une cont(r)e-enquête débridée qui interroge le mythe de la plus grande meurtrière de la mythologie grecque... et sa véritable héroïne.



Spectacle conté

Durée 1h

Dès 12 ans

Extrait



Écrit et interprété par Julian Delgrange

## Médée is not dead

CONTRE-ENQUÊTE MYTHOLOGIQUE

Photographie : Amandine TRAUTMANN | Graphisme : Mathilde ADAM

## LE BLIZZARD FORTERESSE

## LE BLIZZARD FORTERESSE

### Récit de la première pirate des mers du nord

"Pourquoi tu as fait ça ? Tu aurais pu devenir reine ! Maintenant le roi veut ta tête... Mais toi tu souris, tu parles de lever une armée de femmes, de piller l'océan entier, et tu clames qu'on nagera dans l'or, les larmes. Quand tu dis ça, on trouve plus d'étoiles dans tes yeux que dans un ciel sans nuages ».

Il y a plusieurs siècles, la princesse de Suède, Alphid, s'est enfuie du château la nuit de son mariage. Elle est devenue la première pirate des mers du nord.

Ce spectacle est une épopée ardente vue à travers les yeux de Silence, l'esclave qui l'a suivi jusqu'à la dernière bataille.

Spectacle conté

Durée 1h

À partir de 10 ans

Extrait



Photo et réalisation de l'affiche : Mathilde ADAM | mathilde-adam.fr



# RÉCITS DE VIES

## New Game +



## NEW GAME +

### Comment les jeux-vidéos ont détruit ma vie et peuvent sauver le monde

New Game + parle des jeux vidéo, du passage à l'âge adulte, de comment surmonter cette légitime peur de l'effondrement et du besoin de se créer des utopies.

On suit en parallèle le parcours scolaire réel d'un jeune homme et son aventure au sein d'un jeu vidéo, d'un monde idéal, rêvé. Tout se mélange et s'imbrique jusqu'à qu'on ne puisse plus distinguer les deux mondes. Un sujet sérieux avec un traitement ludique et un bon lot de punchlines

### Conférence conté

Durée : deux fois 1h

À partir de 10 ans



## LA MORT EST UNE DAME CHARMANTE



## LA MORT EST UNE DAME CHARMANTE

### Quand la mort part en vacances

La Mort en a plein le c...ercueil.

Marre d'être détestée, marre de se tuer au travail, marre de ces gens en bonne santé qui tirent des têtes d'enterrement. Alors, l'humour dans l'arme, la Mort part en vacances.

Durant sa ballade, elle tombe amoureuse, sabote des guerres, elle se joue des vivants-morts et des immortels. La Mort se marre et son euphorie est virale.

### Spectacle conté

Durée 1h

À partir de 8 ans

### Extrait





# VEILLÉES DE CONTES



Citadelle de Belfort

## Veillée de contes médiévales en costume

---

Durée: de 30 min à 1h10

Dés 6 ans

Profitez des services d'un troubadour qui vient raconter les histoires du temps d'avant. Veillée de contes accompagnée de chants à répondre et de musique. Deux costumes sont disponibles, adapté à des cadres historique comme fantastique.

Penser à prévenir au moins six semaines à l'avance



Grafalgar

## Veillée de contes familiale

---

Durée: de 30 min à une heure

Dés 6 ans

Tour de contes merveilleux pour toutes les oreilles, le tout accompagnée de musiques et de chants. Des histoires passe-partout particulièrement appréciées lors de fêtes comme Noël, Halloween ou pour les fêtes de fin d'année.

Prévenir au moins un mois à l'avance



Tyrant Fest

## Veillée de contes obscures aux flambeaux

---

Durée: de 30 min à 1h30 en ballade conté

Dés 12 ans

Veillée de récits fantastiques et horribles particulièrement prisés par les adolescents et les jeunes adultes. Un format qui permet de mettre en avant l'architecture d'un lieu et le patrimoine local.

Prévenir au moins six semaines à l'avance

# APERÇU DU RÉPERTOIRE DE CONTES

## Contes merveilleux

---

### La fille de la Lune

Une ogresse gagne l'enfant d'une mère dans un pays de glace, mais la fille découvre la supercherie

### Les rois singes

Un bouffon se joue des rois pour offrir la table à ceux qui ont le ventre vide

### Le soldat et le cerisier

Après une vie de combats, il comprit enfin qui était sa famille

### Le démon des masques

Comment tromper un monstre avec des masques, de la poussière et une dose d'audace

### Les larmes de l'homme requin

Lui qui pleurait des pièces d'or pour son ami

### Le sac d'or du roi

Tout commença comme un jeu et termina sous une pluie d'or

### La mère tisserande et l'oiseau

Celle dont les animaux sortaient de la toile

### Comment les moustiques sont arrivés en Alsace

La faute à un marchand véreux et un magicien distrait

## Mythologie

---

### Les épreuves de Thor et Loki

Deux frères sont défiés par les géants, peut-on courir plus vite que la pensée, dévorer plus que le feu ?

### La naissance de Fenrir

Qu'est-ce que les dieux seront prêts à sacrifier pour empêcher la naissance d'un monstre ?

### Le pacte de Sekhmet

Elle tirait les rayons du soleil, manqua de dévorer le monde mais accepta de soigner les humains, à quel prix ?

## Contes fantastiques

---

### La tisseuse d'or

Mille écharpes d'or et un squelette mélancolique qui tente de briser un cycle

### Le chant des lanternes

Lorsque vous comprendrez d'où vient ces voix, vous ne pourrez plus faire demi-tour

### La reine serpent

Celle qui buvait de venin pour briller dans l'œil d'un roi mort

### Le quartier ocre de Strasbourg

Quatre amis acceptent d'entrer dans un quartier le soir où les mondes s'entremêlent

### Le chasseur aux yeux fous

Non, elle n'aurait pas dû briser cette statuette dans la forêt

### La colère des louves

Il ne reste plus qu'un mur avec écrit en lettres de sang "ne réveillez pas la colère des..."

### Le violon et l'enfant

"Une corde pour chaque personne que tu aimes" dit le diable



# INTERVENTIONS SPÉCIALES

## JEUX DE RÔLES HISTORIQUES

Public : Musées, écoles, site historique.

*“Ne racontez pas l’histoire, faite la vivre”*

Création sur mesure d’un spectacle participatif à choix multiples consacré à une période historique donnée. Matériel de jeu et de sonorisation fournis.

Temps de préparation: trois à cinq mois avant l’événement, documentation souhaitée.



## CONTEUR DE CÉRÉMONIE

Public : Gala, cérémonie, convention.

*“Quand une remise de prix devient un spectacle”*

Une forme hybride entre animation et spectacle. J’accompagne des cérémonies en mêlant récit, musique, poésie et improvisation afin de valoriser un événement en fonction de leur thème.

Temps de préparation: trois à cinq mois avant l’événement, deux entretiens souhaités pour l’ébauche et la validation.



## SCÈNES OUVERTES DE SLAM

Public: associations, écoles, etc...

*“Beaucoup pensent qu’ils ne savent pas écrire dix minutes avant de le faire”*

Organisation de soirée slam suivant la thématique souhaité, comprenant prêt de matériel, animation, mise en place d’ateliers.

Temps de préparation: un mois avant l’événement, un entretien souhaité pour structurer la journée.



# ATELIERS

## ATELIER : CRÉATION DE JEUX DE RÔLE

De 6 à 60 ans // Scolaire : oui // Durée : de deux à six jours (≈ 2h par demi-journée)

- Le jeu de rôle est un espace de création collective où l'on invente des mondes, des règles et des histoires par la parole et l'imaginaire.
- Créer un jeu de rôle, c'est apprendre à concevoir une expérience : penser un cadre, des mécaniques simples et une narration efficace.



## DÉROULEMENT :

- Dans ces ateliers, les participant-e-s deviennent créateur.ices de leur propre jeu de rôle. Chacun imagine une aventure courte : une expérience d'environ dix minutes pensée pour un à deux joueurs.
- Ensemble, ils construisent une véritable « salle d'arcade sans électricité » : un espace foisonnant d'univers à explorer, d'histoires à vivre et de règles à découvrir. Loin des écrans, ces ateliers développent la parole, l'écoute et l'imagination. Une excellente façon de travailler l'empathie et le vivre ensemble par les sciences ludiques.



## ATELIER : SLAM À PLUSIEURS VOIX PAR LE JEU

De 7 à 77 ans // Scolaire : oui // durée: d'un à quatre jours (≈ 3h par demi journée)

- Le slam, c'est une parole poétique dite à voix haute. Une écriture libre, personnelle, ancrée dans l'oralité, souvent sans règle formelle ni contrainte de style.
- Le slam polyphonique, c'est une forme collective : les textes se mélangent, les voix se répondent. C'est au slam ce que la chorale est au chant.

## DÉROULEMENT :

- Une journée découpée en deux temps forts. D'abord créer des textes par différents jeux. Puis, composer un corpus à partir des passages préférés.
- Ensuite, on met en commun les textes puis on répartit la voix pour bâtir une mosaïque de poésie commune vivante. Le tout dans un cadre accessible, immédiatement valorisant, où chacun peut s'exprimer.



# ACCOMPAGNEMENT PROFESSIONNEL

## L'ART DU CONTE POUR LES MAÎTRES DU JEU

À partir de 12 ans // Scolaire : oui // Durée : d'un à deux jours (≈ 2h30 par demi-journée)

- Le jeu de rôle, c'est une histoire vécue collectivement, portée par la parole, l'écoute et l'imaginaire. Un moment d'onirisme pur dirigé par le maître-du-jeu, nourrit par les choix des joueurs.
- Le conte appliqué au JDR, c'est l'art de créer de l'immersion par la voix, le rythme et la structure, afin de provoquer et maintenir ce précieux état de transe mue par l'imaginaire.



## DÉROULEMENT :

- Un temps pour acquérir des outils simples et concrets issus du conte et des arts de la scène, afin de rendre une partie fluide, immersive et émotionnellement impactante.
- Un cadre progressif, adaptable aux participant-e-s, pour gagner en aisance, en écoute et en capacité à faire émerger une histoire collective vivante.

## ATELIER : GAME AND JOB — DÉBLOQUER L'EXPRESSION PAR LE JEU



À partir de 16 ans // Scolaire : oui // Durée : d'une à trois journées (6h par jour)

- Game and Job est une forme ludique hybride harmonisant le théâtre-forum et le jeu-de-rôle : des situations concrètes sont jouées, détournées, rejouées pour expérimenter d'autres manières de parler, de se positionner et d'interagir.
- Le dispositif est pensé pour apporter des outils concrets et développer l'expression orale dans un cadre engageant.



## DÉROULEMENT :

- Une demi journée pensée en spectacle interactif afin de revoir les fondamentaux de l'expression orale et identifier les axes de progression des participants.
- Une seconde partie plus personnalisée proposant des exercices ciblés allant du travail sur la posture, le vocabulaire ou le placement de la voix.

# REVUE DE PRESSE

## TÉLÉVISION

Festival Les petites histoires des Vosges du Nord

## RADIO

Interview sur Radio Déclic

L'émission Impossible

## PRESSE

Intervention au festival Grande Marée

Critique de Blizzard Forteresse

La Mort est une dame charmante



“ LES CONTEURS  
DE THOT ”



## VOUS M'AVEZ NOTAMMENT VU PASSER À :

Festival de Bouche à Oreille, Festival Conte et cie, Festival de Chiny, Festival Grande Marée, Festival Pas de côté, Festival d'histoire vivante de Belfort, Festival Couleur Conte, La maison du Peuple de Belfort, Les petites histoires des Vosges du Nord. Theatre L'accent Théâtre de l'imprévu, L'Alsace se (ra)conte, Le Dormantastique Le Tyrant Fest, Lyd Ar Morrigan Fest, Festival de contes de la vallée de Munster, Le Cernunnos Pagan Fest, La nuit des arts, La comédie de Lecture, Festival Histoire d'en découdre, Festival Place au jeu...

# INFORMATIONS PRATIQUES

## Contact

julian.delgrange@orange.fr

## Lieu

Départ de Strasbourg

## Tarif

Dégressif à partir de l'achat de deux représentations

Compter un surcoût pour les travaux sur mesure à hauteur d'un à deux cachets de répétitions

## Contact Agence Spoke

Booking de tournées voir Agence Spoke - Sylvain Dartoy [contact@agence-spoke.com](mailto:contact@agence-spoke.com)

