

# PINOCCHIO ET L'EMPEREUR DE LA NUIT

un dessin animé de Hal SUTHERLAND



Dossier  
pédagogique

**ECRAN LARGE**  
SUR TABLEAU NOIR

Centre culturel  
LES GRIGNOUX

■ Ce dessin animé de Hal Sutherland est une suite inédite des aventures du célèbre pantin. Pinocchio est devenu un petit garçon. Le jour de son anniversaire, Geppetto l'envoie chez un comte voisin pour y déposer une boîte de bijoux. Mais, sur son chemin, il rencontre un cirque mystérieux arrivé pendant la nuit. Pour Pinocchio, toujours aussi désobéissant, c'est le début de nouvelles aventures.

Ce dossier consacré à ce dessin animé compare d'abord les trois versions principales de cette histoire (celle de Collodi, celle de Walt Disney et celle de Sutherland) puis la resitue dans la vaste production des contes.

La seconde partie est consacrée aux contes : elle en analyse la structure et propose des exercices d'improvisation et de parodie, destinés aux enfants de l'enseignement primaire.

**Un dossier pédagogique réalisé par  
le Centre Culturel des Grignoux  
(Liège)**



**PINOCCHIO  
& L'EMPEREUR DE LA NUIT**

**un dessin animé de Hal SUTHERLAND**

avec l'aide de la Région Wallonne  
et de la Communauté française de Belgique



## SOMMAIRE

Introduction .....	p.7
PREMIÈRE PARTIE :	
Le conte de <i>Pinocchio</i> dans trois de ses versions.....	9
• Les 36 épisodes du <i>Pinocchio</i> de Carlo Collodi.....	9
I. Définition du conte .....	13
II. Comparaison et signification des trois versions de <i>Pinocchio</i> .....	15
A. Signification.....	15
B. Comparaison .....	17
1. Les personnages .....	17
a. Pinocchio .....	17
b. Geppetto .....	18
c. La fée .....	18
d. Les adjuvants .....	19
e. Les opposants .....	20
2. Le schéma narratif .....	21
DEUXIEME PARTIE :	
Le conte : de l'improvisation à la parodie .....	25
I. Le conte improvisé .....	28
II. Le conte détourné.....	33
A. L'actualisation (déplacement de l'axe spatio-temporel).....	34
B. L'ambiguïté, le dédoublement, l'inversion .....	35
C. L'adjonction.....	36
D. La réduction .....	37
E. La macédoine de contes .....	37
F. Le style .....	37
1. L'hyperbole. ....	38
2. L'antiphrase.....	38
3. Le collage.....	38
4. La dérision.....	39
Références des contes cités .....	42



---

A. a observé avec attention le visage de son fils pendant ces lectures de *Pinocchio*. Il en a conclu que c'est l'image de Pinocchio en train de sauver Geppetto (quand il nage avec le vieil homme sur son dos) qui à ses yeux donne son sens à l'histoire. À trois ans on est un très petit garçon. Petit bout d'homme de rien du tout à côté de la stature de son père, il rêve d'acquérir ses pouvoirs démesurés afin de maîtriser sa chétive réalité. Il est encore trop jeune pour comprendre qu'il sera un jour aussi grand que son père, et même si on prend grand soin de le lui expliquer, il reste une large place pour des interprétations fausses : « Et un jour je serai aussi grand que toi, et toi tu seras aussi petit que moi. » La fascination pour les super-héros de bandes dessinées peut sans doute se justifier de ce point de vue. Le rêve d'être grand, de devenir adulte. « Que fait Superman ? » « Il sauve les gens. » Et c'est bien ainsi en effet qu'agit un père : il protège du mal son petit garçon. Et pour celui-ci, voir Pinocchio, ce pantin étourdi, toujours trébuchant d'une mésaventure à l'autre, déterminé à être « sage » mais incapable de s'empêcher à être méchant, ce même petit pantin maladroit, qui n'est même pas un vrai garçon, devenir un personnage salvateur, celui-là même qui arrache son père à l'étreinte de la mort, c'est un instant sublime de révélation.

in PAUL AUSTER, *L'invention de la solitude*,  
Paris, Actes Sud, 1988.

---





# INTRODUCTION

*Pinocchio et l'Empereur de la nuit*, le film de Sutherland qui sert de base à ce dossier pédagogique, se situe dans le prolongement des *Aventures de Pinocchio*, le célèbre récit écrit à la fin du XIX<sup>ème</sup> par l'auteur italien Carlo Collodi. Depuis lors, Pinocchio est un véritable héros à Florence, au même titre que Tchatchès à Liège ou la Petite Sirène à Copenhague. Il partage d'ailleurs avec le premier la condition de marionnette, et avec la seconde, le statut de personnage d'un type particulier de conte : **le conte littéraire**.

Il faut savoir en effet, que dans leur immense majorité, les contes remontent à la nuit des temps et ne sont pas l'œuvre d'un écrivain précis. On a retrouvé les thèmes de certains contes à toutes les époques et en de nombreux coins du globe. Où et quand ont été inventés Blanche-Neige, Cendrillon, Hänsel et Gretel...? Seule une fée pourrait répondre ! On peut seulement situer certains détails comme le petit pied de Cendrillon, stéréotype de la beauté en Chine.

Par contre, il est plus facile de comprendre qu'un même thème ait pu adopter mille **versions différentes**, toutes aussi riches, séduisantes et appropriées que les robes aux couleurs de Lune, de Soleil ou de Temps de Peau-d'Ane. Aux époques lointaines où les distractions étaient rares et où seule une minorité de gens savaient lire, les gens du peuple aimaient entendre des histoires narrées par un conteur. En fonction des coutumes de la société, le conteur adaptait le thème : ainsi en France, l'objet magique de Cendrillon est une branche de noisetier, arbre de nos contrées, à l'économie alors surtout rurale et forestière; en Chine, où la pêche était une activité essentielle, la même héroïne est aidée par un poisson. De plus, le conteur donnait une version **subjective** de l'aventure, suivant le degré de fidélité de sa mémoire et les réactions des auditeurs.

De nos jours, les contes **se lisent**; des hommes, comme les frères Grimm au XIX<sup>ème</sup> siècle, ont patiemment récolté et retranscrit les histoires; d'autres, comme Perrault à la fin du XVII<sup>ème</sup> siècle, ont transformé des contes traditionnels en œuvres littéraires au style soigné et au contenu beaucoup moins populaire et choquant. Ainsi, le bal de Cendrillon ressemble fort à ceux en vogue à la cour de Versailles; les sœurs ne se mutilent pas les pieds, ni ne subissent le châtiment d'avoir les yeux crevés : la portée symbolique du conte y perd un peu — nous aurions préféré voir les coupables punies de leur jalousie — mais les règles de bienséance sont sauvegardées.

Mais Perrault est allé au-delà de l'adaptation et de la transcription de contes oraux : ses contes de *Ma Mère l'Oye* comportent d'authentiques créations comme *La Barbe Bleue*.

Dans le cas de *Pinocchio*, c'est aussi à une histoire totalement imaginée par un auteur que nous avons affaire. Cet auteur s'appelle en réalité Carlo Lorenzini, mais il est beaucoup plus connu sous le pseudonyme de Carlo Collodi. Il a vécu à Florence entre 1826 et 1890 et a publié dans le *Journal*

*pour Enfant*, en 1881-82, le roman-feuilleton enfantine que nous connaissons aujourd'hui, *Les Aventures de Pinocchio*.

Beaucoup plus longue qu'un conte traditionnel, l'œuvre est découpée en 36 épisodes. Nous en donnerons tout d'abord un résumé systématique avant de tenter une définition du conte de fées à travers ses caractéristiques essentielles.

Ces données théoriques nous aideront alors à situer *Pinocchio* au sein de cette vaste production. Cette première partie se clôturera par un chapitre consacré à la comparaison et à la signification des trois versions de l'œuvre.



# PREMIERE PARTIE

## le conte de Pinocchio dans trois de ses versions

---

### LES 36 ÉPISODES DU *PINOCCHIO* de Carlo Collodi

1. Le vieux menuisier Maître Cerise veut équarrir un morceau de bois. À sa grande stupeur, la bûche proteste, se plaint et rit!
2. Visite du vieux Geppetto. La bûche, en distribuant en cachette coups et quolibets, tente de jeter la zizanie entre les deux vieillards. Finalement, Geppetto, qui désire fabriquer une belle marionnette, emporte le bout de bois pour le tailler.
3. À peine ébauché, le pantin, nommé Pinocchio et doté d'un nez capable de s'accroître, révèle toute sa malice...; à peine terminé, il s'enfuit, est arrêté par un carabinier et joue à l'enfant martyr, de sorte que le bon Geppetto est conduit en prison.
4. De retour à la maison, Pinocchio est grondé par le Grillon parlant qui lui conseille, pour trouver le bonheur, d'être docile envers son père et de bien étudier; il le plaint de n'être qu'un pantin à la tête de bois. Pinocchio, qui ne prétend que s'amuser, se fâche et écrase le Grillon d'un coup de marteau.
5. Pinocchio, affamé, commence à se repentir de ses actions: « Si mon père était là, maintenant, je ne serais pas réduit à mourir de faim ! ».
6. La nuit est glaciale. Après avoir mendié sans résultat, Pinocchio rentre à la maison pour se réchauffer aux braises du brasero, qui lui consume les pieds!
7. Geppetto retrouve son pauvre pantin infirme, en larmes et toujours affamé. Il lui offre généreusement les poires de son déjeuner et lui enseigne que même la pelure est un festin pour qui a faim.
8. Contre la promesse d'une obéissance studieuse, Geppetto sculpte des pieds neufs à son fils, qu'il habille ensuite de vêtements de papier, chausse d'écorce et coiffe de mie de pain; il vend enfin son unique et misérable casaque pour lui offrir un alphabet.
9. Sur le chemin de l'école, Pinocchio oublie vite ses bonnes résolutions. Revendu, le précieux alphabet va fournir l'argent du ticket pour le théâtre de marionnettes.
10. Les marionnettes italiennes traditionnelles (Arlequin, Polichinelle, Colombine) font la fête à leur congénère, ce qui perturbe le spectacle. Mangefeu, le montreur au physique d'ogre terrifiant, doit y remettre bon ordre. Pinocchio, prévient-il, servira de bois à brûler.

11. Mais Mangefeu est un monstre au cœur tendre. Proposant de sacrifier Arlequin à la place de Pinocchio, il teste en fait le bon cœur de celui-ci. Convaincu par son refus et éternuant d'autant plus que croît son émotion, il lui laisse la liberté...
12. ... et lui offre même cinq pièces d'or pour soulager la misère de son papa. Malheureusement, sur le chemin du retour, Pinocchio rencontre des filous, le Renard « boiteux » et le Chat « aveugle » à qui il se vante de sa bonne fortune. Malgré les avertissements du Merle blanc, il est assez naïf pour croire qu'enterrés dans le Champ des Miracles, au Pays des Nigauds, les écus se multiplieront.
13. À mi-chemin, les trois compères font escale à l'auberge de l'Ecrevisse rouge. Le Renard et le Chat dupent à nouveau le pantin en lui laissant une lourde note à régler.  
Aveuglé par le désir d'enrichir son papa, Pinocchio n'accepte pas les bons conseils de l'ombre du Grillon parlant; il poursuit son périple.
14. Hélas, il est bientôt assailli par deux brigands masqués acharnés à lui voler son bien. Pinocchio résiste et arrache d'un coup de dents la main — ou plutôt la patte du Chat! — de l'un des bandits. Il s'enfuit alors, les voleurs sur les talons.
15. Pinocchio essaie de se réfugier dans une maisonnette habitée par une petite fille aux cheveux bleus, qui se prétend morte. En vain ! Les brigands le rejoignent et l'abandonnent pendu à un arbre, dans l'espoir qu'il recrachera les écus cachés dans sa bouche.
16. En réalité, la petite fille aux cheveux bleus est une fée : elle fait recueillir le pantin par ses animaux serviteurs et s'enquiert de sa santé auprès des animaux médecins (dont le Grillon parlant).
17. Après bien des manières, Pinocchio finit par absorber le médicament de la fée et guérit aussitôt. Puis, pour ne pas avouer ses sottises, il enjolive le récit de ses aventures : chaque mensonge fait grandir démesurément son nez.
18. Pinocchio a compris la leçon, retrouvé son apparence et accepté d'habiter avec la Fée... et Geppetto. Parti à la rencontre de celui-ci, il retombe dans les filets du Renard et du Chat. Tous trois partent enterrer l'or dans le Champ des Miracles.
19. Un peu plus tard, Pinocchio apprend d'un Perroquet qu'il a été victime de sa crédulité et escroqué par le Renard et le Chat, et que seul un travail honnête procure de l'argent. Dépossédé, Pinocchio n'est pas encore au terme de sa mésaventure : le Singe-juge auprès duquel il porte plainte le condamne à quatre mois de cachot pour avoir été trompé !
20. Pinocchio comprend que sa désobéissance est source de ses malheurs et part retrouver la Fée et Geppetto. Après s'être débarrassé d'un monstrueux Serpent, il veut marauder du raisin et se fait prendre à un piège.
21. Un Ver luisant convainc Pinocchio qu'il est mal de voler le bien d'autrui. Le propriétaire de la vigne le condamne à devenir son chien de garde.
22. Enchaîné à la niche, Pinocchio refuse de se laisser soudoyer par les fouines qui ravagent le poulailler, et favorise leur capture en appelant le paysan. En récompense, celui-ci lui rend sa liberté.

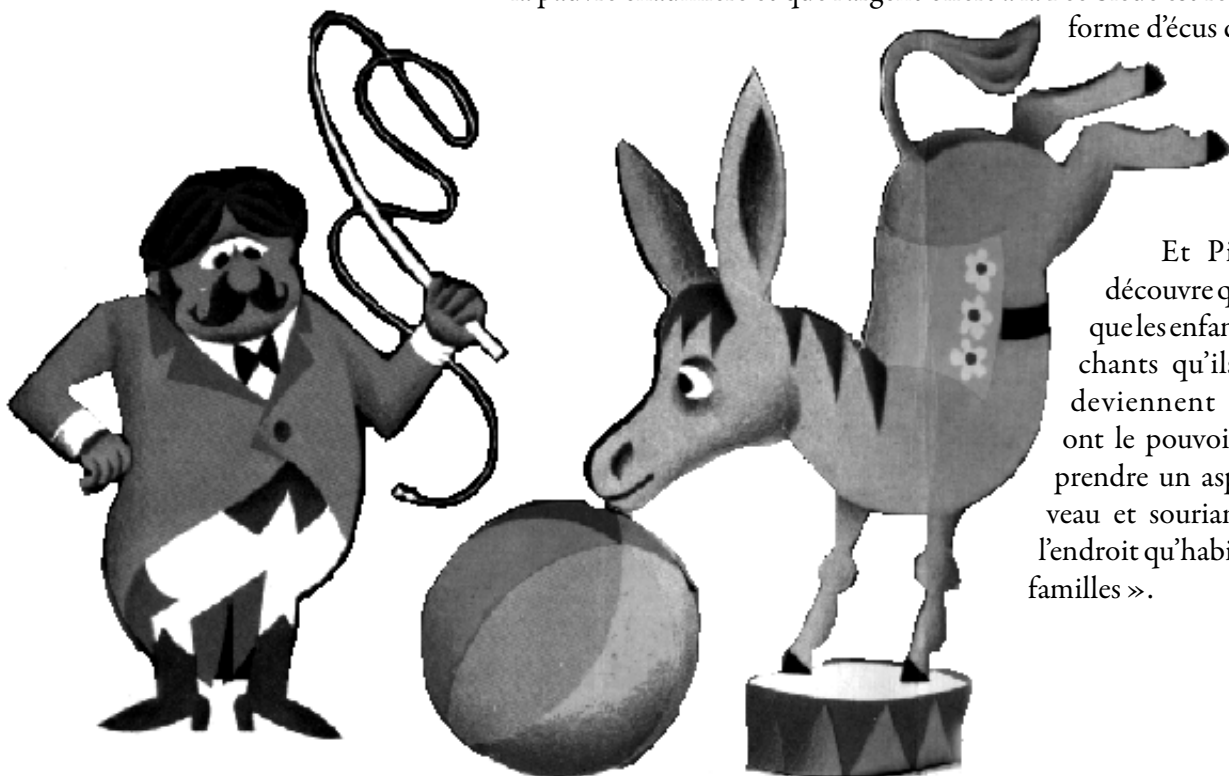
23. Hélas, la petite Fée est morte de chagrin pour avoir été abandonnée par Pinocchio. Un gros Pigeon lui révèle que le pauvre Geppetto s'apprête à traverser l'Océan pour le retrouver, et le transporte jusqu'à lui. Trop tard : la petite barque est déjà en train de disparaître dans les flots. Pinocchio plonge pour secourir son père.
24. Pinocchio échoue sur une île. Un aimable Dauphin lui explique qu'un Requin gigantesque dévaste l'océan. Arrivé au village des Abeilles industrielles, le pantin refuse d'abord de gagner son pain en travaillant, puis accepte de le faire pour une jeune femme... aux cheveux bleus.
25. La Fée — c'est bien elle ! — annonce à Pinocchio qu'elle sera sa maman et lui un enfant en chair et en os, à condition qu'il s'astreigne à l'obéissance, à l'étude et au travail, et qu'il ne mente désormais plus. Son bon cœur devrait lui permettre de se corriger.
26. Pinocchio devient d'abord un écolier modèle et finit par gagner le respect de ses condisciples. Hélas, Pinocchio se laisse un jour influencer par de mauvais camarades, qui le poussent à faire l'école buissonnière pour partir en quête du Requin géant.
27. Comprenant qu'il a été dupé, Pinocchio se bat avec les sept garnements, malgré les avertissements d'un gros Crabe. Un des enfants est blessé. Accusé à tort du forfait, Pinocchio est arrêté. Il parvient à s'enfuir.
28. N'écoutant que son bon cœur, le pantin sauve de la noyade Allidor, le chien que les gendarmes avaient lancé à ses trousses. Un homme sauvage repêche Pinocchio et entend bien passer à la friture cet étrange poisson.
29. Le chien sauve Pinocchio in extremis. Honteux, celui-ci retourne chez la Fée. Avec la complicité de sa Limace, celle-ci punit le pantin de sa désobéissance en l'obligeant à passer la nuit dehors, le pied fiché dans la porte d'entrée. Pinocchio se rachète en terminant l'année scolaire couvert de lauriers. Le lendemain, la Fée lui promet une grande fête en l'honneur de sa métamorphose en petit garçon.
30. Pinocchio part inviter tous ses copains. En dépit des mises en garde de la Fée, il oublie ses bonnes résolutions et décide d'accompagner son ami Lumignon au Pays des Jouets, paradis des vacances et plaisirs perpétuels.
31. Il y arrive dans une carriole conduite par un cocher mielleux et tirée par des ânes. L'un de ceux-ci essaye en vain de prévenir Pinocchio du danger. En effet, après cinq mois d'oisiveté et d'amusement...
32. ... le pantin se réveille affublé d'une paire d'oreilles d'âne. Comme le lui explique une Marmotte, les enfants qui préfèrent le jeu à l'étude se transforment tôt ou tard en ânes. Tel est bientôt le sort de Lumignon et de Pinocchio.
33. Le cocher, qui devait sa fortune au commerce des ânes issus d'enfants paresseux, vend Pinocchio au directeur d'un cirque, qui lui enseigne avec rudesse divers tours d'adresse. Le jour du grand spectacle, Pinocchio, dont le numéro est un triomphe, est troublé par une vision : la Fée apparaît furtivement dans l'assistance. Il se blesse et est alors cédé à bas prix : son nouveau maître lui attache une grosse pierre au cou et le jette à la mer pour le noyer et faire de sa peau un tambour.

34. Lorsqu'il imagine l'âne bien noyé, le maître le repêche et remonte à sa place... un pantin de bois ! La bonne Fée a chargé les poissons de dévorer la peau de l'âne jusqu'à l'os... ou plutôt jusqu'au bois du pantin. Pinocchio replonge dans la mer où il nage vers un rocher émergé. Au moment où il aperçoit une jolie Chèvre bleue qui l'observe, il est englouti par le monstrueux Requin.

Dans le ventre de la bête, il rencontre d'abord un Thon, puis...

35. ... se dirige vers la lueur d'une bougie près de laquelle est assis Geppetto, prisonnier là depuis deux ans. Pinocchio lui raconte ses aventures et organise leur fuite. Pinocchio entraîne son père jusqu'aux dents terribles, traversant la bouche béante du Requin asthmatique. Il plonge alors dans l'eau et nage, portant sur son dos le vieillard.

36. Il nage jusqu'au bout de ses forces, jusqu'à ce que le Thon, échappé à sa suite, les mène au rivage. Là, il rencontre le Renard et le Chat enfin punis pour leur conduite, et leur fait la morale. Le père et le fils marchent jusqu'à une chaumière appartenant au Grillon parlant qui, en guise d'ultime leçon, dit au gamin qu'il est responsable du départ de la Chèvre bleue, et l'envoie travailler. Pour nourrir et soigner Geppetto, Pinocchio accepte une dure tâche (accomplie jusque là par l'âne Lumignon). Toute son existence se partage dès ce moment entre les tâches alimentaires et l'étude. Il réussit même à accumuler quelques économies qu'il entend consacrer à l'achat d'un habit. Quand la Limace le prévient de la maladie de la Fée, il change immédiatement de projet, remet la somme à la Limace et décide de travailler plus encore pour veiller au bien-être de sa « Maman ». Sa bonté est récompensée : il devient pour toujours un beau petit garçon, tandis que Geppetto recouvre la santé, qu'une jolie maisonnette remplace la pauvre chaumière et que l'argent offert à la Fée bleue est revenu sous forme d'écus d'or.



Et Pinocchio découvre que « lorsque les enfants, de méchants qu'ils étaient, deviennent bons, ils ont le pouvoir de faire prendre un aspect nouveau et souriant aussi à l'endroit qu'habitent leurs familles ».

---

## I. DÉFINITION DU CONTE

Définir le conte de fées s'avère une entreprise moins simple qu'il n'y paraît. La brièveté du récit, toute relative qu'elle soit, est partagée par la nouvelle.

On a dit le conte formateur et didactique : la fable l'est encore plus explicitement. Il n'est même pas automatiquement peuplé d'êtres surnaturels (fées et sorcières, elfes, ogres, génies, géants...).

La caractéristique majeure du conte nous semble résider dans son manque de logique réaliste : il n'est pas **normal** en effet de voir des hommes se métamorphoser en lions ou crapauds, des génies gigantesques jaillir de flacons minuscules ou des citrouilles s'empresse de devenir carrosses.

Cependant une fois tracée la frontière entre fiction réaliste, miroir potentiel de la réalité vécue, et fiction non réaliste, la complexité demeure entière : comment départager ces genres oniriques que sont le fantastique, la science-fiction et le conte de fées ? Entre les fantômes du premier genre, les robots et extra-terrestres du second et les créatures magiques du troisième, les limites sont souvent ténues. Relever que la justice immanente contenue dans le conte — le bien finalement récompensé et le mal puni — s'oppose à l'inquiétude et à l'angoisse issue du fantastique et à la vision pessimiste, parfois cauchemardesque, que proposent les œuvres de science-fiction, n'est pas non plus un critère suffisant. Enfin, insister sur le manque d'ambiguïté, la répartition très dichotomique des protagonistes des contes se révèle aussi décevant : toute la littérature enfantine propose généralement à son jeune public des leçons claires et sans équivoque.

En dernière analyse, la distinction sera donc celle-ci : dans la science-fiction, si l'on accepte le postulat initial d'un état de la science beaucoup plus avancé que le nôtre (avec son lot d'ordinateurs pensants ou aptes à distordre le temps, sa panoplie de mutants ou d'habitants d'espaces interstellaires aux pouvoirs inhumains...), le récit est alors plausible et logiquement inattaquable : ne manque qu'un coup de pouce à la technologie pour que nous soyons en plein réalisme !

La littérature fantastique, pour sa part, reconstruit savamment notre monde quotidien où elle introduit des phénomènes « anormaux » ; elle fait vaciller notre raison en la questionnant et en lui interdisant une réponse claire. Telle bizarrerie est-elle le résultat de coïncidences ou d'un état psychique perturbé..., ou suppose-t-elle l'irruption de forces paranormales ? Notre trouble vient de notre incapacité à répondre.

Le conte, quant à lui, n'établit ni un état rationnellement possible du monde, ni la possibilité de fissures dans le tissu rationnel du monde. Il imagine un monde parallèle au nôtre, peuplé par des puissances dont les pensées et les actions échappent à toute causalité d'ordre scientifique. Une telle pensée magique est sans doute la plus accessible à la raison de l'enfant, qui prête spontanément des intentions mauvaises aux objets auxquels il se heurte, prend ses désirs pour des réalités, rend ses poupées loquaces...

Maintenant que le genre a été sommairement délimité, il nous reste à tenter d'en cerner la diversité. Maintes typologies ont été dressées, fondées sur des critères thématiques, structuraux, généalogiques, psychanalytiques, etc. Afin d'éviter toutes ces données théoriques, inabornables par de jeunes enfants, nous proposerons une catégorisation subjective, qui offre l'avantage de se passer d'un vaste corpus.

D'après Bruno Bettelheim, l'utilité du conte tient à deux grandes vertus : d'une part, il n'occulte jamais que l'être humain est faillible et son environnement souvent cruel (or les éducateurs croient rassurer l'enfant en éludant ses angoisses les plus profondes, comme la peur d'être abandonné ou mal aimé; en agissant de la sorte, ils le culpabilisent en le contraignant à refouler ses craintes). Mais d'autre part, le conte aide l'enfant à ne pas céder au découragement en l'incitant à donner un sens à sa vie et à croire en l'avenir. Ainsi la fameuse conclusion « ils vécurent heureux et ils eurent beaucoup d'enfants » fait comprendre à l'enfant que son autonomie future, même si elle doit s'acquérir au prix d'épreuves douloureuses, lui permettra « d'établir des relations significatives et riches en récompenses avec le monde qui l'entoure »<sup>1</sup>.

1. B. BETTELHEIM, *Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Laffont, coll. « Pluriel », 1976.

Comme l'on sait que c'est le processus d'identification de l'enfant au héros qui lui permet de percevoir le message délivré par les contes, nous classerons ceux-ci en fonction de l'image initiale du héros et de la signification profonde de son destin.

- ✓ Les contes explicitement **moralisateurs**, où le héros, initialement faillible, voire négatif, subit de dures épreuves lui enseignant le droit chemin (*Chaperon rouge, Pinocchio...*).
- ✓ Les contes implicitement **moraux**, où le héros, intrinsèquement positif, se trouve dans une situation initiale d'infériorité, soit qu'il soit injustement traité (*Cendrillon, Peau d'âne...*), soit qu'il soit victime d'une apparence défavorable (petite taille, comme le petit Poucet, aspect misérable, laideur, comme Riquet à la Houppe...). La leçon de ces contes, nettement majoritaires, révèle que le vrai courage, la bonté ou la beauté authentiques finissent toujours par triompher des apparences. En apaisant la soif de justice de l'enfant, ces contes l'encouragent à persévérer sur la voie du bien.
- ✓ Les contes où le héros, sans faille d'un bout à l'autre du récit, est la **victime du mauvais sort** (*La Belle au Bois Dormant...*). Ces contes poussent l'enfant à intégrer, sans pour autant s'y résigner, l'injustice du monde et à ne pas endosser la culpabilité de situations pénibles extérieures à lui.
- ✓ Les contes **amoraux**, qui sécurisent l'enfant en ce qu'il montre que le plus faible, par le biais de la ruse, peut aussi l'emporter (*Le Chat Botté...*).



---

## II. COMPARAISON ET SIGNIFICATION DES TROIS VERSIONS DE PINOCCHIO

---

### A. SIGNIFICATION

*Pinocchio*, nous l'avons vu, est un conte **moral**. On pourrait même dire qu'il s'apparente au genre de la **parabole**, qui est un court récit allégorique<sup>1</sup> traduisant sous une forme imagée une leçon abstraite, un enseignement spirituel. L'histoire ici narrée est celle d'un **pantin**, d'une **marionnette** articulée, qui devra conquérir le statut d'être humain. Or le langage commun connaît et utilise le terme dans une double acception : une marionnette, au sens propre, est un jouet actionné par quelqu'un d'autre, qui lui fait jouer un rôle; au sens figuré, une marionnette est une « personne qu'on manœuvre à son gré, à laquelle on fait faire ce qu'on veut ». De même, dans un sens second, un pantin est une personne versatile et inconsistante, dominée par la volonté d'autrui.

Et c'est bien ainsi qu'apparaît Pinocchio au début de ses aventures : un petit bonhomme irresponsable et écervelé, et surtout très influençable, sensible aux flatteries et séductions d'individus peu scrupuleux. Collodi insiste en outre, par la voix du Grillon parlant, sur le fait que Pinocchio a une tête de bois, autrement dit qu'il s'entête dans l'erreur.

Puisque les péripéties de l'histoire ont une portée symbolique et édifiante, nous allons maintenant dégager la leçon proposée et le sens de la quête de Pinocchio.

C'est une quête de **valeurs éthiques** : le pantin, chez Collodi comme chez Walt Disney, devra sortir vainqueur de diverses épreuves qui le conduiront à être un **bon fils**. La Fée bleue (ou des rêves bleus) de Walt Disney explique à Pinocchio qu'elle lui a donné la vie parce que Geppetto, homme intègre, a émis le souhait d'avoir un véritable petit garçon. Mais, ajoute-t-elle, « la réalisation du vœu de Geppetto va dépendre entièrement de toi. Prouve-moi que tu es brave, toujours franc, loyal et obéissant, et un jour tu pourras devenir un vrai petit garçon [...]. Tu devras choisir entre la route droite et la mauvaise ». Pour épauler le pantin, elle nomme Jiminy Criquet, « conscience de Pinocchio, grand chancelier du bien et du mal, et son guide sur l'étroit chemin du devoir ».

Quant au Grillon parlant de Collodi, il prône lui aussi la docilité et le sens du devoir. Mais on ne peut pas y lire qu'une simple leçon de soumission : un homme assujéti reste une marionnette ! La Fée bleue de Disney insiste sur le fait que Pinocchio devra apprendre l'**autonomie**, en se fiant à sa propre conscience : là est l'unique clef du discernement entre les bons et les mauvais modèles.

1. L'exemple le plus clair du processus est la concrétisation du mensonge par la croissance du nez : les mensonges se voient en effet comme le nez au milieu de la figure, et plus ils s'accumulent et

Si la morale est constamment explicitée dans l'œuvre de Collodi, si les punitions y sont plus rudes, c'est que le pantin italien est au départ peu sympathique, malicieux, égocentrique et soupe au lait, dépourvu d'affection et de générosité. La souffrance engendrée par les conséquences de ces bévues — fâcheuses pour lui-même et pour ses proches — sera indispensable à la révélation de son bon cœur. Le Pinocchio américain, naïf, hâbleur et étourdi mais a priori bienveillant, devra subir moins de revers. Dans les deux cas, la leçon est une leçon d'**altruisme** : le premier Pinocchio finit par sacrifier ses plaisirs personnels au bonheur de ses « parents », le second par risquer sa vie pour sauver son papa. Ces renoncements et ces épreuves les conduiront l'un et l'autre au bonheur.

Les enfants, qui se savent faillibles, s'identifient d'autant plus aisément au jeune pantin que celui-ci conserve toujours le droit à l'erreur et au pardon, qu'il n'est jamais tout à fait seul (Collodi multiplie les adjuvants, Disney amplifie le personnage du grillon) et que la récompense est au bout du chemin.

Dans *Pinocchio et l'Empereur de la nuit*, la quête est différente : il s'agit pour Pinocchio de conquérir la **liberté**, non seulement la sienne, mais celle de ses « parents », de son amie Twinnie, voire du monde entier, menacé par la soif de pouvoir absolu de l'Empereur des Ténèbres, symbolisé par le rouge sombre et le feu dévorant. Ce combat, Pinocchio devra cette fois le mener seul, c'est-à-dire sans la protection de la fée, dont la puissance est en péril, et de son père, miniaturisé. Il est symptomatique à cet égard que Pinocchio ait sculpté lui-même Willy, équivalent de Jiminy et symbole de la conscience morale : l'évolution est évidente ; l'enfant est à présent capable de se forger des jugements moraux. Les épreuves infligées à Pinocchio sont en outre ici moins causées par l'ignorance et la candeur que par la tentation de la gloire (devenir une star). On pourrait assurément assigner des significations politiques au film et y lire la lutte de l'individu face à la dictature, quelle que soit celle-ci ; ou encore un sens psychanalytique, le pantin assumant son destin, prenant le relais parental et conquérant Twinnie en utilisant à bon escient le pouvoir de son nez, symbole du personnage, qui devient ici instrument de « puissance ».



Dans le cadre de ce dossier, nous nous limiterons à affirmer que l'œuvre de Sutherland est bien la continuation, sur le plan symbolique, de celle de ses prédécesseurs. La quête de Pinocchio s'est modifiée : l'enjeu n'est plus de devenir un bon enfant, mais bien un adolescent autonome, un jeune adulte responsable de la destinée des siens.

Pinocchio se laisse duper par Igor et Scawalag (Sutherland).

## B. COMPARAISON

### 1. Les personnages

#### a. Pinocchio

	Chez Collodi	Chez Disney	Chez Sutherland
<b>Origine de la marionnette</b>	Geppetto la taille dans un morceau de bois <b>déjà</b> magique. La promesse de l'humanité émane tardivement de la fée (motivation moindre)	Pantın de bois sculpté par Geppetto, qui adresse à l'étoile (la fée) le vœu d'avoir un fils, et est partiellement exaucé : Pinocchio aura un statut ambigu, celui d'objet vivant	Enfant rétrogradé au rang d'objet animé
<b>Statut moral initial</b>	Insupportable garnement crédule	Gentil écervelé crédule	Gentil écervelé

Pinocchio se laisse duper par :

- ① le Chat aveugle et le Renard boiteux (Collodi)
- ② Gédéon et Grand Coquin (Walt Disney)



### b. Geppetto

Dans les trois versions, Geppetto homme d'un âge canonique, solitaire, est une figure paternelle très positive.

Son extrême pauvreté est soulignée chez Collodi.

Walt Disney lui donne le métier de créateur d'automates, jouets mécaniques et pendules, c'est-à-dire qu'il en fait un illusionniste du mouvement et de la vie; mettant au monde des créatures animées, il évoque à la fois le père et le conteur.

Sutherland respecte l'option de Walt Disney.

### c. La fée

#### Chez Collodi

Ce personnage aux métamorphoses multiples, appartient néanmoins beaucoup plus à l'humanité que dans les versions ultérieures; attachée à des lieux et des tâches terrestres, elle reste toujours, malgré son essence surnaturelle, très proche de nous. Elle est d'abord une figure sororale (petite fille), puis maternelle. Protectrice associée à la couleur bleue, mère virginale, elle peut évoquer la Vierge Marie.

#### Chez Disney

Cette figure maternelle rassurante et omnipotente émane d'une étoile aussi lumineuse que celle du berger; liée au rêve et au firmament, elle appartient moins à la terre qu'à l'au-delà.

#### Chez Sutherland

Aussi inaccessible que chez Disney, elle devient une figure maternelle plus ambiguë : plus femme et moins puissante, elle représente la mère telle qu'elle apparaît aux adolescents.

*Pinocchio et l'Empereur de la nuit*



#### d. Les adjuvants

##### Chez Collodi :

De nombreuses figures assistent Pinocchio moralement (Grillon parlant, Merle blanc, etc.) ou physiquement (Pigeon, Dauphin, etc.), ou bien des opposants sont séduits par les qualités du pantin et sont dès lors acquis à sa cause (Mangefeu, le paysan, le chien Allidor, etc.)

Leçon : la bonté engendre la bonté, la psychologie humaine et les relations sociales ne sont pas immuables; morale d'un optimisme volontariste.

##### Chez Disney :

- Jiminy Criquet : personnage à la psychologie bien campée et cohérente; sa force morale pallie sa faiblesse physique; il est le guide et le double de Pinocchio, l'ami des bons et mauvais jours.
- Dans une moindre mesure, les personnages originaux de Cléo et de Figaro, qui enrichissent davantage le décor affectif que l'intrigue.

##### Chez Sutherland :

- Un couple inédit : Willy, pantin vivant, transfuge de Jiminy (mais aussi double du Pinocchio de Walt Disney, puisqu'il est l'œuvre d'un sculpteur et que la fée lui a donné la vie; la référence est capitale : c'est le signe prémonitoire que Pinocchio est mûr pour remplacer son père; c'est aussi la conscience que l'enfant s'est forgée), et Brumblebee le bourdon, bourru et dévoué.

Ces personnages, bien développés, vont construire une intrigue secondaire et parallèle à celle du pantin.

Structuralement, leurs aventures sont autant de respirations dans le crescendo dramatique. Elles détendent l'atmosphère, rompent par l'humour une très forte tension.

- Twinnie, la jolie marionnette qui inspire à Pinocchio amour et vaillance; elle est objet de quête autant qu'adjuvant.
- À la fin, le Renard et le Singe.

Le travail des deux cinéastes est donc orienté à des degrés différents, vers une **réduction quantitative** et une **amplification qualitative** des rôles secondaires.



*Pinocchio et l'Empereur de la nuit*

### e. Les opposants

#### Chez Collodi

- Nombreux, parfois susceptibles de retournements (par exemple, Mangefeu); principalement : les manipulateurs et séducteurs (le Renard boiteux, le Chat aveugle, le Cocher), le double négatif (Lumignon), le Requin.

#### Chez Disney

À part Stromboli, caricature machiavélique de Mangefeu, seuls les personnages nettement négatifs sont conservés et développés; leur nombre est toutefois considérablement réduit : on retrouve les manipulateurs (Grand Coquin le renard et Gédéon le chat, le Cocher), le double négatif (Crapule) et Monstro la baleine.

#### Chez Sutherland

- L'Empereur de la nuit, qui concentre à lui seul le Mal absolu, prend logiquement des apparences aussi variées que sa puissance est grande (Puppetino, le gardien du Pays où les rêves deviennent réalité...).
- Face à une figure aussi négative, la malignité du Renard et du Singe devient très relative, au point que ces derniers pourront finalement s'allier au clan du pantin.
- Dans l'intrigue secondaire, le monstrueux Crapaud.

Pinocchio à la merci de Puppetino  
(Sutherland)



On voit donc que les deux dessins animés ont opéré un travail de réduction du nombre des actants tout en simplifiant l'intrigue, éliminant au maximum les actants au statut équivoque (mi-bons, mi-mauvais) ou à la présence fugitive. Le récit est **dichotomique**, le clan des bons (y compris Pinocchio) affrontant celui des méchants.

## 2. Le schéma narratif

Il est clair que Disney n'a retenu de Collodi que certains épisodes significatifs : l'aventure de Pinocchio au théâtre de marionnettes, son équipée sur l'île enchantée et la lutte contre Monstro<sup>1</sup>.

Alors que Collodi expose en détails combien longue et jonchée d'écueils est la route menant à la conquête de son identité, de la bonté et du devoir, Walt Disney ne conserve que les péripéties qui marquent le plus fortement l'apprentissage de l'humanité. Pinocchio est d'abord attiré par le monde de l'**objet**, de l'illusion, de la gloriole bâtie sur le mensonge. La cage dans laquelle Stromboli l'assujettit équivaut aux fils qui contraignent et actionnent les marionnettes de bois; son destin se résume alors à finir comme matériau de chauffage comme le moindre des objets.

Le pantin se soumet ensuite à la loi de l'instinct, du plaisir facile des sens, de l'**animalité** de la pulsion : il se transforme partiellement en âne, animal méprisé par excellence et au symbolisme transparent (relevons en passant l'option de Walt Disney de conserver à Pinocchio un statut intermédiaire entre deux classes d'êtres, statut inconfortable s'il en est!).

Pinocchio, guidé par l'amour filial et le sens du devoir, s'élancera enfin dans l'inconnu de l'océan, s'entravant volontairement (la pierre au cou) pour affronter la solitude et le danger, au péril de sa vie. Il mérite enfin d'accéder à l'humanité. Notons que l'image émouvante créée par Collodi, d'un pantin n'écouter que son seul courage pour franchir la gueule béante du Requin et se perdre dans les flots, est fortement dramatisée par Walt Disney<sup>2</sup>. Pinocchio utilise la **ruse** pour échapper au monstre. Il ne lutte plus contre l'infinie solitude des flots, mais contre l'ennemi terrifiant, au cours d'une poursuite palpitante. Ce point d'orgue est aussi l'issue des épreuves du jeune pantin. Alors que Walt Disney clôture l'aventure à l'apogée de son intensité, Collodi poursuit la leçon : le renoncement aux plaisirs égoïstes ne doit pas dériver de circonstances exceptionnelles, mais s'affirmer quotidiennement. L'actualité nous le prouve : nous sommes tous capables d'élan de générosité lors de soudaines catastrophes, mais qu'en est-il une fois que les médias se sont tus ?

Notre étude a montré que la réalisation de Sutherland était une **suite chronologique** (Pinocchio y fête son premier anniversaire d'enfant véritable) et **symbolique** (Pinocchio y passant de l'enfance à l'âge de l'autonomie adulte) du célèbre récit.

Pourtant, un simple schéma démontre que, sur le plan narratif, cette version n'est pas une continuation, mais plutôt une **adaptation**, un calque exact de celle de Walt Disney.

1. La transformation du requin en baleine, énorme mammifère marin, réfère au symbolisme de l'inconscient : il importe en effet que la re-naissance de Pinocchio ne soit effective qu'après un séjour dans un ventre maternel, si inhospitalier soit-il.

2. La valeur psychanalytique de l'épisode de l'avalement, classique dans les contes, (*Le loup et les sept chevreaux, Chaperon rouge,...*) est clarifiée chez Walt Disney. En effet, il n'est pas indifférent que la re/naissance de Pinocchio soit consécutive à son séjour dans un ventre « maternel » habité d'abord par le père de l'enfant. La coexistence de deux figures maternelles, l'une positive, l'autre négative (la marâtre, la sorcière, l'ogresse) se rencontre fréquemment dans les contes car elle aide l'enfant à mieux accepter ses pulsions agressives à l'égard de sa mère, tout en gardant intacte une image idéale et rassurante de celle-ci.

## Schéma n° 1

<b>Chez Collodi</b>		Bois vivant mais informe	Pantин vivant	Enfant
<b>Chez Disney</b>		Marionnette inanimée	Pantин vivant	Enfant
<b>Chez Sutherland</b>	Enfant	Marionnette inanimée	Pantин vivant	Enfant
		<b>monde de l'objet</b>	<b>monde transitoire</b>	<b>monde de l'humain</b>

1. Pour plus de clarté, nous laisserons de côté la transformation de Pinocchio en âne, parce que chez Collodi, elle n'est qu'apparente (le pantin reste intact sous sa peau d'animal), et partielle chez Walt Disney. De plus, les métamorphoses animales connotent traditionnellement, dans les contes de fées, la soumission de l'homme à ses pulsions instinctives et donc un stade inférieur, immature de l'humanité.

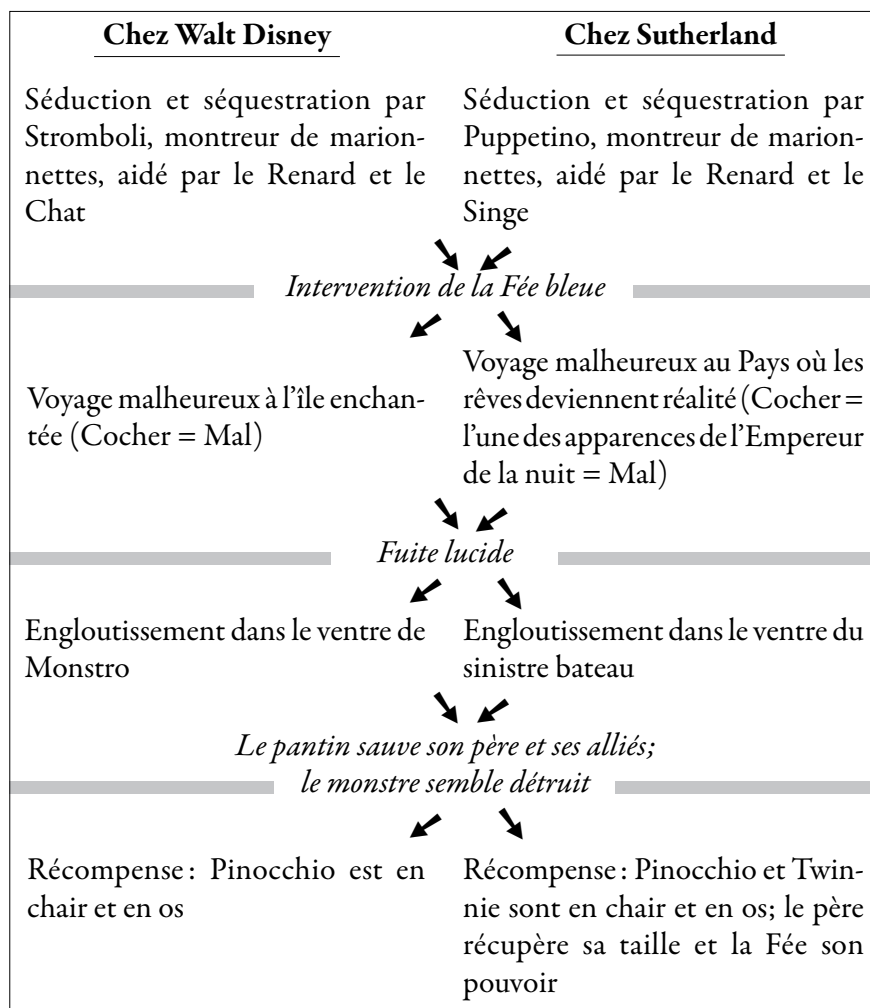
Le prologue mis à part, le parallélisme est donc parfait entre les trois versions<sup>1</sup>.

Mangefeu, le terrible montreur de marionnettes (Collodi)





Schéma n° 2



Pinocchio à la merci de Stromboli (Walt Disney)

L'unique différence réside donc dans le fait que Pinocchio est responsable à présent de ses proches. Il améliore leur destin en même temps que le sien, et mérite l'existence et l'amour de sa fiancée. L'image de la maturité réussie est claire. Sans aucun doute, Pinocchio et Twinnie vivront longtemps heureux et auront beaucoup de petits enfants véritables...





Pinocchio et son père échappent au Requin, aidés par le Thon (Collodi)



Par la ruse, Pinocchio et son père échappent à Monstro (Walt Disney)



## DEUXIEME PARTIE

# le conte : de l'improvisation à la parodie

---

« On dit qu'un homme deviendrait fou s'il ne pouvait rêver la nuit. De même, si on ne permet pas à un enfant de pénétrer dans l'imaginaire, il ne pourra jamais affronter le réel. Les contes répondent dans l'enfance à un besoin aussi fondamental que la nourriture, et qui se manifeste de la même façon que la faim. Raconte-moi une histoire, s'il te plaît, papa. »

in PAUL AUSTER, *L'invention de la solitude*,  
Paris, Actes Sud, 1988.

---



Le rituel de la narration et surtout de l'invention des contes instaure au sein d'une famille de précieux liens affectifs, une complicité née du partage d'un imaginaire.

Mais les contes de fées trouvent aussi naturellement leur place à l'école, en devenant les supports d'exercices tournés vers la créativité, la production personnelle.

Nous l'avons vu, *Pinocchio et l'Empereur de la nuit* est, d'un certain point de vue, un remake des aventures originales du célèbre pantin. C'est pourquoi nous axerons la seconde partie de ce dossier sur divers procédés de manipulation qui peuvent altérer les étapes et situations d'un récit pour en obtenir un remake ou une parodie.

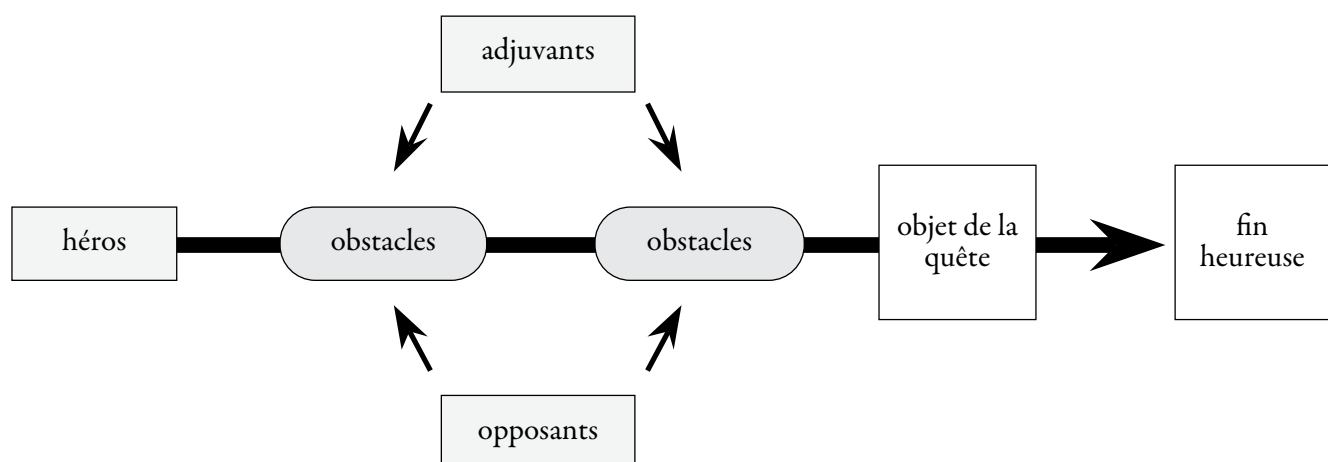
Nous avons répertorié deux grands domaines d'application : le conte **improvisé**, prioritairement centré sur l'**expression orale**, et le conte **détourné**, qui met en œuvre des procédés plus complexes et qui est par conséquent destiné à l'**expression écrite**.

Néanmoins nous donnerons préalablement une brève définition de la structure du conte traditionnel. Bien qu'il autorise la création d'histoires riches, inventives et diversifiées, le schéma narratif d'une majorité de contes se révèle assez rigide; généralement un enfant amené à « raconter une histoire » met d'emblée en place, le plus souvent inconsciemment, des héros, une quête, des « bons », des « mauvais », des obstacles à vaincre, des situations périlleuses, des sites souvent étrangers à notre quotidien et une fin heureuse. Cette démarche intuitive qui répond, nous l'avons dit, au besoin de l'enfant de « dépasser » ses angoisses et ses appréhensions, fait appel à un certain nombre de figures et de situations plus ou moins invariables et met en place une structure assez immuable :

- La figure du **héros** : Définis d'emblée, les héros appartiennent souvent à d'autres temps, d'autres lieux ou à des mondes imaginaires : princes, princesses, lutins ou autres créatures du même type peuplent ainsi un grand nombre d'histoires. Ces héros peuvent être aussi des enfants ou des adolescents à la destinée marquée par le malheur et la souffrance : le Petit Poucet, Cendrillon, Blanche-Neige et bien d'autres héros de contes connaissent au départ une condition sociale ou familiale très pénible. Ils peuvent avoir un rôle passif (Cendrillon, Blanche-Neige) ou au contraire très actif (le Petit Poucet).
- La **quête** du héros : elle représente le motif, le prétexte de l'aventure. Si la vie du héros n'était marquée d'aucun désir, d'aucun projet, il ne pourrait par conséquent rien se passer d'extraordinaire. L'objet de la quête peut être matériel (un trésor, un secret, par exemple) mais il se définit le plus souvent dans le conte de fées par le désir et le souci d'échapper à l'emprise d'un personnage maléfique, par exemple, une sorcière (*Hänsel et Gretel*), un ogre (*Le Petit Poucet*), un géant (*Le vaillant petit Tailleur*), une marâtre (*Cendrillon, Blanche-Neige*), etc. L'objet de la quête peut donc aussi revêtir un caractère plus abstrait comme l'affranchissement, l'autonomie, l'amour, etc.
- Les **obstacles** : dans tous les contes, une série d'obstacles jonchent le chemin du héros : ces obstacles peuvent être des pièges tendus par l'ennemi mais aussi des maléfices, des obstacles matériels (précipices, montagnes infranchissables, etc.) ou magiques, par exemple, une formule à prononcer (*Alibaba et les 40 voleurs*).
- Les alliés ou « **adjuvants** » : le héros accomplit rarement seul la quête qu'il s'est fixée. En chemin, selon les circonstances, il pourra être aidé par une fée (*Cendrillon*), par un animal (*Le Chat Botté*) ou d'autres personnages qui peuvent se présenter sous des formes très variables : nains,

elfes, etc. C'est grâce aux alliés que le héros va vaincre les obstacles qu'il rencontre et démanteler les pièges qu'on lui tend.

- Les ennemis ou « **opposants** » : l'ennemi apparaît comme l'obstacle principal à vaincre. Bien que sa présence hante l'histoire depuis le début par les obstacles qu'il dresse indirectement sur la route du héros, il apparaît souvent vers la fin du récit, précisément au moment où la victoire finale de ce dernier semble proche. Généralement, il règne sans partage sur le lieu qui abrite l'objet de la quête. C'est typiquement l'Empereur de la nuit, dans le *Pinocchio* de Sutherland.
- Une **fin heureuse** : les contes se terminent rarement dans la tragédie et le drame. Dans une majorité de cas, le héros obtient l'objet de sa quête. Tantôt il connaît le triomphe et la gloire (*Le vaillant petit Tailleur*, *Le Chat Botté*), tantôt il goûte aux joies de l'amour partagé (*Blanche-Neige*, *Cendrillon*) ou savoure le bonheur d'une famille trouvée ou retrouvée (*Le Petit Poucet*).



Sur base de ce schéma, chaque élève pourra aisément construire un conte et l'étoffer d'ailleurs de victoires et de défaites secondaires en rapport avec les obstacles à franchir. Signalons à ce propos qu'il existe, comme support à cette activité à la fois ludique et didactique, un jeu élaboré et proposé par le Bureau pour l'Enseignement de la Langue et de la Civilisation Françaises à l'étranger, et édité à Paris par l'Ecole des Loisirs (1977). Destiné prioritairement aux enfants de 5 à 11 ans, *Le Tarot des mille et un contes* permet, à partir de 80 cartes réparties en 10 séries de 8 figures (dont celles que nous venons de définir) d'inventer un nombre infini de contes. Conçu pour permettre à l'enfant de développer sa créativité, ce jeu se prête tant à la création individuelle qu'à la composition collective.

## I. LE CONTE IMPROVISÉ

Nous savons maintenant qu'un conte a compté, compte, et comptera encore de nombreuses variantes.

Ce chapitre, quant à lui, vise à encourager les élèves à libérer leur imagination, à se faire eux aussi conteurs.

Nous nous contenterons d'illustrer les démarches requises par un exemple. Nous avons choisi *Les trois plumes*, des frères Grimm, dont la longueur et la difficulté nous semblent accessibles à des enfants de 8 à 10 ans.

### Les trois plumes

Il y avait une fois un roi qui avait trois fils. Deux d'entre eux étaient intelligents et sages; mais le troisième ne parlait pas beaucoup, il était d'esprit un peu simple et on l'appelait toujours le Bêta. Quand le roi se fit vieux, s'affaiblit et qu'il pensa à la mort, il se demandait auquel de ses fils il laisserait son royaume. Alors il leur dit : - Partez en voyage et celui qui me rapportera le plus beau tapis sera roi après ma mort. Et, pour qu'il n'y ait pas de conflit entre eux, il les conduisit devant le château, souffla en l'air sur trois plumes, disant : — Allez dans la direction où elles s'envolent.

L'une des plumes s'envola à l'est, l'autre à l'ouest, la troisième tout droit et ne tarda pas à tomber par terre. Alors un des frères partit à droite, l'autre à gauche, tous deux se moquant du Bêta, obligé de rester là où la troisième plume était tombée.

Le Bêta s'assit sur le sol, tout triste. Soudain il remarqua une trappe qui se trouvait à côté de la plume. Il la souleva, vit un escalier et le descendit. Puis il se trouva devant une autre porte, frappa et entendit que l'on disait à l'intérieur :

Jeune fille, verte et mignonne,  
Sautez de droite et de gauche,  
Allez voir qui est dehors.

La porte s'ouvrit et il vit une grosse grenouille et autour d'elle une masse de petites grenouilles.

La grosse grenouille demanda au jeune homme ce qu'il désirait.

Il répondit qu'il voulait un tapis, le plus beau, le plus riche tapis.

La grenouille en appela une autre, une petite, en lui disant :

Jeune fille, verte et mignonne,  
Sautez de droite et de gauche,  
Apportez-moi la grande boîte.

La jeune grenouille alla chercher la boîte, la grosse grenouille l'ouvrit, en sortit un tapis plus beau et plus riche qu'aucun de ceux que l'on tissait dans le monde, et le donna au jeune homme. Celui-ci remercia et remonta à la surface.

Les deux autres le croyaient si bête qu'ils étaient sûrs qu'il ne rapporterait rien.

— Pourquoi nous donner tant de mal à chercher, dirent-ils et ils prirent à la première bergère rencontrée les étoffes grossières qu'elle avait sur elle et les apportèrent au roi.

Au même moment le Bêta revenait lui aussi avec le magnifique tapis.

À cette vue, le roi fut tout surpris et dit :

— S'il faut s'en tenir au droit strict c'est au plus jeune qu'appartient le royaume.

Mais les deux autres frères tourmentèrent leur père en lui disant que c'était impossible de confier le royaume au Bêta qui manquait de raison avant tout. Et ils prièrent le roi de fixer une autre condition.

Le père leur dit alors :

— Celui qui me rapportera la plus belle bague aura le royaume.

Puis il sortit avec les trois frères, souffla les plumes en l'air pour savoir dans quelle direction ils devaient se diriger.

Comme la première fois les deux aînés allèrent à l'est et à l'ouest; quant au plus jeune, la plume s'envola tout droit et alla tomber à côté de la trappe.

Il redescendit pour retrouver la grosse grenouille et lui dit qu'il avait besoin de la plus belle bague.

Elle se fit aussitôt apporter la grande boîte, en sortit une bague qu'elle lui donna, toute étincelante de pierres précieuses et qui était si belle qu'aucun orfèvre au monde n'aurait pu la faire.

Les deux aînés se moquaient du Bêta qui allait chercher une bague en or.

Quant à eux ils ne se donnèrent aucune peine et ôtèrent les clous d'un vieil anneau de voiture et l'apportèrent au roi. Lorsque le Bêta montra sa bague en or, le père déclara cette fois encore : - C'est à lui qu'appartient le royaume. Mais les deux autres ne cessaient pas de tourmenter le roi pour qu'il pose encore une troisième condition : le royaume reviendrait à celui qui ramenait la plus belle femme. Il souffla encore les trois plumes en l'air et elles s'envolèrent comme les deux autres fois.

Le Bêta redescendit trouver la grosse grenouille et lui dit :

— Il faut que je ramène la plus belle femme.

— Ah ! dit la grenouille, la plus belle femme, on ne l'a pas tout de suite sous la main, mais tu l'auras quand même.

Et elle lui donna une grosse carotte, creusée et attelée de six petites souris. Alors, tout triste, le Bêta lui dit : — Qu'est-ce qu'il faut que j'en fasse ? La grenouille répondit : — Mets dedans une de mes petites grenouilles.

Il en saisit une au hasard et la mit dans la petite voiture jaune; mais dès qu'elle fut dedans, elle devint une magnifique demoiselle, la carotte devint un carrosse et les six petites souris des chevaux; Alors il embrassa la jeune fille et l'emmena près du roi.

Les frères vinrent après lui. Ils ne s'étaient pas donné la moindre peine pour chercher une belle femme mais avaient amené les premières paysannes venues. Voyant cela le roi déclara :

— C'est au plus jeune que le royaume appartiendra après ma mort.

Mais les deux aînés ne cessèrent d'assourdir le roi par leurs récriminations, disant qu'il n'admettraient pas que le Bêta devienne roi. Et ils exigèrent que ce privilège revint à celui dont la femme pourrait sauter à travers un cerceau accroché dans la salle. Il pensaient : — Les paysannes s'en tireront certainement, elles sont assez fortes pour cela tandis que la délicate demoiselle se tuera dans le saut.

Le vieux roi se rendit cette fois encore à leur désir. Les deux paysannes sautèrent donc à travers le cerceau; mais si lourdement qu'elles tombèrent et se cassèrent bras et jambes. Ce fut ensuite le tour de la belle demoiselle que le Bêta avait ramenée et elle sauta, légère comme un chevreuil, et toutes les objections furent levées. C'est ainsi que le Bêta obtint la couronne et il régna longtemps avec sagesse.

in *Contes de Grimm*, 1857.

L'enseignant procédera à deux lectures expressives du récit. Il demandera alors aux élèves de repérer les différents matériaux du conte : d'abord :

- les héros (1)
- le milieu (2),

que l'on transformera par la technique du **contraste**.

En l'occurrence,

	<b>Conte de référence</b>	<b>Conte improvisé</b>
(1)	le vieux roi les trois fils le simplet la grenouille	une vieille reine trois filles une fille laide une chouette
(2)	la trappe souterraine	la cime d'un arbre creux

On fera aussi l'inventaire des objets (3) essentiels au récit, que l'on adaptera en conservant certains traits de **symétrie**, c'est-à-dire que si l'objet magique est, par exemple, une coquille de noix que le héros glissera dans sa poche, on devra le modifier en respectant des contraintes de taille, de poids... de façon à ce que le nouvel objet puisse jouer un rôle identique dans la nouvelle histoire (ce qui serait impossible dans le cas d'une métamorphose de la noix en pastèque ou en montgolfière...). Donc, selon l'importance de ces traits dans l'économie narrative, la symétrie portera sur le volume de l'objet, sa couleur, sa forme, l'utilisation que le héros en fait, etc.

En l'occurrence,

	<b>Conte de référence</b>	<b>Conte improvisé</b>
(3)	les trois plumes  le tapis la grenouille  la bague	trois tourterelles  une natte ou une robe (étoffes)  un diamant

On répertoriera enfin les différentes étapes du récit, qui devront s'articuler de façon **symétrique** et conduire à un déroulement **parallèle** (la fin heureuse pour le bon, la punition des méchants seront impérativement conservées).

Il est par ailleurs important de veiller à ce que la cohérence interne du récit soit respectée (si la flèche atterrit sur la cime d'un arbre, il est logique que l'« animal-fée » qui y vit soit un oiseau plutôt qu'un brochet ou un éléphant!).



Conte de référence	Conte improvisé
Il y avait une fois un roi qui avait trois fils.	Il y avait une fois une reine qui avait trois filles
Deux d'entre eux étaient intelligents et sages	Deux d'entre elles étaient belles et souriantes
Mais le troisième... était d'esprit un peu simple : on l'appelait le Bêta	Mais la troisième... avait les traits si graves qu'elle en était peu avenante : on l'appelait le Laideron.
Il leur dit : - (...) celui qui me ramènera le plus beau tapis sera roi.	Elle leur dit : - (...) celle qui me ramènera la nappe la plus richement brodée sera reine.
Il souffla en l'air sur trois plumes.	Elle lâcha dans le ciel trois tourterelles.
La troisième s'envola tout droit et ne tarda pas à tomber par terre	La troisième voleta lourdement et se posa sur la cime d'un chêne.
Le bêta s'assit sur le sol, tout triste. Soudain, il remarqua une trappe.	Le laideron grimpa au faîte de l'arbre. Soudain, elle vit une galerie dans le creux du tronc.
Il vit une grosse grenouille... et des petites grenouilles.	Elle vit une énorme chouette... et des dizaines de paires d'oiseaux.
Jeune fille, verte et mignonne, sautez de droite et de gauche, apportez-moi la grande boîte.	Bel oiseau multicolore, volette-ça, volette-là, va quérir un oeuf de sucre.
La grosse grenouille l'ouvrit, en sortit un tapis plus beau...	L'énorme chouette le cassa, en sortit une nappe plus fine...
Les deux autres prirent à la première bergère rencontrée les étoffes grossières qu'elle avait sur elle.	Les deux aînées prirent dans la première chaumière un grossier torchon de cuisine.
Impossible de confier le royaume au Bêta qui manquait de raison.	Impossible de confier le royaume au laideron dont la mine était si triste.
Il (...) lui dit qu'il avait besoin de la plus belle bague	Elle (...) lui dit qu'elle avait besoin du diamant le plus pur.
Les deux aînés (...) ôtèrent les clous d'un vieil anneau de voiture.	Les deux sœurs ramassèrent le premier caillou venu.
Il faut que je ramène la plus belle femme	Il faut que je ramène le chiot le mieux élevé.

Conte de référence	Conte improvisé
Elle lui donna une grosse carotte, creusée et attelée de six petites souris.	Elle lui donna une longue pomme de pin, creusée et attelée de six belles chenilles.
Il saisit une grenouille au hasard.	Elle saisit un oiseau au hasard.
Elle devint une magnifique demoiselle, la carotte devint un carrosse et les six petites souris des chevaux.	Il devint un ravissant caniche crème, la pomme de pin une nacelle que portaient six cygnes d'argent.
Les frères (...) avaient amené les premières paysannes venues.	Les sœurs avaient amené les premiers molosses venus.
Ils exigèrent que ce privilège revint à celui dont la femme pourrait sauter à travers un cerceau.	Elles exigèrent que ce privilège revint à celle dont le chien pourrait sauter par-dessus un feu de bois.
Les deux paysannes sautèrent (...) si lourdement qu'elles tombèrent...	Les deux molosses foncèrent comme des brutes en plein dans la flambée.
La belle demoiselle sauta, légère comme un chevreuil.	Le jeune caniche caracolant franchit l'obstacle d'une pirouette légère.
C'est ainsi que le Bêta obtint la couronne et il régna longtemps avec sagesse.	C'est ainsi que le laideron gagna la couronne et l'on vit que le sourire que faisaient naître les espiègleries du caniche rendait ses traits charmants.

Mille autres variantes sont bien sûr possibles : aux enfants de rêver, de se démarquer davantage du modèle en l'actualisant, en le situant, par exemple, dans un cadre urbain, ou encore dans un décor et un temps futuristes...

Nos contes traditionnels, comme ceux traduits d'autres cultures, constituent autant de trésors pour l'apprenti-conteur.

*Le conte improvisé*, de B. et Ch. Bru<sup>1</sup>, proposent des modules de récits à adapter — dont certains sont inédits — en les classant selon un ordre de complexité croissante.

L'enseignant s'y référera avec fruit.

1. B. et C. BRU, *Le conte improvisé*, Bruxelles, De Boeck-Wesmael, 1988.

## II. LE CONTE DÉTOURNÉ

Une fois que l'enfant, par l'intermédiaire des contes narrés puis improvisés, sera familiarisé avec la logique narrative et les particularités stylistiques du genre, on pourra le mener à l'exercice de **détournement** des contes. Pour les récits les moins connus, le professeur s'appuiera sur leur lecture; pour les autres, une remémoration collective suffira. Une fois les personnages typés, les péripéties de l'action cernées, le schéma narratif établi, le travail consistera à pervertir l'un ou plusieurs axes du conte dans une perspective **parodique**.

Mais qu'est-ce qu'une parodie? Selon Claude Bouché, c'est « le mécanisme par lequel un texte littéraire [ou la publicité, la bande dessinée, une image, un film] démarque (...) sur le mode caricatural (...) soit un autre texte, soit un ensemble de textes, soit certains caractères et procédés d'un genre (...) »<sup>1</sup>. Une œuvre parodique est donc une œuvre « à la manière de », une œuvre qui se fonde sur un texte plus ancien, endormi dans la mémoire collective, et dont le texte réveille le souvenir.

En fait, la parodie procure à la fois un plaisir de détective et la joie de voir distordus et rénovés des récits que l'on pouvait croire intouchables.

Pour déceler la parodie en tant que telle, il faut donc que deux conditions soient remplies :

1. Le modèle doit être bien intégré (maîtrise de l'intrigue d'un conte particulier, mais aussi des règles générales du genre).
2. Certaines compétences, nécessaires à la perception du sens second, doivent être requises.

La première condition ne pose en général pas de problèmes. En effet, la célébrité des contes, colportés de génération en génération, remodelés à l'image de chaque culture, fixés par le livre ou le film, fait que leurs thèmes majeurs sont devenus de véritables clichés que l'enfant a assimilés dès son plus jeune âge. On pourrait même avancer que le conte est sans doute le genre narratif qui se prête le mieux au détournement.

Le second impératif sera d'autant mieux rencontré que l'enfant sera imprégné de son époque, dont l'esthétique est d'abord celle de la citation, de l'adaptation, du pastiche : la culture enfantine (littérature, dessins animés, et surtout la publicité) exploite largement, en le renouvelant, tout un fonds de fictions traditionnelles. Très jeune, l'enfant possédera donc la compétence intellectuelle et l'intuition ludique requises pour de telles manipulations.

Parodier un texte s'avère un exercice doublement intéressant : il aide l'enfant à acquérir la maîtrise d'un genre en l'obligeant à en abstraire les codes et favorise la créativité.

Sans prétendre à l'exhaustivité, nous allons à présent inventorier quelques possibilités de détournement, qui pourront affecter l'un ou plusieurs axes du conte (le contexte spatio-temporel, les personnages, le schéma narratif...), et utiliser l'une ou l'autre technique parodique (suppression, adjonction, grossissement, rétrécissement, inversion, déplacement).

1. CL. BOUCHÉ, *Lautréamont, du vécu commun à la parodie*, Paris, Larousse, coll. « Thèmes et textes », 1974.

## A. L'ACTUALISATION (DÉPLACEMENT DE L'AXE SPATIO-TEMPOREL)

L'espace et le temps du conte de fées, qui paraissent très éloignés de nous, sont pourtant peu définis : « Il était une fois dans un pays lointain... ». Ce décor conditionne la création de héros étrangers à notre vécu quotidien : rois et reines, princesses et princes charmants, meuniers et bûcherons... Antérieur et surtout extérieur à la civilisation scientifique, il compose un monde perméable à l'irruption de la magie, apanage des fées, sorcières et enchanteurs.

La simple transposition d'un conte célèbre, comme *Cendrillon* à l'époque actuelle et dans l'univers urbain qui est celui des écoliers, risque bien d'engendrer nombre de réactions en chaîne. Le prénom, l'habillement, les brimades et les rêves de l'héroïne ne seront que quelques-uns des problèmes à résoudre. La première étape, collective, consistera en un brassage d'idées aboutissant à la construction de l'intrigue.

### Imaginons...

Imaginons, par exemple, que Sandrine Cornet vit à Herstal, dans la banlieue liégeoise, avec son père, un routier toujours en voyage. Divorcé, celui-ci s'est remarié avec une coiffeuse déjà mère de Cindy et Cynthia, deux petites pimbêches trop gâtées qui poursuivent des études dans un lycée huppé du centre-ville.

Sandrine, elle, doit travailler comme apprentie dans le salon de coiffure de sa belle-mère, qui éprouve un malin plaisir à lui faire manipuler les colorants ammoniaqués, ou — pire ! — l'oblige à balayer les longues chevelures sacrifiées aux ciseaux et à trier les mèches pour les revendre aux posticheurs.

Or l'on apprend qu'à l'occasion de la fête de la musique, le beau Patrick Truelle offre un concert gratuit et en plein air à tous les jeunes Liégeois. Hélas, le grand jour est un vendredi, jour de prestations nocturnes au salon de coiffure. Depuis longtemps déjà, Cindy et Cynthia, vêtues d'un jean déchiré et d'un body Chipie sont sur place, frémissantes à la perspective d'un CD dédicacé par leur idole. L'infortunée Sandrine shampooine, pose des papillotes, renifle, le cœur gros. Soudain, le téléphone sonne : Madame Citrouille, une riche cliente excentrique, désire une coupe à domicile. Sandrine s'exécute, dégage la nuque, coupe la frange, et fond en larmes. Madame Citrouille s'inquiète, s'informe et sourit; en réalité, elle est un peu sorcière : « Ferme les yeux, Sandrine ! Je vais frapper trois fois dans les mains ». Une fois : voilà un combishort en lycra noir; deux fois : des Nike aux lacets argentés; trois fois : le klaxon d'un taxi retentit. Et voici notre héroïne confortablement installée, puis débarquée à quelques pas du beau Patrick qui, entre toutes, la remarque. Il s'interrompt au beau milieu de sa chanson fétiche « Cassez la noix », plongeant Sandrine dans une telle confusion qu'elle s'enfuit. Mais une annonce dans *Vlan* permet au chanteur de la retrouver et de l'emmener à Paris dans une somptueuse Ford Cabriolet.



*Blanche-Neige et les sept nains* illustré par  
Herman Vogel (1894)

Sur base de ce schéma établi en commun, les élèves rédigeront individuellement leur version écrite du conte.

## B. L'AMBIGUÏTÉ, LE DÉDOUBLEMENT, L'INVERSION

Le travail sera cette fois centré sur les personnages et les **valeurs** qu'ils incarnent. Dans les contes traditionnels, les héros sont **monolithiques**, c'est-à-dire entièrement bons ou totalement mauvais. Ainsi, *Le petit Chaperon Rouge* est l'histoire d'une gentille fillette serviable dont l'unique faiblesse est l'excès de confiance, ce qui la rend dupe du grand méchant Loup.

Il existe d'innombrables parodies de ce conte, à commencer par celles de Tex Avery, dont le dénominateur commun est la métamorphose de la petite fille en une vamp ravageuse. L'une de ces versions animées dédouble d'ailleurs le couple Loup/Fillette en un avatar rural et un avatar urbain, procédé d'**insistance** (ou d'amplification) très fréquent dans le pastiche.

*Le petit Chaperon Vert* de Solotareff et Nadja (édité par l'Ecole des Loisirs) procède aussi à la multiplication de l'héroïne. Les propriétés du chaperon original sont réparties entre les deux nouveaux chaperons : Chaperon Vert conservera les aspects sympathiques et dévoués : elle s'en va soigner le rhume de son aïeule; mais sa couleur de laitue n'aiguise pas du tout l'appétit du loup. Celui-ci n'apprécie que le rouge, teinte dont est vêtue le petit Chaperon Rouge, qui récupère par là son statut traditionnel de victime. Mais d'autre part, elle est chipie, menteuse, imprudente, insolente... et n'est donc plus un personnage positif. L'univocité de l'héroïne est donc ici **éclatée**; de cet éclatement surgit l'**ambivalence**.

Dans *Le petit chaperon Bleu Marine* de Dumas et Moissard (*in Contes à l'envers*, à l'Ecole des Loisirs), l'ambivalence cède la place à l'**inversion**.

Jalouse de la célébrité de sa grand-mère, qui fut dans sa jeunesse le vrai Chaperon Rouge, la petite fille met au point le projet de vivre pareille aventure, quitte à sacrifier la vieille dame à la voracité d'un loup. Mais où trouver un loup à Paris, sinon au zoo ? Mais l'animal qu'elle trouve, délivre et défie (« Eh bien, faisons la course, toi et moi, jusque chez ma grand-mère »), est moins assoiffé de sang que de liberté : il rejoint ses steppes natales. Pendant ce temps, Chaperon Bleu a pris sa grand-mère pour un loup déguisé, qu'elle a ensuite capturé et enfermé au zoo !

Les fonctions positive et négative respectivement tenues par l'enfant et la bête sont ici inversées. La confusion des rôles (puisque la grand-mère n'est autre que le Chaperon originel) augmente encore la perversion du conte.

Enfin, dans *Ginette et le loup*, de Catherine Colomb (aux éditions I.L.M., 1985), l'inversion est plus nette encore : elle atteint non seulement les **valeurs symboliques**, mais aussi les **actions** des personnages. Véritable petite peste, Ginette persécute un pauvre loup civilisé qui porte à sa grand-mère louve, opérée des amygdales, une coupe de crème glacée. Elle les devance, fourre la vieille dame sous le lit, endosse ses vêtements, et piège si bien le loup qu'elle parvient à lui voler les glaces et à les engloutir sans vergogne !

Ces quelques exemples ont permis d'illustrer concrètement la manière dont fonctionnent les principaux procédés qui altèrent les personnages par une modification des valeurs qu'ils incarnent.

On pourrait maintenant demander aux élèves de transformer Chaperon Rouge en épouvantable gamine martyrisant le loup, le traquant avec tout un arsenal de pétards, etc.

Qu'advierait-il de l'aventure si les trois petits cochons ou les sept petits chevreux abandonnaient leur statut de victimes pour celui de chasseurs, si l'ogre, perdu dans la forêt profonde, devenait la proie et l'otage du terrible Petit Poucet... ?

Notons que l'inversion reste un outil de transformation opératoire également dans le cas de contes plus complexes, comme *La Belle au Bois Dormant* devenue *Le Bel au Bois Dormant* (inversion sexuelle) ou encore *La Belle au Bois Bruyant* (inversion du sortilège), comme dans les *Contes à l'envers*.

## C. L'ADJONCTION

On peut également modifier complètement la structure d'un conte par l'ajout d'un personnage inédit !

Ainsi Solotareff et Nadja inventent un frère à Barbe-Bleue : Barbe-Rose, un adorable Don Juan capable de réduire à néant les plus noirs desseins (et méfaits !) de son frère (*Barbe-Rose*, à l'Ecole des Loisirs).

On pourrait ainsi demander aux élèves d'imaginer comment évoluerait l'histoire de *Blanche-Neige* si l'on envisageait l'existence d'un huitième nain, gardien de la chaumière et cerbère de Blanche-Neige; ou l'histoire du *Petit Poucet*, s'il était nanti d'un septième frère, ce qui rendrait aléatoire l'échange des couronnes d'ogresses et des petits bonnets...



*Le Chat botté* illustré par Gustave Doré

---

## D. LA RÉDUCTION

Le procédé de la réduction consiste à **restreindre les pouvoirs** détenus par les personnages. *Drôle de princesse* de Waddell et Benson (aux éditions Grün), parodie de *La Belle au Bois Dormant*, met ainsi en scène une famille royale complètement désargentée.

Mais le procédé trouve son application la plus féconde lorsqu'il affecte les pouvoirs surnaturels. En effet, dans les contes de fées, les personnages investis de pouvoirs magiques sont tout-puissants, dans le mal comme dans le bien. Le jeu consistera à les rendre incompetents, soit qu'ils manquent de jugement — récompensant le méchant et punissant le bon — soit qu'ils soient dénués d'à-propos, se répandant en sortilèges inadaptés.

Qu'advierait-il du destin de Cendrillon si sa marraine lui faisait don d'une panoplie de patins à glaces ou de robots ménagers ? Et du bonheur de Blanche-Neige, si elle succombait à l'attrait d'une pomme qui aurait la propriété de rendre tous les hommes — nains compris — complètement fous d'amour ?

---

## E. LA MACÉDOINE DE CONTES

Le procédé consiste ici à faire **se télescoper** au sein d'un même récit **plusieurs contes** distincts. Plus l'alliage sera étonnant, plus l'effet sera cocasse.

Les enfants auront donc pour tâche de mener le Petit Poucet à la maison de pain d'épice de la sorcière d'Hänsel et Gretel, d'obliger le petit Chaperon Rouge à porter galette et pot de beurre à ses oncles les nains, d'affubler d'une barbe bleue le prince charmant de Blanche-Neige, ou de conduire celle-ci dans le domaine des trois Ours !

La listes des transformations narratives est loin d'être close. Elle pourra toujours être enrichie par les multiples combinaisons de variantes.



*Cendrillon* illustré par Gustave Doré

---

## F. LE STYLE

Les remaniements stylistiques auront pour effet de susciter une impression d'étrangeté, de décalage, de « second degré ». Nous l'aborderons ici sous quatre formes.

---

### 1. L'hyperbole

L'hyperbole est un procédé d'**insistance**, de grossissement. Les tics du conte traditionnel ayant été soigneusement repérés, on les amplifiera en multipliant sciemment, de façon à en « faire trop ». Ainsi le fameux « Tire la chevillette et la bobinette cherra » pourra être redoublé par d'autres formules construites sur le même patron, pour produire un effet de ritournelle (« remonte tes socquettes et sur les gambettes tiens-toi », « taille une bavette et la causette feras », ...). Les comptines, le lexique et les tournures archaïques pourront être multipliées à l'excès, etc.

---

### 2. L'antiphrase

Il s'agit ici d'un procédé de **déplacement**. Alors que l'hyperbole mène à la caricature par une conformité excessive au genre du conte, l'antiphrase atteint le même objectif grâce à une inversion de certaines caractéristiques du genre. Par exemple, un langage populaire, argotique ou branché prendra le relais des archaïsmes (exemple : « Le grand méchant Loup pique un sprint et Chaperon Rouge a les jetons », ou encore, « À la vue du Loup, les trois petits Cochons prennent la poudre d'escampette », etc.).

Remarquons toutefois que cet exercice, très amusant, comporte l'écueil de la vulgarité.

Par ailleurs, les répétitions originelles pourront être condensées, résumées, etc.

---

### 3. Le collage

Le collage consiste tout simplement à **juxtaposer** les deux procédés précédents.

Le conte de fée étant un genre particulièrement homogène et respectant des conventions stylistiques précises, l'emploi méthodique de changements de style sera très fortement ressenti comme anormal.



*Le Petit Chaperon rouge* illustré par Gustave Doré



#### 4. La dérision

Implicitement contenue dans les techniques déjà inventoriées, la dérision sera accentuée par le choix de formes visant à **discréditer les effets dramatiques ou magiques**.

Henriette Bichonnier et Pef en jouent avec virtuosité dans *Le Monstre poilu* (où la petite héroïne scande chaque menace du monstre anthropophage d'un impertinent « Poil-au-nez, poil-au-bras... » qui fait retomber la tension), *Pincemi, Pincemoi et la sorcière* (truffé de chansonnettes insolentes et de devinettes fantaisistes) et *Le roi des bons* (pastiche de *Blanche-Neige*).

Ce procédé n'est pas purement langagier, puisqu'il rend les méchants plus ridicules que terrifiants, réduit les prouesses des héros en ruses malicieuses... en somme, ne fait qu'accompagner tout un travail sur la fiction.

Pour clore cet inventaire de procédés de détournement des contes, nous signalerons, à titre d'illustration, que Charles Perrault nous a livré un petit conte qui se prête très bien aux manipulations parodiques : *Les Fées* (texte en annexe). Confronter ce récit avec les reflets déformés qu'en ont donné Hausman (*La fée*; texte en annexe), Dumas et Moissard (*Le don de la fée Mirobola*, du recueil *Contes à l'envers*) ou encore Gripari (*La fée du robinet*, du recueil *La sorcière de la rue Mouffetard et autres contes de la rue Broca*) s'avère être un exercice aussi utile qu'amusant.



*Barbe-Bleue* illustré par Gustave Doré

## Les Fées par Charles Perrault

Il était une fois une veuve qui avait deux filles : l'aînée lui ressemblait si fort d'humeur et de visage que, qui la voyait, voyait la mère. Elles étaient toutes deux si désagréables et si orgueilleuses, qu'on ne pouvait vivre avec elles; la cadette, qui était le vrai portrait de son père pour la douceur et l'honnêteté, était avec cela une des plus belles filles qu'on eût su voir. Comme on aime naturellement son semblable, cette mère était folle de sa fille aînée et, en même temps, avait une aversion effroyable pour la cadette. Elle la faisait manger à la cuisine et travailler sans cesse.

Il fallait, entre autres choses, que cette pauvre enfant allât, deux fois le jour, puiser de l'eau à une grande demi-lieue du logis et qu'elle en rapportât une grande cruche. Un jour qu'elle était à cette fontaine, il vint à elle une pauvre femme qui la pria de lui donner à boire.

— Oui-da, ma bonne mère, dit cette belle fille.

Et rinçant aussitôt sa cruche, elle puisa de l'eau au plus bel endroit de la fontaine et la lui présenta, soutenant toujours la cruche afin qu'elle bût aisément.

La bonne femme, ayant bu, lui dit :

— Vous êtes si belle, si bonne et si honnête que je ne puis m'empêcher de vous faire un don. (Car c'était une fée qui avait pris la forme d'une pauvre femme de village, pour voir jusqu'où irait l'honnêteté de cette jeune fille.) Je vous donne pour don, poursuivit la fée, qu'à chaque parole que vous direz, il vous sortira de la bouche ou une fleur ou une pierre précieuse.

Lorsque cette belle fille arriva au logis, sa mère la gronda de revenir si tard de la fontaine.

— Je vous demande pardon, ma mère, dit cette pauvre fille, d'avoir tardé si longtemps.

Et en disant ces mots, il lui sortit de la bouche deux roses, deux perles et deux gros diamants.

— Que vois-je là ! dit sa mère étonnée; je crois qu'il lui sort de la bouche des perles et des diamants. D'où vient cela, ma fille ?

(Ce fut là la première fois qu'elle l'appela sa fille.)

La pauvre enfant lui raconta naïvement tout ce qui était arrivé, non sans jeter une infinité de diamants.

— Vraiment, dit la mère, il faut que j'y envoie ma fille. Tenez, Fanchon, voyez ce qui sort de la bouche de votre sœur quand elle parle; ne seriez-vous pas bien aise d'avoir le même don ? Vous n'avez qu'à aller puiser de l'eau à la fontaine et, quand une pauvre femme vous demandera à boire, lui en donner bien honnêtement.

— Il me ferait beau voir, répondit la brutale, aller à la fontaine !

— Je veux que vous y alliez, reprit la mère, et tout à l'heure.

Elle y alla, mais toujours en grondant. Elle prit le plus beau flacon d'argent qui fût dans le logis. Elle ne fut pas plus tôt arrivée à la fontaine, qu'elle vit sortir du bois une dame magnifiquement vêtue, qui vint lui demander à boire. C'était la même fée qui avait apparu à sa sœur, mais qui avait pris l'air et les habits d'une princesse, pour voir jusqu'où irait la malhonnêteté de cette fille.

— Est-ce que je suis ici venue, lui dit cette brutale orgueilleuse, pour vous donner à boire ? Justement, j'ai apporté un flacon d'argent tout exprès pour donner à boire à Madame ! J'en suis d'avis: buvez à même si vous voulez.

— Vous n'êtes guère honnête, reprit la fée, sans se mettre en colère. Eh bien ! puisque vous êtes si peu obligeante, je vous donne pour don qu'à chaque parole que vous direz, il vous sortira de la bouche ou un serpent ou un crapaud.

D'abord<sup>1</sup> que sa mère l'aperçut, elle lui cria :

— Eh bien ! ma fille !

1. D'abord : dès que.

— Eh bien ! ma mère ! lui répondit la brutale, en jetant deux vipères et deux crapauds.  
 — O ciel, s'écria la mère, que vois-je là ? C'est sa sœur qui en est cause: elle me le paiera.  
 Et aussitôt elle courut pour la battre.  
 .../...

.../...

La pauvre enfant s'enfuit et alla se sauver dans la forêt prochaine. Le fils du roi, qui revenait de la chasse, la rencontra et, la voyant si belle, lui demanda ce qu'elle faisait là toute seule et ce qu'elle avait à pleurer !

— Hélas ! Monsieur, c'est ma mère qui m'a chassée du logis.

Le fils du roi, qui vit sortir de sa bouche cinq ou six perles et autant de diamants, la pria de lui dire d'où cela venait. Elle lui conta toute son aventure. Le fils du roi en devint amoureux et, considérant qu'un tel don valait mieux que tout ce qu'on pouvait donner en mariage à une autre, l'emmena au palais du roi son père, où il l'épousa.

Pour sa sœur, elle se fit tant haïr, que sa propre mère la chassa de chez elle; et la malheureuse, après avoir bien couru sans trouver personne qui voulût la recevoir, alla mourir au coin d'un bois.

in Perrault, *Les Contes de ma mère l'Oye*, 1697.

### La fée d'après Charles Perrault

Une bonne fille allant à la fontaine y rencontra vieillard qui lui mendia eau fraîche. La douce lui fit engouler de son cruchon. La pauvre, qui était fée, lui accorda comme récompense de cracher diamants et roses lorsqu'elle parlerait. Sachant ceci, une méchante donzelle du pays courut à la fontaine. La vieille y était, quémendant son eau. Mais l'autre la moquat. La fée fit qu'à chaque mot qu'elle dirait, un serpent lui jaillirait du gousier. Ainsi donc, la vertu fut bien mal récompensée, car si les lisses reptiles passaient sans mal, les diamants écorchaient le palais et la langue, et les épines des roses déchiraient les lèvres purpurines. Cependant, le dégoût pour l'une, et la douleur pour l'autre, les firent bientôt se taire à jamais, ce qui leur valut des maris heureux et comblés.

René HAUSMAN

in *À suivre*, n°9, octobre 1978, p.76.

---

## RÉFÉRENCE DES CONTES CITÉS

- *La fée du robinet* in P. GRIPARI, *La sorcière de la rue Mouffetard*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Junior », 1992.
- *Le don de la fée Mirobola* et *Le petit Chaperon Bleu Marine* in DUMAS et MOISSARD, *Contes à l'envers*, Paris, L'École des loisirs, 1990.
- H. BICHONNIER et PEF, *Pincemi et Pincemio et la sorcière*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Benjamin », 1992.
- H. BICHONNIER et PEF, *Le monstre poilu*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Benjamin », 1992.
- H. BICHONNIER et PEF, *Le roi des bons*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Benjamin », 1991.
- SOLOTAREFF et NADJA, *Le petit Chaperon Vert*, Paris, L'École des loisirs, coll. « Mouche de poche », 1991.
- C. COLOMB, *Ginette et le loup*, Paris, I.L.M., 1985.
- M. WADDELL, et P. BENSON, *Drôle de princesse*, Gründ, coll. « Drôlaire », 1987.



Une illustration du *Pinocchio* de Collodi par Charles Copeland (1904)

## Pinocchio et l'Empereur de la nuit

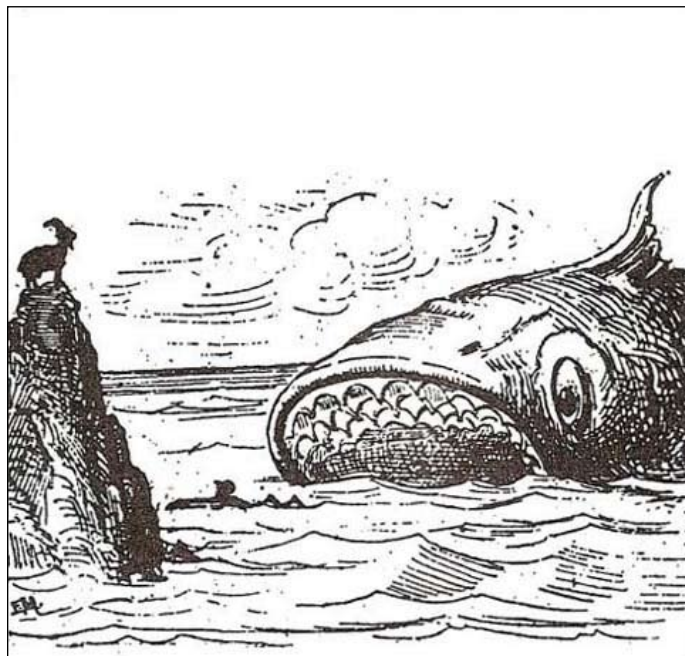
un dessin animé de Hal Sutherland  
USA, 1987, 1 h 27  
scénario de Robby London, Barry O'Brien & Dennis O'Flaherty d'après l'œuvre de Carlo Collodi

Quelques illustrations du *Pinocchio* de Collodi par Carlo Chiostri (1901)





Quelques illustrations du *Pinocchio* de Collodi  
par Enrico Mazzanti (1883)



**LES DOSSIERS  
PÉDAGOGIQUES**  
édités par Les Grignoux

Le catalogue complet des dossiers pédagogiques  
édités par Les Grignoux est disponible  
sur le site web des Grignoux :  
<http://www.grignoux.be>  
à la page des « Dossiers pédagogiques »

Pour toute demande :  
Les Grignoux,  
9 rue Sœurs de Hasque,  
4000 Liège, Belgique.  
© : 32 (0)4 222 27 78  
[contact@grignoux.be](mailto:contact@grignoux.be)