

*Le conte*

## **Objectifs :**

Au terme de cette unité , chacun de nous devra être en mesure :

- d'analyser un conte avec des modèles théoriques.
- d'appliquer cette analyse au traitement pédagogique des contes à des fins d'enseignement.
- de retrouver les caractéristiques thématiques et linguistiques du conte.
- D'aborder l'étude systématique des faits de langue dans le prolongement de la pratique textuelle.

## Texte.

### Le merle blanc

Un roi assez vieux avait trois fils. Les deux aînés étaient méchants, emportés, brutaux même. Quant au cadet, il était doux mais assez simple d'esprit. Un certain jour, le roi les rassembla tous trois et leur dit :

- On m'a assuré qu'à cinquante lieues d'ici, il y a une bête merveilleuse qu'on nomme le merle blanc. Cette bête a le pouvoir de rajeunir celui qui peut la posséder. Me voilà avancé en âge : si donc quelqu'un pouvait m'apporter cette bête merveilleuse, je suis disposé à le récompenser par ma couronne.

L'aîné prenant alors la parole, demanda à son père de le laisser aller à la recherche du merle blanc et déclara qu'il ne reviendrait point sans l'avoir trouvé.

Le roi lui fit donner des armes, un bon cheval et de l'argent, le laissa partir.

Après avoir marché bien longtemps, il arriva dans une grande et belle ville où régnait alors un roi débonnaire et ami du plaisir. Le prince, bien accueilli par les habitants qui le voyaient porteur d'un beau sac rempli d'or, ne tarda pas à être introduit au milieu de la cour dissipée du roi régnant. De sorte que, un an après son départ, il n'était pas encore de retour.

Voyant cela, le second fils du roi partit à la recherche du fameux merle blanc, emportant comme son frère un beau cheval, des armes et de l'or. Il lui arriva les mêmes aventures qu'à son frère qu'il rencontra dépouillé de tout. Malgré cet exemple, il y mena une vie dissipée, oubliant complètement et son père et la couronne promise à celui qui pourrait

ramener le grand merle blanc. De sorte qu'un an après son départ, le roi n'en avait encore reçu aucune nouvelle.

Alors le cadet dit à son père :

- Sire, si vous le permettez, j'irai, moi aussi, à la recherche de la bête merveilleuse, et, dieu aidant, j'espère vous revenir avant trois mois. Faites-moi donner un peu d'argent. Je n'ai pas besoin d'armes et de cheval pour faire ce voyage. C'est à ma bonne étoile que je remets le soin de mon succès.

Après quelques difficultés, le roi laissa partir son dernier fils.

Cinq jour après avoir quitté le palais de son père, le prince traversait une forêt lorsqu'il entendit crier une bête. Courir dans cette direction et arriver auprès d'un renard pris au piège fut pour lui l'affaire d'un instant. Emu de pitié, le jeune prince débarrassa le renard qui le remercia en lui disant :

- Ecoute, tu m'as sauvé la vie. Pour te récompenser de ton bon cœur, je me mets à ta disposition ; quand tu auras besoin de mon assistance, tu diras : « Renard, renard, passe monts et vallées. J'ai besoin de ton secours ». Je viendrai, et il n'est point de chose qui puisse me résister. Je sais que tu vas t'emparer du merle blanc. Il se trouve à deux lieues d'ici à cent pas de la tour de la ville. Il est dans une grotte gardée par deux dragons. Pour endormir ces bêtes, tu prendras seize pains de quatre livres et deux oies. Tu mettras tremper les pains dans l'eau – de – vie après, le merle blanc sera en ta possession. Cours, et surtout fis diligence. Un dernier conseil: ne rend service à personne avant que je t'ai vu. Adieu.

Ayant ainsi parlé, le renard disparut dans la profondeur des bois.

Resté seul, le prince continua sa route et arriva bientôt aux portes de la ville où sa mise simple ne le fit pas remarquer. Ayant entendu le bruit de la trompette dans une rue voisine, il s'y rendit et vit nombreuse populace entourant les officiers du roi qui annonçait l'exécution pour le lendemain matin de deux princes étrangers coupables de haute trahison. Le jeune homme ne douta pas que ce ne fussent ses deux frères.

Il alla chercher les pains, les oies et l'eau- de – vie qui lui étaient nécessaires, et il partit pour rejoindre la grosse tour de la ville. Il y arriva, compta cent pas en allant droit devant lui et trouva effectivement la grotte du merle blanc. Une grande odeur de soufre le suffoqua, mais il s'approcha et jeta aux dragons les provisions qu'il avait apportées. Une heure après le

fameux merle blanc était en sa possession. C'était un oiseau gigantesque dont les ailes brillaient comme le soleil.

- Que veux-tu de moi ? demanda l'oiseau ; parle, je suis à tes ordres.
- Je voudrais d'abord que tu me fasses délivrer mes deux frères qui sont prisonniers du roi.
- Soit. Monte sur mon cou et je t'y conduirai.

Ce disant, le merle blanc se rapetissa tellement qu'il ne parut plus qu'un grand coq. Le prince enfourcha ce nouveau coursier et se trouva bientôt au milieu de ses frères qu'il enleva au nez de leurs gardiens ébahis.

Malgré le bon service que venait de leur rendre le cadet, les deux princes ne songèrent, aussitôt libres, qu'à s'emparer de la bête merveilleuse.

- As-tu vu, dit l'un, la belle carrière d'or qui se trouve là ?
- Non, je n'ai pas songé à la regarder en passant.
- Alors, venez la voir.

Et les trois frères de s'approcher du gouffre. Pendant que le cadet se penchait pour mieux voir, il fut poussé par ses deux frères et tomba au fond de la mine.

Lorsqu'il revint à lui, il songea au renard qu'il avait sauvé et se mit à crier :

- Renard, passe monts et vallées, j'ai besoin de ton secours.

Ces mots étaient à peine prononcés que déjà le renard était auprès de lui, et en léchant les plaies que lui avait faites sa chute au fond du souterrain, le guérit complètement.

- Maintenant que te voilà guéri, lui dit le renard, il te reste à sortir du trou. A cet effet, tu vas te tenir à ma queue et je te remonterai. Ne t'avise pas de lâcher ma queue, car ce serait à recommencer. Tiens – toi bien, je monte.

Et le renard monta en l'air, traîna après lui le prince cramponné à sa queue. Le renard allait atteindre le bord du gouffre lorsque le prince, fatigué, lâcha le renard et retomba tout meurtri, au fond du gouffre.

Le renard revient trouver le jeune prince, le ranima et lui fit recommencer l'ascension du souterrain.

Cette fois, le prince arriva en terre ferme.

Après avoir remercié le renard des services qu'il lui avait rendus, le jeune prince s'en alla rejoindre le château de son père. Avant d'y arriver, il se vêtit d'un habit de garçon de ferme, se teignit le visage et vint demander au roi son père, qui ne le reconnut pas sous ses habits d'emprunt, de lui donner la garde du merle blanc que ses frères avaient rapporté comme leur conquête. Il fut accepté.

Il apprit alors que le merle blanc avait déclaré au roi qu'il ne le rajeunit pas si on ne lui amenait pas celui qui l'avait conquis sur les deux dragons. Les deux princes avaient dit à leur père que c'était eux-mêmes qui avaient pris la bête, et que c'était pour se venger que le merle blanc disait que ce n'était pas eux qui l'avaient pris.

Dès que le jeune prince fut entré dans la salle où se trouvait le merle blanc, il vit l'oiseau s'abaisser et lui commander de monter sur son cou, ce qu'il fit. Une seconde après, tous deux étaient dans la salle du roi à qui ils racontèrent les supercheries des deux princes.

Outré de colère, le roi fit dresser deux bûchers dans la cour du palais, y fit lier ses deux fils aînés et les fit brûler vifs. Puis il prit la couronne et la donna au jeune prince.

Un instant après, le vieux roi était redevenu jeune, grâce au fameux merle blanc.

*Conte anonyme (extrait de Pratiques, n°11/12)*

## 1. Définition.

Le conte est un récit car c'est une histoire qui raconte des événements qui se déroulent successivement.

Le conte est un récit assez court d'aventures imaginaires destinées à distraire. Dans le conte intervient le merveilleux.

Le merveilleux est défini comme suit : « *le merveilleux est ce qui , dans un récit, n'est pas réel mais apparaît comme inexplicable(échappe à une explication rationnelle) et le plus souvent source de réussite , de bonheur et de beauté. C'est l'intervention des bonnes fées, des objets magiques,...* »

*Manuel « la plume et les mots ». Ed.Bordas, p :282.*

## 2. L'analyse structurale du conte.

L'analyse structurale remonte aux années 1920. L'étude du conte est l'œuvre des formalistes russes. (linguistes , critiques , folkloristes).

On distingue deux époques :

1920 —————> Propp.



1970 —————> Todorov et Kristéva.<sup>1</sup>

L'objet de leurs recherches porte sur le texte poétique ou folklorique. Leurs méthodes ne s'intéressent pas à l'écrivain mais elles mettent l'œuvre au centre de leurs préoccupations. Ils s'écartent de leurs habitudes de la critique littéraire. Ils veulent rendre compte de la fabrication des œuvres et d'une façon générale de l'art comme procédé. C'est de là que viendra la dénomination : « les formalistes russes. »

Les travaux de Saussure<sup>2</sup> sur la langue les réconfortent car il définit la langue comme un système combinatoire autonome et les formalistes définissent le texte comme une forme autonome.

Deux voies vont s'ouvrir sur cette base linguistique. La première s'appelle l'analyse immanente, la seconde la méthode comparative.

### a. L'analyse immanente.

Dans l'analyse immanente on remplace le pourquoi par le comment et on s'intéresse dorénavant aux lois qui président à l'organisation textuelle. Cette loi admettra beaucoup de souplesse, et loin d'être unique, elle englobe un certain nombre de techniques suivant la description des œuvres.

---

<sup>1</sup> Linguistes russes.

<sup>2</sup> Ferdinand de Saussure : linguiste français

- Elle vise le découpage du texte et la détermination des éléments constitutifs.
- Elle met en corrélation des éléments isolés.

Le découpage du texte comporte deux opérations complémentaires et simultanées. La première consiste à découper des plans ou strates. Ces plans ou strates sont phoniques, morphologiques, syntaxiques, sémantiques. En fait il s'agit d'isoler dans l'abstrait des éléments qui correspondent à l'analyse linguistique. IL s'agit là d'une coupe verticale.

La deuxième opération effectue une coupe horizontale. Elle isole les éléments de l'œuvre considérés comme déroulement dans le temps ou comme extension dans l'espace : phrases, paragraphes, chapitres.

Ces deux opérations sont un quadrillage du texte mettant en relief les éléments constitutifs à décrire et ceci varie suivant la configuration du texte.

Coupe verticale	Coupe horizontale
<p>Les formalistes tentent de découper les mots en unités sémantiques les plus réduites, ce que Greimas<sup>3</sup> appelle les sèmes.</p> <p>Cette recherche des plus petites unités de sens permet une cohérence sémantique en opposition ou en complémentarité.</p>	<p>La coupe horizontale se fait en découpage mais cela ne suffit pas, les formalistes visent le découpage en unités thématiques les plus petites qu'on appelle les motifs.(ces unités sont indécomposables).</p> <p>Ex : le roi est malade. <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Le héros est mort</span> 2 motifs</p> <p>Chaque unité thématique ou motif ne peut s'étudier seule. Elle peut avoir des fonctions différentes selon le système où elles sont insérées.</p>

**b. La méthode comparative.**

La méthode comparative vise le texte comme différence. En linguistique structurale, la valeur du signe est déterminée par sa relation au système<sup>4</sup> et aux autres signes . D'une manière générale, un texte peut être analysé en fonction de sa relation différentielle par rapport à d'autres textes.

<sup>3</sup> Greimas : linguiste

<sup>4</sup> Système : une organisation des éléments et des relations des signes .



Vladimir Propp<sup>5</sup> étudie les contes populaires russes et il est frappé par le double aspect merveilleux des contes. D'une part, il souligne l'extraordinaire diversité du conte, deuxièmement son pittoresque haut en couleurs, troisièmement il étudie son uniformité qu'il appelle la monotonie du conte.

Partant de cette constatation il compare les différents contes entre eux afin de découvrir diverses péripéties de surface qu'il appelle les unités fonctionnelles qui pourraient être de multiples contes.

Soient, par exemple, deux contes que l'on pourrait découper comme suit :

1<sup>er</sup> conte : 

- Le roi donne un aigle à un brave.
- L'aigle emporte le brave dans un autre royaume.

2<sup>ème</sup> conte : 

- Le grand-père donne un cheval à Sousenko.
- Le cheval emporte Sousenko dans un autre royaume.

Pour Propp les actions des personnages seront les parties fondamentales du conte ; mais ces actions qui correspondent aux motifs devront être isolées en tenant compte de deux préoccupations :

1. D'abord en faisant abstraction du personnage exécutant. Ce qui compte par exemple dans le conte c'est la faute, l'interdiction, la fuite, l'interrogation...
2. Ensuite, il faudra déterminer la signification de telle ou telle action par rapport au déroulement global de l'intrigue.

Soient deux contes :

- a. dans le premier on raconte l'histoire d'une fille qui reçoit de l'argent de son père et achète un miroir magique.
- b. dans le deuxième, un héros vient d'accomplir un exploit et pour cela il reçoit une grosse somme d'argent.

Dans chaque conte , on peut isoler le même motif : le don d'argent.

---

<sup>5</sup> Vladimir Propp. Op. cit pp. 115.116

Dans chaque conte, en tenant compte du déroulement de l'intrigue, on peut isoler comme unité : la réception d'un auxiliaire<sup>6</sup> dans le premier et dans le deuxième il y a le don d'une récompense.

Ces unités perçues dans la signification du récit sont appelées par Propp des fonctions.

### **3. La morphologie du conte selon Propp.**

En comparant un certain nombre de contes Propp a dégagé des constantes qui lui ont permis de construire un schéma du conte, selon lui invariant. Ces constituants communs sont des fonctions, terme qu'il explicite comme suit : « *Par fonction, nous entendons l'action d'un personnage définie du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue* ». <sup>7</sup>

Voici les 31 fonctions dégagées par Propp.

0. Situation initiale.
1. Un des membres de la famille s'éloigne de la maison.
2. Le héros se fait signifier une interdiction.
3. L'interdiction est transgressée.
4. Le méchant essaie d'obtenir des renseignements.
5. Le méchant reçoit des renseignements sur sa victime.
6. Le méchant tente de tromper sa victime.
7. La victime se laisse tromper.
8. Le méchant fait subir un méfait à un des membres de la famille, ou il manque quelque chose à l'un des membres de la famille.
9. Le méfait ou le manque est divulgué : on fait appel au héros.
10. Le héros accepte de réparer ce malheur.
11. Le héros quitte sa maison.
12. Le héros subit une épreuve préparatoire à la réception d'un auxiliaire magique.
13. Le héros réagit à l'épreuve imposée.
14. L'auxiliaire magique est donné au héros.
15. Le héros est amené près de l'objet de sa quête.
16. Le héros et le méchant combattent.
17. Le héros reçoit une marque.
18. Le méchant est vaincu.
19. Le méfait ou le manque est réparé.
20. Le héros prend la route du retour.

---

<sup>6</sup> Auxiliaire : personnage qui aide le héros. Plusieurs auxiliaires peuvent assumer la fonction d'adjuvant dans l'analyse de Greimas.

<sup>7</sup> Morphologie des contes. Paris . Edit. du Seuil , 1970. P 31.

21. Le héros est poursuivi.
22. Le héros est secouru.
23. Le héros entre chez lui incognito.
24. Un faux héros prétend être l'auteur de l'exploit.
25. On propose au héros une tâche difficile.
26. Le héros accomplit cette tâche difficile.
27. Le héros est reconnu.
28. Le faux héros<sup>8</sup> est démasqué.
29. Le héros reçoit une nouvelle apparence.
30. Le faux héros ou le méchant est puni.
31. Le héros se marie et/ou monte sur le trône.

Selon Propp, toutes les fonctions ne sont pas forcément présentes dans tous les contes, mais leur ordre d'apparition est toujours rigoureusement identique.

Le déroulement de l'intrigue se déroule autour des personnages suivants :

1. le héros (héros-quêteur ou héros-victime).
2. L'objet de la quête.
3. Le mandateur (qui envoie le héros en quête).
4. Le méchant.
5. Le donateur (qui soumet le héros à des épreuves avant lui remettre un auxiliaire magique).
6. L'auxiliaire magique (être vivant ou objet).
7. Le faux héros.

Pour Propp certaines fonctions sont employées par couples.

1. L'interdiction va avec la transgression.
2. Le départ va avec le retour.
3. Le méfait va avec la réparation du méfait.
4. La lutte va avec la victoire.
5. Le manque va avec le comblement du manque.

#### **a. La situation du conte.**

Le conte ne peut être situé avec précision (pays ou ville) parce que la description le détruirait en l'enfermant dans la vérité. Dans un conte, on ne garde que les traits fonctionnels nécessaires à l'intrigue et au déroulement des événements.

---

<sup>8</sup> Faux héros : personnage qui tente la même quête que le héros mais , qui du fait de ses défauts ou de ses erreurs échoue.

### **b. Les personnages.**

Il y a absence du prénom en général et fréquence du surnom. Les personnages sont réduits à des fonctions sociales (roi- reine- prince- valet-marâtre, etc. Ces personnages manquent d'épaisseur. On ne souligne chez eux que leurs qualités ou leurs défauts. Il n'y a pas d'ambiance véritable. On a d'un côté les bons et de l'autre les mauvais. Il y a une certaine fatalité qui pèse sur les personnages : on est bon ou mauvais de naissance.

### **c. Le temps dans le texte.**

On trouve toujours "il y avait une fois" et ce "il y avait une fois " nous projette sans aucune précision dans les dates. On peut dire que l'histoire se déroule au moyen âge : roi – seigneur – prince, etc.

## **3. L'analyse fonctionnelle du conte**

Les formalistes russes prolongeant les travaux de Propp parlent de fable. C'est ce qui est effectivement passé. Et le sujet, c'est à dire la façon dont le lecteur en a pris connaissance.

C'est ce que Todorov appelle histoire et narration.<sup>9</sup>

Claude Brémond<sup>10</sup> a mis au point le premier modèle fonctionnel s'adaptant non seulement à un ensemble de récits particuliers mais il vise le récit en général considéré comme histoire. Il met au point ce qu'il appelle la séquence .

Fonction n°1	Fonction n°2	Fonction n° 3
La situation ouvrant sur une possibilité.	a. actualisation de la possibilité. b. Non actualisation de la possibilité.	a. le succès ou b. l'échec.

Le récit, pour Brémond, est une suite d'événements transformant une situation donnée en une situation nouvelle. « il était une fois » ouvre sur une situation non sur une action. « Ils vécurent heureux » peut être une situation finale ou nouvelle.

<sup>9</sup> Récit : histoire + narration.

<sup>10</sup> Brémond : linguiste

Paul Larivaille<sup>11</sup> propose un autre modèle fonctionnel. Il retient les trois moments du récit tout en incluant le processus de transformation.

Avant les événements	Pendant les événements.			Après les événements
L'état initial	Le processus de transformation			L'état final
	provocation	action	sanction	

Tous les schémas ne sont que des instruments , des moyens permettant d'appréhender les grandes articulations d'une intrigue .

#### **4.L'analyse sémiotique de Greimas.**

L'analyse du récit proposée par Greimas aboutit à un schéma plus simple qui devrait donc, en principe, pouvoir s'appliquer à un plus grand nombre de textes de tous genres.

Greimas fournit en effet de l'histoire un modèle qui est en quelque sorte une schématisation généralisée du schéma de Propp.

Situation Initiale SI	Evénement Modificateur. M	Transformation			Situation Finale. SF
		Epreuve Qualifiante E 1	Epreuve Principale E 2	Epreuve Glorifiante E 3	

La situation initiale est stable. Un événement modifie cet équilibre et oblige le héros à subir des épreuves qui l'amènent à la situation finale, de nouveau stable.

L'épreuve qualifiante est celle par laquelle le héros se signale comme différent des autres personnages. L'épreuve principale est celle qui lui permet d'obtenir l'objet de la quête. L'épreuve glorifiante donne au héros l'occasion de vaincre le faux héros et consacre donc son titre de héros.

Ce modèle se retrouve aisément dans le conte du *merle blanc*.

<sup>11</sup> Larivaille : linguiste.

situation initiale	Evénement modificateur	Transformation			Situation finale
		Epreuve qualifiante	Epreuve principale	Epreuve glorifiante	
Vieillesse du roi.	Venir en aide au roi pour qu'il retrouve sa jeunesse.	1. Départ du 1 <sup>er</sup> fils. 2. Départ du 2 <sup>ème</sup> fils. 3. Départ du fils cadet	Le cadet prend possession du merle blanc.	Le cadet est reconnu par le merle. Les menteurs sont démasqués.	Le roi rajeunit

Ce conte suit donc d'assez près le schéma proposé par Greimas. Mais tous nos contes ne peuvent s'aligner sur ce type d'analyse. C'est pourquoi nous sommes invités à consulter d'autres spécialistes.

### Application sur le conte « le merle blanc ».

La situation initiale

Il y a un manque (la jeunesse). Le roi appelle ses trois fils. Définit l'objet de la quête (le merle blanc). Le contact est établi successivement avec chacun des fils. Les deux aînés Reçoivent un adjuvant (or, armes, cheval) et ceci avant L'épreuve qualifiante. Le 3<sup>ème</sup> refuse tout adjuvant.

L'épreuve Qualifiante <sup>12</sup> ville.

La première transformation (A1) est l'épreuve qualifiante Du 1<sup>er</sup> fils. Dans cette épreuve qualifiante, il y a un départ, une épreuve, une séduction de la ville, une non-réussite de de l'épreuve. Le héros virtuel cède aux plaisirs de la

Donc il y a une disqualification du fils aîné, il y a un non-Retour. (A2) épreuve qualifiante du second fils. (A3) épreuve qualifiante du fils cadet : départ, épreuve, sauvetage du renard. L'épreuve réussit (le cadet devient le héros et reçoit un adjuvant, c'est-à-dire une promesse du renard sous une formule magique. Il reçoit des informa-

<sup>12</sup> Epreuve qualifiante : épreuve qui permet au héros de se signaler comme différent des autres personnages.

tions sur la manière d'approcher le merle.

L'épreuve principale<sup>13</sup>

Le cadet se déplace dans la ville vers la grotte où se trouve le merle. Le cadet approche les dragons, prend possession du merle et sur la route, il est agressé par ses frères. Il est secouru par la suite par le renard.

L'épreuve glorifiante.<sup>14</sup>

Le cadet arrive incognito dans le château. Il se heurte aux mensonges de ses frères. Le cadet est Reconnu par le merle. La supercherie des deux est démasquée. Ils sont punis par le feu alors que le cadet est couronné.

La situation Finale.

Le roi rajeunit et le manque est comblé.

L'analyse du conte nous permet de dégager la structure suivante :

### **1. Situation initiale :**

Dans cette partie on définit les personnages et l'objet de la quête.

### **2. Transformations :**

- A1. Epreuve qualifiante du 1<sup>er</sup> fils.
- A2. Epreuve qualifiante du 2<sup>ème</sup> fils.
- A3. Epreuve qualifiante du fils cadet.

B1. Epreuve principale du fils cadet : il affronte les dragons et prend possession du merle blanc.

B2. Il est agressé par ses frères.

B3. Les dragons ne poursuivent pas le cadet mais plutôt les frères.

C1. le cadet arrive incognito dans le château.

<sup>13</sup> Epreuve principale : épreuve qui permet au héros d'obtenir l'objet de sa quête.

<sup>14</sup> Epreuve glorifiante : épreuve qui consacre le héros et éventuellement lui permet de confondre le faux héros.

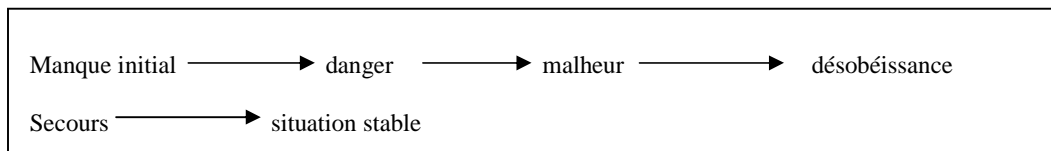
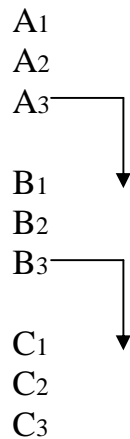
- C2. Il se heurte aux mensonges de ses frères.
- C3. La supercherie est découverte et le cadet est couronné.

### 3. Situation finale.

Le roi rajeunit et le manque est comblé.

Nous pouvons dire que la structure du conte est du type « bout à bout »

Que nous pouvons schématiser comme suit :



### 4. Le système des personnages.

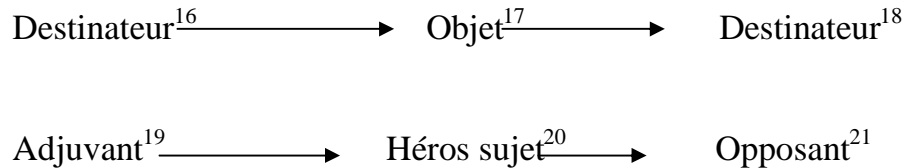
D'après les théoriciens de la littérature, on définit une typologie des personnages en fonction de leurs actions, de leurs rôles dans l'histoire relatée. Plusieurs typologies des actants ont été proposées parmi lesquelles celle de Greimas.

Greimas : « Tout récit manifeste, quoique sous des formes très variées, une même configuration de personnages - types (actants) définis suivant leurs relations et les fonctions qu'ils jouent dans le récit, les actants<sup>15</sup> désignent les différents personnages vus sous l'angle de la grammaire narrative ».

<sup>15</sup> Actant = personnage.



Greimas propose un modèle à six (6) actants.



Remarques :

Un personnage peut jouer plusieurs rôles actanciels : destinataire et destinataire.

Plusieurs personnages peuvent ensemble remplir le même rôle actanciel.

Opposant : groupe de personnages. Un rôle actanciel peut être assumé par une instance inanimée : la conscience du héros. Un héros est complexe lorsqu'il est constitué par plusieurs récits qui s'enchâssent l'un dans l'autre. Par exemple tel personnage qui sera dans le récit 1 le héros pourrait se trouver en position de destinataire dans le récit 2.

L'auxiliaire, le héros et l'adversaire sont des actants. Ce terme a été préféré à celui de personnage car il s'agit plutôt que de se livrer à une analyse psychologique des personnages de type traditionnel de recenser tous les intervenants d'un récit. Or ces intervenants ne relèvent pas toujours de l'humain. C'est pourquoi le terme d'actant a été jugé plus adéquat.

Pour découvrir comment se répartissent les différents rôles actanciels d'un récit, on lui appliquera les questions suivantes :

Qui (destinateur) manque de quoi (objet) ?

Qui (destinataire) obtient quoi (objet) ?

Qui (héros) moyennant l'engagement dans une quête permet le passage du manque à l'obtention ?

Qui (adjuvant) favorise la quête ?

<sup>16</sup> Destinateur : figure abstraite recouvrant l'ensemble des personnages ou des concepts qui poussent le héros à poursuivre l'objet de la quête.

<sup>17</sup> Objet : objet poursuivi par la quête.

<sup>18</sup> Destinataire : figure abstraite recouvrant l'ensemble des personnages à qui l'objet de la quête est destiné.

<sup>19</sup> Adjuvant : figure abstraite recouvrant l'ensemble des personnages ou des concepts qui aident le sujet dans sa quête.

<sup>20</sup> Héros sujet : personnage qui va à la recherche de la quête.

<sup>21</sup> Opposant : figure abstraite recouvrant l'ensemble des personnages ou des concepts qui font obstacle au sujet dans sa quête.

Qui (opposant) entrave la quête ?

En étudiant le conte du merle blanc, il est possible de dégager la matrice suivante :

<b>Destinateur</b> Le roi	<b>objet</b> le merle blanc	<b>destinataire</b> le roi
<b>Adjuvant</b> Le renard	<b>sujet</b> Le fils cadet	<b>opposant</b> les dragons Les deux frères (faux héros)

## Texte 2.

### GRAIN D'AILE.

Le narrateur raconte à une petite fille l'histoire de Grain – d'aile : c'est une enfant qui, fascinée par les oiseaux et les papillons, rêve depuis longtemps de voler.

Un beau jeudi que Grain – d'Aile était installée dans son sapin, elle se prit à pleurer. Tous les oiseaux volaient, pépiaient à travers la campagne, sans trop se soucier d'elle, car il faisait si clair que le soleil lui-même semblait avoir des ailes. Elle était seule, comme tu n'es jamais seule, ô toi que l'on chérit et qui rends à chacun la monnaie de sa gentillesse.

.Grain – d'Aile pleurait, pleurait... Soudain, elle sentit sur ses joues une petite langue râpeuse et une petite patte soyeuse essuyer ses larmes. Levant les yeux, elle vit, tout contre elle, le plus étonnant écureuil qui soit. Son pelage brillait comme le feu, sa queue était ébouriffante et ses yeux vifs parlaient plus vite qu'aucune bouche bavarde : « Veux-tu vraiment voler, voler comme les oiseaux, comme la pie et comme la mésange,

comme le rouge-gorge et comme le merle bleu ? Veux-tu avoir des ailes ? Mais tu n'auras plus de bras ; tu ne seras plus une vraie fille d'en bas. Ne le regretteras-tu pas ? » -« oh ! non ! non ! dit Grain – d'Aile ! » - Bien, dit l'écureuil, mais si tu le regrettes viens me trouver, demain, au coucher du soleil ; il sera encore temps pour que tu redeviennes comme avant ».

Alors, l'écureuil, entre ses paupières battantes, dit des mots très doux, très savants. Grain – d'Aile sentit de longs chatouillements dans ses bras : ils se recouvraient d'un fin duvet blanc, puis des plumes blanches apparurent, Grain – d'Aile avait des ailes !

Folle de joie, elle s'élança du sapin, descendit au ras de l'herbe, rebondit jusqu'au toit de sa maison et partit comme une flèche vers la forêt voisine. D'arbre en arbre, elle saluait ses amis en chantant et tous la suivaient, encore plus contentes qu'elle.

Ivre de vitesse, Grain – d'Aile alla si loin que la nuit la surprit bientôt et qu'elle s'endormit, sans même voir les étoiles, la tête entre ses ailes, au plus haut d'un gros chêne . Heureusement, un vieux hibou très sérieux avait été chargé de veiller sur elle.

Grain – d'Aile fut réveillée par le tapage joyeux de tous les oiseaux qui saluaient le soleil levant. C'était la première fois que Grain – d'Aile se réveillait en plein air et cela lui parut merveilleux. Puis elle s'aperçut qu'elle mourait de faim et se demanda avec inquiétude si l'heure de l'école n'était pas passée. Ses amis prenaient leur petit déjeuner de graines et de petits vers. Grain – d'Aile pensa au café au lait et aux tartines bourrées ! Mais qu'elle était sotte : en deux coups d'aile , elle serait à la maison.

Elle monta très haut, pour voir sa maison, et fonça, par la fenêtre ouverte, dans la cuisine où la famille était attablée. Tout le monde fut rassuré de la voir revenir, mais surpris de son nouvel aspect.

Grain – d'Aile se précipita au cou de sa mère. Hélas, ses ailes ne savaient pas étreindre ! Et quand il s'agit de manger, il fallut lui donner la becquée comme à un bébé ! Ses frères , qui avaient d'abord tant admiré ses ailes, commencèrent à se moquer d'elle. t pour porter son cartable !... Et à l'école pour écrire !...

Bien sûr, elle eut sa revanche, à la sortie : tandis que les autres marchaient sur le chemin , Grain – d'Aile passait au-dessus de leurs têtes, partait à tire d'aile bien loin devant eux, montait jusqu'à ce qu'ils lui

paraissent comme des fourmis, puis piquait sur le petit groupe un peu effrayé.

Comme ils étaient drôles , ainsi vus d'en haut, tassés sur eux-mêmes , le nez en l'air ! Mais pourquoi le petit Pierre faisait-il semblant de ne pas s'intéresser à ses évolutions, songea Grain – d'Aile lorsque, un peu dégrisée, elle se retrouva dans sa chambre ? Pierre... Est-ce-que vraiment elle ne pourrait plus courir dans les prés avec lui, la main dans la main, à chercher des champignons ou à cueillir des boutons d'or ?

Puis Grain – d'Aile pensa à sa poupée qu'elle avait négligée. Comment l'habiller, la changer ? Comme c'est peu pratique, des ailes quand il ne s'agit pas de voler ! Grain – d'Aile assise dans son petit fauteuil (à quoi lui servait les bras du fauteuil, maintenant ?) se mit à réfléchir profondément. Elle comprenait l'avertissement de l'écureuil doré. Elle regrettait ses bras , elle voulait redevenir une vraie petite fille.

Il n'y avait pas un instant à perdre : le dernier rayon du soleil glissait derrière l'horizon. Folle d'angoisse, Grain – d'Aile vola, vola pour la première fois jusqu'au sapin ; l'écureuil était fidèle au rendez-vous et il eut le bon goût de ne pas poser de questions – le visage de Grain – d'Aile disait assez ce qu'elle voulait – et de ne pas se tromper en disant : « je te l'avais dit », comme font si souvent les grandes personnes. De nouveau ses yeux étincelants prononcèrent les paroles magiques... Et voilà notre Grain – d'Aile aussi joyeuse de retrouver ses bras, ses mains agiles, qu'elle l'avait été , la veille, d'avoir des ailes.

Lentement, Grain – d'Aile descendit, de branche en branche, car la terre , avec les autres, tous les autres , ceux qui sont légers et ceux qui le sont moins, ceux qui marchent en regardant les cailloux du chemin, et ceux qui regardent le ciel, ceux qui savent que les petites filles ne peuvent pas voler et ceux qui pensent qu'un jour, s'ils le désirent vraiment, tous les petits garçons et toutes les petites filles pourront, en restant eux-mêmes, avoir des ailes et de bras, être à la fois sur la terre et au ciel.

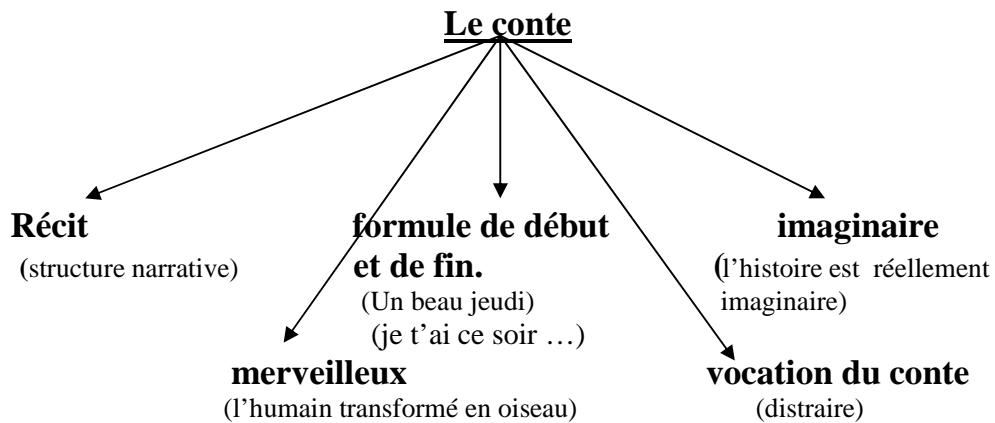
Je t'ai ce soir conté l'histoire que tu attends, celle qui me fait le cœur meilleur, celle qui te fait les yeux confiants.

Paul Eluard \*, *Grain – d'Aile*, Gallimard.

- Paul Eluard, poète français né en 1895 , mort en 1952.  
Son vrai nom était Eugène Grindel.

### 32.Compréhension globale.

#### Identification du conte.



Les trois premières lignes constituent le chapeau introductif qui explicite la situation de communication.

La formule finale est originale par rapport au stéréotype que nous connaissons.

#### **Définition du merveilleux :**

*Le merveilleux est ce qui, dans un récit, n'est pas réel mais apparaît comme inexplicable (qui échappe à une explication rationnelle) et le plus souvent source de réussite, de bonheur et de beauté. C'est l'intervention des bonnes fées, des objets magiques.*

*Manuel « la phrase et les mots »,Ed. Bordas, p.282.*

### 3.Compréhension approfondie du texte.

De la ligne 1 à la ligne 1.

Sapin (où) jardin secret.

## Situation initiale

Présentation

### Evénements modificateurs

### Les deux métamorphoses

De la ligne 11 à 25  
Intervention de l'écureuil.

De la ligne 25 à 35.  
Métamorphose.  
Grain – d'Aile émerveillée  
Grain –d'Aile désenchantée (69)

De la ligne 70 à 77.  
Grain – d'Aile veut retrouver ses bras.

R. métamorphose de Grain – d'Aile.  
Son enchantement et son regret.

### Situation finale

(fille heureuse, sereine)

De la ligne 78 à la fin.  
Grain – d'Aile retrouve ses bras.

### Le système des personnages

Grain – d'Aile est une petite fille fascinée par les oiseaux.

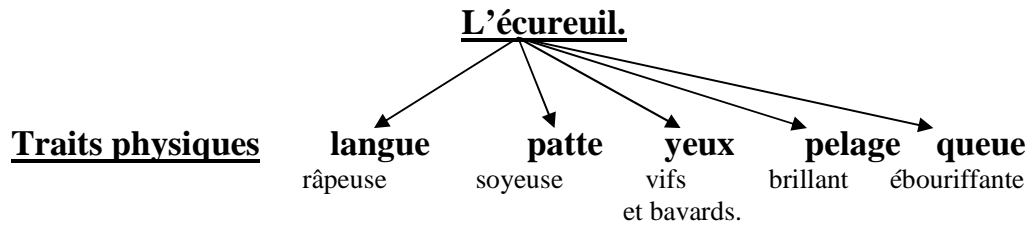
Trait de caractère.

fascinée

Moteur de l'action.

Dans les contes les personnages ne sont décrits avec précision pour ne pas toucher à l'universalité du texte.

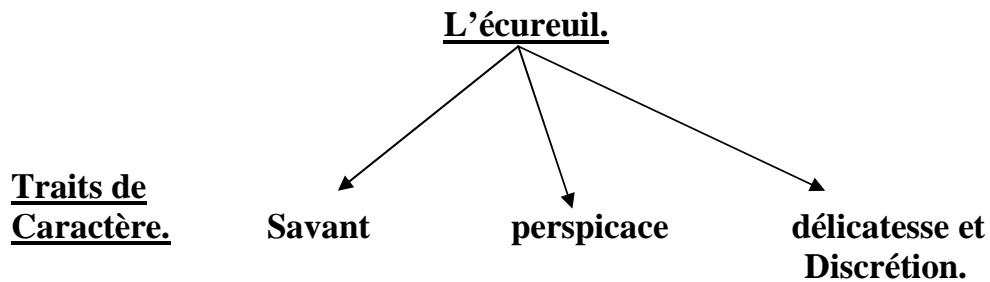
Décrire c'est rendre compte d'une réalité à quelqu'un qui ne la connaît pas.



Description valorisante.

La parole extrait l'écureuil de son monde animal.

Forme humaine donnée aux animaux : personnification.



Description valorisante pour l'écureuil qui ne gêne pas le caractère d'universalité du conte.

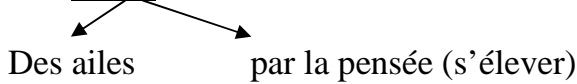
Dans la description de l'écureuil on peut retrouver le champ sémantique du chat.

## 5. Vers le mythe.<sup>22</sup>

Dans ce texte on relève un double discours : philosophique et poétique.

<sup>22</sup> Mythe : récit fabuleux, souvent d'origine populaire, qui met en scène des êtres incarnant sous une forme symbolique des forces de la nature, des aspects de la condition humaine.

Le discours est caractérisé par sa double polysémie.<sup>23</sup> Il ne s'agit plus de lire mais d'interpréter. Au bout de ce discours une sagesse est transmise : On veut **voler** tout en restant sur la terre.



L'intérêt du texte de Grain – d'Aile c'est de réaliser une sorte de coïncidence entre ce qui est dit et la manière de le dire, c'est à dire entre le contenu et le contenant. Cette performance est réalisée par l'écriture de l'auteur dont nous analyserons quelques éléments par la mise en évidence des procédés rhétoriques utilisés.

### Analyse des procédés rhétoriques.

Les éléments de la poésie : le choix du thème : enfance , oiseaux , papillons.

Rythme – ordre des mots (inversion).

L'itération : sonorités – rime – mots – structure répétée.

V. V. V. 17 – 18. Comme - ceux qui.

**La notion d'écart.** souvent dans ce texte l'effet poétique est obtenu par un effet de surprise : le lecteur attend quelque chose et c'est autre chose qui vient.

Ex : la monnaie de sa gentillesse.  
attendu —→ sa pièce.

Seule comme tu n'étais jamais seule.  
attendu —→ toi.

Gros comme des fourmis.  
petits ←— attendu.

Lui donner la becquée comme à un bébé.  
attendu —————→ oiseau.

**Ivre de vitesse :** l'effet de ce procédé c'est de réactualiser des images usées. Les clichés sont ainsi ravivés , rechargés de sens.

<sup>23</sup> Polysémie : caractère d'un mot qui recouvre plusieurs sens.



Parmi les autres figures de style, la plus productive est la comparaison, ce qui se comprend aisément avec le sens général du texte : Une petite fille qui rêve de s'identifier à un oiseau.

En définitive, tous ces procédés vont contribuer à charger le texte de sens second, c'est à dire de créer un autre niveau de signification.

L'écriture de ce conte aboutit à une seconde lecture : le lecteur quitte peu à peu l'histoire de Grain d'Aile relatée sous forme de conte pour déboucher sur une sorte de mythe. C'est le mythe d'Icare version moderne.

« Si le conte amuse, passionne, enchante, sa signification originale et profonde, sa raison d'être est de transmettre un enseignement ».

En vous appuyant sur le conte de Grain – d'Aile essayez de compléter la grille suivante :

* le héros	
*son (ses) ami(s) ceux qui vont l'aider.	
* son (ses) ennemi(s) ceux qui vont s'opposer à lui	
*un (ou des) objet(s) ou paroles ou animaux magiques, extraordinaires (ensemble lexical du merveilleux)	
* La quête du héros.	
* des épreuves pour le héros.	

**Mise en corrélation du schéma actanciel et la structure narrative du conte.**

En vous appuyant toujours sur le conte de Grain – d’Aile essayez de compléter le tableau suivant :

<p>Le héros .....</p> <p>Que veut-il ? ..... .....</p> <p>Le ou les opposants ..... .....</p> <p>le ou les adjuvants ..... .....</p> <p>Comment se termine le conte ? ..... ..... .....</p>	<p><b>1. La situation initiale</b> - les personnages..... - les lieux..... - le but.....</p> <p><b>2. Elément (s) modificateur(s)</b> ..... ..... .....</p> <p><b>3. Résolution</b> ..... .....</p> <p><b>4. Situation finale</b> ..... ..... ..... .....</p>
---	---

**Ecrire des contes.**

Une histoire merveilleuse ou même un récit peuvent s’organiser de la manière suivante. On peut demander aux élèves :

1. Choisissez et décrivez un personnage qui sera le héros de votre histoire et qui eut être : un roi – un animal – un petit garçon, etc.
2. Imaginez ce qu’il désire, ce qui lui manque pour être heureux : un objet précieux- un animal - un trésor, ...
3. Racontez comment le héros reçoit des conseils ou des renseignements de la part d’une fée - d’un magicien - d’un vieux sage - d’un animal - d’un messenger, etc.
4. Racontez comment il part à l’aventure.
5. Le héros rencontre en chemin un ami- une fée – un prince – un génie, etc.

6. Imaginez les épreuves ou les obstacles que le héros doit surmonter en chemin : combat – duel – lutte – souffrance – maladie – formule magique – énigme, etc.
7. Le héros parvient finalement au but de son voyage. Décrivez ce lieu (une île – un château – une grotte, etc.)
8. C'est là qu'habitent les adversaires du héros (imaginez-les). Ça peut être un géant – un nain – un savant fou – un monstre – sorcier, etc.
9. Le héros est d'abord vaincu par son ennemi : il est blessé – il est exposé à un danger – il pourrait être laissé pour mort – il peut être trompé et vaincu, etc.
10. Racontez comment l'ami du héros l'aide.
11. Racontez comment le héros affronte une seconde fois son ennemi , mais cette fois victorieusement et comment il s'empare de ce qu'il est venu chercher (cette séquence doit être inventée librement par les élèves ou le scripteur).
12. Le héros rentre chez lui mais il est poursuivi en chemin par les alliés de son ennemi : des frères – des sœurs – des animaux – des pièges, etc.
13. C'est la fin de l'histoire . (à raconter librement).

Avant que soit entreprise , avec les élèves, une démarche analytique et explicative, le conte , tout comme la poésie, demande à être écouté, ressenti, savouré.

Le problème pour le maître est alors de parvenir à « enchanter » la classe. Le premier contact avec l'histoire doit pouvoir préserver la saveur du langage parlé , la vie du conte au moment où il se crée. Il faudrait donc qu'avant d'être pédagogue, le maître se fasse conteur, réinvente le conte, le parle pour lui-même et pour les élèves.

L'ensemble du travail effectué en classe s'organise en trois moments : transmission, compréhension, exploitation. Chacun de ces moments se subdivise en plusieurs activités , parmi lesquelles le maître fait un choix ,

selon le contenu du conte étudié, le niveau de ses élèves et les objectifs poursuivis.

**1. Transmission.**

- Récit par le maître ou le conteur ou à travers un enregistrement.
- Lecture par le maître.
- Lecture par les élèves.

**2. Compréhension.**

- Reconstitution de texte.  
ou questions de compréhension globale.  
ou questions avec réponses à choix multiples  
ou vérification de la compréhension par le dessin.

**3. Exploitation.**

- Exercices d'observation et d'analyse de la langue.
- Exercices lexicaux.
- Rédaction de phrases.
- Rédaction de schémas de contes ou de parties de contes.

## Grille de correction.

Pour vous assurer que vous êtes en mesure de comprendre le fonctionnement d'un conte, essayez de compléter la grille suivante.  
(Mise en évidence de la structure du 2<sup>ème</sup> conte)

Titre du conte :		
<b>Situation initiale</b>	La formule de départ. Présence de l'état initial. Annonce de la quête.	
<b>Elément modificateur 1</b>	Intervention de l'opposant Apparition d'un obstacle.	
<b>Situation finale 1 Ou situation initiale 2</b>	Une solution est trouvée Avec l'aide des amis.	
<b>Elément modificateur 2</b>	Nouvelle épreuve. (nouvelles difficultés avec le même opposant ou d'autres)	
<b>Situation finale 2 Ou situation initiale 3</b>	Solution Etc.	
<b>Situation finale</b>	Résultat. Réussite ou échec.	

## Bibliographie.

V. Propp , *Morphologie des contes*, Paris, Ed. du seuil.

D. Paulme, *Essai sur la morphologie des contes africains*, Paris, Ed. Gallimard , 1976.

G. Jean, *Le pouvoir des contes*, Paris, Ed. Casterman, 1981.

B.M. Barth , *L'apprentissage de l'abstraction*, Paris Retz, 1987.

F. Debyser, *Tarot des Mille et Un contes*, Paris, L'école, 1977.

Dossier du CEPEC n° 46 – Lire / Ecrire des histoires en CE- CM – 6<sup>ème</sup>.

Dossier du CEPEC n° 44 - Lire / Ecrire aux cycles 2 & 3 et en sixième.

*Le conte*

## **Objectifs :**

Au terme de cette unité , chacun de nous devra être en mesure :

- d'analyser un conte avec des modèles théoriques.
- d'appliquer cette analyse au traitement pédagogique des contes à des fins d'enseignement.
- de retrouver les caractéristiques thématiques et linguistiques du conte.
- D'aborder l'étude systématique des faits de langue dans le prolongement de la pratique textuelle.



## Texte.

### Le merle blanc

Un roi assez vieux avait trois fils. Les deux aînés étaient méchants, emportés, brutaux même. Quant au cadet, il était doux mais assez simple d'esprit. Un certain jour, le roi les rassembla tous trois et leur dit :

- On m'a assuré qu'à cinquante lieues d'ici, il y a une bête merveilleuse qu'on nomme le merle blanc. Cette bête a le pouvoir de rajeunir celui qui peut la posséder. Me voilà avancé en âge : si donc quelqu'un pouvait m'apporter cette bête merveilleuse, je suis disposé à le récompenser par ma couronne.

L'aîné prenant alors la parole, demanda à son père de le laisser aller à la recherche du merle blanc et déclara qu'il ne reviendrait point sans l'avoir trouvé.

Le roi lui fit donner des armes, un bon cheval et de l'argent, le laissa partir.

Après avoir marché bien longtemps, il arriva dans une grande et belle ville où régnait alors un roi débonnaire et ami du plaisir. Le prince, bien accueilli par les habitants qui le voyaient porteur d'un beau sac rempli d'or, ne tarda pas à être introduit au milieu de la cour dissipée du roi régnant. De sorte que, un an après son départ, il n'était pas encore de retour.

Voyant cela, le second fils du roi partit à la recherche du fameux merle blanc, emportant comme son frère un beau cheval, des armes et de l'or. Il lui arriva les mêmes aventures qu'à son frère qu'il rencontra dépouillé de tout. Malgré cet exemple, il y mena une vie dissipée, oubliant complètement et son père et la couronne promise à celui qui pourrait ramener le grand merle blanc. De sorte qu'un an après son départ, le roi n'en avait encore reçu aucune nouvelle.

Alors le cadet dit à son père :

- Sire, si vous le permettez, j'irai, moi aussi, à la recherche de la bête merveilleuse, et, dieu aidant, j'espère vous revenir avant trois mois. Faites-moi donner un peu d'argent. Je n'ai pas besoin d'armes et de cheval pour faire ce voyage. C'est à ma bonne étoile que je mets le soin de mon succès.

Après quelques difficultés, le roi laissa partir son dernier fils.

Cinq jour après avoir quitté le palais de son père, le prince traversait une forêt lorsqu'il entendit crier une bête. Courir dans cette direction et arriver auprès d'un renard pris au piège fut pour lui l'affaire d'un instant . Emu de pitié, le jeune prince débarrassa le renard qui le remercia en lui disant :

- Ecoute, tu m'as sauvé la vie. Pour te récompenser de ton bon cœur , je me mets à ta disposition ; quand tu auras besoin de mon assistance, tu diras : « Renard, renard, passe monts et vallées. J'ai besoin de ton secours ». Je viendrai, et il n'est point de chose qui puisse me résister. Je sais que tu vas t'emparer du merle blanc. Il se trouve à deux lieues d'ici à cent pas de la tour de la ville. Il est dans une grotte gardée par deux dragons. Pour endormir ces bêtes, tu prendras seize pains de quatre livres et deux oies. Tu mettras tremper les pains dans l'eau – de – vie après, le merle blanc sera en ta possession. Cours, et surtout fis diligence. Un dernier conseil: ne rend service à personne avant que je t'ai vu. Adieu.

Ayant ainsi parlé, le renard disparut dans la profondeur des bois.

Resté seul, le prince continua sa route et arriva bientôt aux portes de la ville où sa mise simple ne le fit pas remarquer. Ayant entendu le bruit de la trompette dans une rue voisine, il s'y rendit et vit nombreuse populace entourant les officiers du roi qui annonçait l'exécution pour le lendemain matin de deux princes étrangers coupables de haute trahison. Le jeune homme ne douta pas que ce ne fussent ses deux frères.

Il alla chercher les pains, les oies et l'eau- de – vie qui lui étaient nécessaires, et il partit pour rejoindre la grosse tour de la ville. Il y arriva, compta cent pas en allant droit devant lui et trouva effectivement la grotte du merle blanc. Un grande odeur de soufre le suffoqua, mais il s'approcha et jeta aux dragons les provisions qu'il avait apportées. Une heure après le fameux merle blanc était en sa possession. C'était un oiseau gigantesque dont les ailes brillaient comme le soleil.

- Que veux-tu de moi ? demanda l'oiseau ; parle, je suis à tes ordres.
- Je voudrais d'abord que tu me fasses délivrer mes deux frères qui sont prisonniers du roi.
- Soit. Monte sur mon cou et je t'y conduirai.

Ce disant, le merle blanc se rapetissa tellement qu'il ne parut plus qu'un grand coq. Le prince enfourcha ce nouveau coursier et se trouva bientôt au milieu de ses frères qu'il enleva au nez de leurs gardiens ébahis.

Malgré le bon service que venait de leur rendre le cadet, les deux princes ne songèrent, aussitôt libres, qu'à s'emparer de la bête merveilleuse.

- As-tu vu, dit l'un, la belle carrière d'or qui se trouve là ?
- Non, je n'ai pas songé à la regarder en passant.
- Alors, venez la voir.

Et les trois frères de s'approcher du gouffre. Pendant que le cadet se penchait pour mieux voir, il fut poussé par ses deux frères et tomba au fond de la mine.

Lorsqu'il revint à lui, il songea au renard qu'il avait sauvé et se mit à crier :

- Renard, passe monts et vallées, j'ai besoin de ton secours.

Ces mots étaient à peine prononcés que déjà le renard était auprès de lui, et en léchant les plaies que lui avait faites sa chute au fond du souterrain, le guérit complètement.

- Maintenant que te voilà guéri, lui dit le renard, il te reste à sortir du trou. A cet effet, tu vas te tenir à ma queue et je te remonterai. Ne t'avise pas de lâcher ma queue, car ce serait à recommencer. Tiens – toi bien, je monte.

Et le renard monta en l'air, traîna après lui le prince cramponné à sa queue. Le renard allait atteindre le bord du gouffre lorsque le prince, fatigué, lâcha le renard et retomba tout meurtri, au fond du gouffre.

Le renard revient trouver le jeune prince, le ranima et lui fit recommencer l'ascension du souterrain.

Cette fois, le prince arriva en terre ferme.

Après avoir remercié le renard des services qu'il lui avait rendus, le jeune prince s'en alla rejoindre le château de son père. Avant d'y arriver, il se vêtit d'un habit de garçon de ferme, se teignit le visage et vint demander au roi son père, qui ne le reconnut pas sous ses habits d'emprunt, de lui donner la garde du merle blanc que ses frères avaient rapporté comme leur conquête. Il fut accepté.

Il apprit alors que le merle blanc avait déclaré au roi qu'il ne le rajeunit pas si on ne lui amenait pas celui qui l'avait conquis sur les deux

dragons. Les deux princes avaient dit à leur père que c'était eux-mêmes qui avaient pris la bête, et que c'était pour se venger que le merle blanc disait que ce n'était pas eux qui l'avaient pris.

Dès que le jeune prince fut entré dans la salle où se trouvait le merle blanc, il vit l'oiseau s'abaisser et lui commander de monter sur son cou, ce qu'il fit. Une seconde après, tous deux étaient dans la salle du roi à qui ils racontèrent les supercheries des deux princes.

Outré de colère, le roi fit dresser deux bûchers dans la cour du palais, y fit lier ses deux fils aînés et les fit brûler vifs. Puis il prit la couronne et la donna au jeune prince.

Un instant après, le vieux roi était redevenu jeune, grâce au fameux merle blanc.

*Conte anonyme (extrait de Pratiques, n°11/12)*

## **1. Définition.**

Le conte est un récit car c'est une histoire qui raconte des événements qui se déroulent successivement.

Le conte est un récit assez court d'aventures imaginaires destinées à distraire. Dans le conte intervient le merveilleux.

Le merveilleux est défini comme suit : « *le merveilleux est ce qui , dans un récit, n'est pas réel mais apparaît comme inexplicable(échappe à une explication rationnelle) et le plus souvent source de réussite , de bonheur et de beauté. C'est l'intervention des bonnes fées, des objets magiques,...* »

*Manuel « la plume et les mots ». Ed.Bordas, p :282.*

## **2. L'analyse structurale du conte.**

L'analyse structurale remonte aux années 1920. L'étude du conte est l'œuvre des formalistes russes. (linguistes , critiques , folkloristes).

On distingue deux époques :

1920 —————> Propp.



1970 —————> Todorov et Kristéva.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Linguistes russes.

L'objet de leurs recherches porte sur le texte poétique ou folklorique. Leurs méthodes ne s'intéressent pas à l'écrivain mais elles mettent l'œuvre au centre de leurs préoccupations. Ils s'écartent de leurs habitudes de la critique littéraire. Il veulent rendre compte de la fabrication des œuvres et d'une façon générale de l'art comme procédé. C'est de là que viendra la dénomination : « les formalistes russes. »

Les travaux de Saussure<sup>2</sup> sur la langue les réconfortent car il définit la langue comme un système combinatoire autonome et les formalistes définissent le texte comme une forme autonome.

Deux voies vont s'ouvrir sur cette base linguistique. La première s'appelle l'analyse immanente, la seconde la méthode comparative.

a. L'analyse immanente.

Dans l'analyse immanente on remplace le pourquoi par le comment et on s'intéresse dorénavant aux lois qui président à l'organisation textuelle. Cette loi admettra beaucoup de souplesse, et loin d'être unique, elle englobe un certain nombre de techniques suivant la description des œuvres.

- Elle vise le découpage du texte et la détermination des éléments constitutifs.
- Elle met en corrélation des éléments isolés.

Le découpage du texte comporte deux opérations complémentaires et simultanées. La première consiste à découper des plans ou strates. Ces plans ou strates sont phoniques, morphologiques, syntaxiques, sémantiques. En fait il s'agit d'isoler dans l'abstrait des éléments qui correspondent à l'analyse linguistique. IL s'agit là d'une coupe verticale.

La deuxième opération effectue une coupe horizontale. Elle isole les éléments de l'œuvre considérés comme déroulement dans le temps ou comme extension dans l'espace : phrases, paragraphes, chapitres.

Ces deux opérations sont un quadrillage du texte mettant en relief les éléments constitutifs à décrire et ceci varie suivant la configuration du texte.

---

<sup>2</sup> Ferdinand de Saussure : linguiste français

Coupe verticale	Coupe horizontale
<p>Les formalistes tentent de découper les mots en unités sémantiques les plus réduites, ce que Greimas<sup>3</sup> appelle les sèmes.</p> <p>Cette recherche des plus petites unités de sens permet une cohérence sémantique en opposition ou en complémentarité.</p>	<p>La coupe horizontale se fait en découpage mais cela ne suffit pas, les formalistes visent le découpage en unités thématiques les plus petites qu'on appelle les motifs.(ces unités sont indécomposables).</p> <p>Ex : le roi est malade. <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Le héros est mort</span> 2 motifs</p> <p>Chaque unité thématique ou motif ne peut s'étudier seule. Elle peut avoir des fonctions différentes selon le système où elles sont insérées.</p>

### **b. La méthode comparative.**

La méthode comparative vise le texte comme différence. En linguistique structurale, la valeur du signe est déterminée par sa relation au système<sup>4</sup> et aux autres signes . D'une manière générale, un texte peut être analysé en fonction de sa relation différentielle par rapport à d'autres textes.

Vladimir Propp<sup>5</sup> étudie les contes populaires russes et il est frappé par le double aspect merveilleux des contes. D'une part, il souligne l'extraordinaire diversité du conte, deuxièmement son pittoresque haut en couleurs, troisièmement il étudie son uniformité qu'il appelle la monotonie du conte.

Partant de cette constatation il compare les différents contes entre eux afin de découvrir diverses péripiéties de surface qu'il appelle les unités fonctionnelles qui pourraient être de multiples contes.

Soient, par exemple, deux contes que l'on pourrait découper comme suit :

<sup>3</sup> Greimas : linguiste

<sup>4</sup> Système : une organisation des éléments et des relations des signes .

<sup>5</sup> Vladimir Propp. Op. cit pp. 115.116

1<sup>er</sup> conte : 

- Le roi donne un aigle à un brave.
- L'aigle emporte le brave dans un autre royaume.

2<sup>ème</sup> conte : 

- Le grand-père donne un cheval à Sousenko.
- Le cheval emporte Sousenko dans un autre royaume.

Pour Propp les actions des personnages seront les parties fondamentales du conte ; mais ces actions qui correspondent aux motifs devront être isolées en tenant compte de deux préoccupations :

1. D'abord en faisant abstraction du personnage exécutant. Ce qui compte par exemple dans le conte c'est la faute, l'interdiction, la fuite, l'interrogation...
2. Ensuite, il faudra déterminer la signification de telle ou telle action par rapport au déroulement global de l'intrigue.

Soient deux contes :

- a. dans le premier on raconte l'histoire d'une fille qui reçoit de l'argent de son père et achète un miroir magique.
- b. dans le deuxième, un héros vient d'accomplir un exploit et pour cela il reçoit une grosse somme d'argent.

Dans chaque conte , on peut isoler le même motif : le don d'argent.

Dans chaque conte, en tenant compte du déroulement de l'intrigue, on peut isoler comme unité : la réception d'un auxiliaire<sup>6</sup> dans le premier et dans le deuxième il y a le don d'une récompense.

Ces unités perçues dans la signification du récit sont appelées par Propp des fonctions.

### **3. La morphologie du conte selon Propp.**

En comparant un certain nombre de contes Propp a dégagé des constantes qui lui ont permis de construire un schéma du conte, selon lui invariant. Ces constituants communs sont des fonctions, terme

---

<sup>6</sup> Auxiliaire : personnage qui aide le héros. Plusieurs auxiliaires peuvent assumer la fonction d'adjuvant dans l'analyse de Greimas.

qu'il explicite comme suit : « *Par fonction, nous entendons l'action d'un personnage définie du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue* ». <sup>7</sup>

Voici les 31 fonctions dégagées par Propp.

0. Situation initiale.
1. Un des membres de la famille s'éloigne de la maison.
2. Le héros se fait signifier une interdiction.
3. L'interdiction est transgressée.
4. Le méchant essaie d'obtenir des renseignements.
5. Le méchant reçoit des renseignements sur sa victime.
6. Le méchant tente de tromper sa victime.
7. La victime se laisse tromper.
8. Le méchant fait subir un méfait à un des membres de la famille, ou il manque quelque chose à l'un des membres de la famille.
9. Le méfait ou le manque est divulgué : on fait appel au héros.
10. Le héros accepte de réparer ce malheur.
11. Le héros quitte sa maison.
12. Le héros subit une épreuve préparatoire à la réception d'un auxiliaire magique.
13. Le héros réagit à l'épreuve imposée.
14. L'auxiliaire magique est donné au héros.
15. Le héros est amené près de l'objet de sa quête.
16. Le héros et le méchant combattent.
17. Le héros reçoit une marque.
18. Le méchant est vaincu.
19. Le méfait ou le manque est réparé.
20. Le héros prend la route du retour.
21. Le héros est poursuivi.
22. Le héros est secouru.
23. Le héros entre chez lui incognito.
24. Un faux héros prétend être l'auteur de l'exploit.
25. On propose au héros une tâche difficile.
26. Le héros accomplit cette tâche difficile.
27. Le héros est reconnu.
28. Le faux héros <sup>8</sup>est démasqué.
29. Le héros reçoit une nouvelle apparence.
30. Le faux héros ou le méchant est puni.
31. Le héros se marie et/ou monte sur le trône.

---

<sup>7</sup> Morphologie des contes. Paris . Edit. du Seuil , 1970. P 31.

<sup>8</sup> Faux héros : personnage qui tente la même quête que le héros mais , qui du fait de ses défauts ou de ses erreurs échoue.



Selon Propp, toutes les fonctions ne sont pas forcément présentes dans tous les contes, mais leur ordre d'apparition est toujours rigoureusement identique.

Le déroulement de l'intrigue se déroule autour des personnages suivants :

1. le héros (héros-quêteur ou héros-victime).
2. L'objet de la quête.
3. Le mandateur (qui envoie le héros en quête).
4. Le méchant.
5. Le donateur (qui soumet le héros à des épreuves avant lui remettre un auxiliaire magique).
6. L'auxiliaire magique (être vivant ou objet).
7. Le faux héros.

Pour Propp certaines fonctions sont employées par couples.

1. L'interdiction va avec la transgression.
2. Le départ va avec le retour.
3. Le méfait va avec la réparation du méfait.
4. La lutte va avec la victoire.
5. Le manque va avec le comblement du manque.

#### **a. La situation du conte.**

Le conte ne peut être situé avec précision (pays ou ville) parce que la description le détruirait en l'enfermant dans la vérité. Dans un conte, on ne garde que les traits fonctionnels nécessaires à l'intrigue et au déroulement des événements.

#### **b. Les personnages.**

Il y a absence du prénom en général et fréquence du surnom. Les personnages sont réduits à des fonctions sociales (roi- reine- prince- valet-marâtre, etc. Ces personnages manquent d'épaisseur. On ne souligne chez eux que leurs qualités ou leurs défauts. Il n'y a pas d'ambiance véritable. On a d'un côté les bons et de l'autre les mauvais. Il y a une certaine fatalité qui pèse sur les personnages : on est bon ou mauvais de naissance.

#### **c. Le temps dans le texte.**

On trouve toujours “il y avait une fois” et ce “il y avait une fois “ nous projette sans aucune précision dans les dates. On peut dire que l’histoire se déroule au moyen âge : roi – seigneur – prince, etc.

### **3. L’analyse fonctionnelle du conte**

Les formalistes russes prolongeant les travaux de Propp parlent de fable. C’est ce qui est effectivement passé. Et le sujet, c’est à dire la façon dont le lecteur en a pris connaissance.

C’est ce que Todorov appelle histoire et narration.<sup>9</sup>

Claude Brémond<sup>10</sup> a mis au point le premier modèle fonctionnel s’adaptant non seulement à un ensemble de récits particuliers mais il vise le récit en général considéré comme histoire. Il met au point ce qu’il appelle la séquence .

Fonction n°1	Fonction n°2	Fonction n° 3
La situation ouvrant sur une possibilité.	a. actualisation de la possibilité. b. Non actualisation de la possibilité.	a. le succès ou b. l’échec.

Le récit, pour Brémond, est une suite d’événements transformant une situation donnée en une situation nouvelle. « il était une fois » ouvre sur une situation non sur une action. « Ils vécurent heureux » peut être une situation finale ou nouvelle.

Paul Larivaille<sup>11</sup> propose un autre modèle fonctionnel. Il retient les trois moments du récit tout en incluant le processus de transformation.

Avant les événements	Pendant les événements.			Après les événements
L’état initial	Le processus de transformation			L’état final
	provocation	action	sanction	

Tous les schémas ne sont que des instruments , des moyens permettant d’appréhender les grandes articulations d’une intrigue .

<sup>9</sup> Récit : histoire + narration.

<sup>10</sup> Brémond : linguiste

<sup>11</sup> Larivaille : linguiste.

## 4.L'analyse sémiotique de Greimas.

L'analyse du récit proposée par Greimas aboutit à un schéma plus simple qui devrait donc, en principe, pouvoir s'appliquer à un plus grand nombre de textes de tous genres.

Greimas fournit en effet de l'histoire un modèle qui est en quelque sorte une schématisation généralisée du schéma de Propp.

Situation Initiale SI	Événement Modificateur. M	Transformation			Situation Finale. SF
		Epreuve Qualifiante E 1	Epreuve Principale E 2	Epreuve Glorifiante E 3	

La situation initiale est stable. Un événement modifie cet équilibre et oblige le héros à subir des épreuves qui l'amènent à la situation finale, de nouveau stable.

L'épreuve qualifiante est celle par laquelle le héros se signale comme différent des autres personnages. L'épreuve principale est celle qui lui permet d'obtenir l'objet de la quête. L'épreuve glorifiante donne au héros l'occasion de vaincre le faux héros et consacre donc son titre de héros.

Ce modèle se retrouve aisément dans le conte du *merle blanc*

situation initiale	Événement modificateur	Transformation			Situation finale
		Epreuve qualifiante	Epreuve principale	Epreuve glorifiante	
Vieillesse du roi.	Venir en aide au roi pour qu'il retrouve sa jeunesse.	1. Départ du 1 <sup>er</sup> fils. 2. Départ du 2 <sup>ème</sup> fils. 3. Départ du fils cadet	Le cadet prend possession du merle blanc.	Le cadet est reconnu par le merle. Les menteurs sont démasqués.	Le roi rajeunit

Ce conte suit donc d'assez près le schéma proposé par Greimas. Mais tous nos contes ne peuvent s'aligner sur ce type d'analyse. C'est pourquoi nous sommes invités à consulter d'autres spécialistes.

## Application sur le conte « le merle blanc ».

La situation initiale

Il y a un manque (la jeunesse). Le roi appelle ses trois fils. Définit l'objet de la quête (le merle blanc). Le contact est établi successivement avec chacun des fils. Les deux aînés Reçoivent un adjuvant (or, armes, cheval) et ceci avant L'épreuve qualifiante. Le 3<sup>ème</sup> refuse tout adjuvant.

L'épreuve Qualifiante <sup>12</sup> ville.

La première transformation (A1) est l'épreuve qualifiante Du 1<sup>er</sup> fils. Dans cette épreuve qualifiante, il y a un départ, une épreuve, une séduction de la ville, une non-réussite de de l'épreuve. Le héros virtuel cède aux plaisirs de la

Donc il y a une disqualification du fils aîné, il y a un non-Retour. (A2) épreuve qualifiante du second fils.

(A3) épreuve qualifiante du fils cadet : départ, épreuve, sauvetage du renard. L'épreuve réussit (le cadet devient le héros et reçoit un adjuvant, c'est-à-dire une promesse du renard sous une formule magique. Il reçoit des informations sur la manière d'approcher le merle.

L'épreuve principale<sup>13</sup>

Le cadet se déplace dans la ville vers la grotte où se trouve le merle. Le cadet approche les dragons, prend possession du merle et sur la route, il est agressé par ses frères. Il est secouru par la suite par le renard.

L'épreuve glorifiante.<sup>14</sup>

Le cadet arrive incognito dans le château. Il se heurte aux mensonges de ses frères. Le cadet est Reconnu par le merle. La supercherie des deux est démasquée. Ils sont punis par le feu alors que le cadet est couronné.

La situation Finale.

Le roi rajeunit et le manque est comblé.

<sup>12</sup> Epreuve qualifiante : épreuve qui permet au héros de se signaler comme différent des autres personnages.

<sup>13</sup> Epreuve principale : épreuve qui permet au héros d'obtenir l'objet de sa quête.

<sup>14</sup> Epreuve glorifiante : épreuve qui consacre le héros et éventuellement lui permet de confondre le faux héros.

L'analyse du conte nous permet de dégager la structure suivante :

### 1. Situation initiale :

Dans cette partie on définit les personnages et l'objet de la quête.

### 2. Transformations :

A1. Epreuve qualifiante du 1<sup>er</sup> fils.

A2. Epreuve qualifiante du 2<sup>ème</sup> fils.

A3. Epreuve qualifiante du fils cadet.

B1. Epreuve principale du fils cadet : il affronte les dragons et prend possession du merle blanc.

B2. Il est agressé par ses frères.

B3. Les dragons ne poursuivent pas le cadet mais plutôt les frères.

C1. le cadet arrive incognito dans le château.

C2. Il se heurte aux mensonges de ses frères.

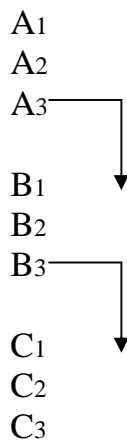
C3. La supercherie est découverte et le cadet est couronné.

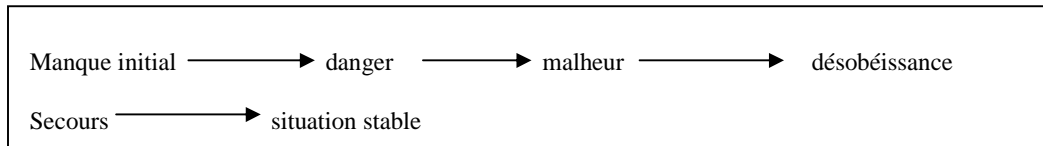
### 3. Situation finale.

Le roi rajeunit et le manque est comblé.

Nous pouvons dire que la structure du conte est du type « bout à bout »

Que nous pouvons schématiser comme suit :





## 4. Le système des personnages.

D'après les théoriciens de la littérature, on définit une typologie des personnages en fonction de leurs actions, de leurs rôles dans l'histoire relatée. Plusieurs typologies des actants ont été proposées parmi lesquelles celle de Greimas.

Greimas : « Tout récit manifeste, quoique sous des formes très variées, une même configuration de personnages - types (actants) définis suivant leurs relations et les fonctions qu'ils jouent dans le récit, les actants<sup>15</sup> désignent les différents personnages vus sous l'angle de la grammaire narrative ».

Greimas propose un modèle à six (6) actants.

Destinateur<sup>16</sup> → Objet<sup>17</sup> → Destinataire<sup>18</sup>

Adjuvant<sup>19</sup> → Héros sujet<sup>20</sup> → Opposant<sup>21</sup>

### Remarques :

Un personnage peut jouer plusieurs rôles actanciels : destinateur et destinataire.

<sup>15</sup> Actant = personnage.

<sup>16</sup> Destinateur : figure abstraite recouvrant l'ensemble des personnages ou des concepts qui poussent le héros à poursuivre l'objet de la quête.

<sup>17</sup> Objet : objet poursuivi par la quête.

<sup>18</sup> Destinataire : figure abstraite recouvrant l'ensemble des personnages à qui l'objet de la quête est destiné.

<sup>19</sup> Adjuvant : figure abstraite recouvrant l'ensemble des personnages ou des concepts qui aident le sujet dans sa quête.

<sup>20</sup> Héros sujet : personnage qui va à la recherche de la quête.

<sup>21</sup> Opposant : figure abstraite recouvrant l'ensemble des personnages ou des concepts qui font obstacle au sujet dans sa quête.

Plusieurs personnages peuvent ensemble remplir le même rôle actanciel.

Opposant : groupe de personnages. Un rôle actanciel peut être assumé par une instance inanimée : la conscience du héros. Un héros est complexe lorsqu'il est constitué par plusieurs récits qui s'enchâssent l'un dans l'autre. Par exemple tel personnage qui sera dans le récit 1 le héros pourrait se trouver en position de destinataire dans le récit 2.

L'auxiliaire, le héros et l'adversaire sont des actants. Ce terme a été préféré à celui de personnage car il s'agit plutôt que de se livrer à une analyse psychologique des personnages de type traditionnel de recenser tous les intervenants d'un récit. Or ces intervenants ne relèvent pas toujours de l'humain. C'est pourquoi le terme d'actant a été jugé plus adéquat.

Pour découvrir comment se répartissent les différents rôles actanciels d'un récit, on lui appliquera les questions suivantes :

Qui (destinateur) manque de quoi (objet) ?

Qui (destinataire) obtient quoi (objet) ?

Qui (héros) moyennant l'engagement dans une quête permet le passage du manque à l'obtention ?

Qui (adjuvant) favorise la quête ?

Qui (opposant) entrave la quête ?

En étudiant le conte du merle blanc, il est possible de dégager la matrice suivante :

<b>Destinateur</b> Le roi	<b>objet</b> le merle blanc	<b>destinataire</b> le roi
<b>Adjuvant</b> Le renard	<b>sujet</b> Le fils cadet	<b>opposant</b> les dragons Les deux frères (faux héros)

## Texte 2.

## GRAIN D'AILE.

Le narrateur raconte à une petite fille l'histoire de Grain – d'aile : c'est une enfant qui, fascinée par les oiseaux et les papillons, rêve depuis longtemps de voler.

Un beau jeudi que Grain – d'Aile était installée dans son sapin, elle se prit à pleurer. Tous les oiseaux volaient, pépiaient à travers la campagne, sans trop se soucier d'elle, car il faisait si clair que le soleil lui-même semblait avoir des ailes. Elle était seule, comme tu n'es jamais seule, ô toi que l'on chérit et qui rends à chacun la monnaie de sa gentillesse.

.Grain – d'Aile pleurait, pleurait... Soudain, elle sentit sur ses joues une petite langue râpeuse et une petite patte soyeuse essuyer ses larmes. Levant les yeux, elle vit, tout contre elle, le plus étonnant écureuil qui soit. Son pelage brillait comme le feu, sa queue était ébouriffante et ses yeux vifs parlaient plus vite qu'aucune bouche bavarde : « Veux-tu vraiment voler, voler comme les oiseaux, comme la pie et comme la mésange, comme le rouge-gorge et comme le merle bleu ? Veux-tu avoir des ailes ? Mais tu n'auras plus de bras ; tu ne seras plus une vraie fille d'en bas. Ne le regretteras-tu pas ? » -« oh ! non ! non ! dit Grain – d'Aile ! » - Bien, dit l'écureuil, mais si tu le regrettes viens me trouver, demain, au coucher du soleil ; il sera encore temps pour que tu redeviennes comme avant ».

Alors, l'écureuil, entre ses paupières battantes, dit des mots très doux, très savants. Grain – d'Aile sentit de longs chatouillements dans ses bras : ils se recouvraient d'un fin duvet blanc, puis des plumes blanches apparurent, Grain – d'Aile avait des ailes !

Folle de joie, elle s'élança du sapin, descendit au ras de l'herbe, rebondit jusqu'au toit de sa maison et partit comme une flèche vers la forêt voisine. D'arbre en arbre, elle saluait ses amis en chantant et tous la suivaient, encore plus contentes qu'elle.

Ivre de vitesse, Grain – d'Aile alla si loin que la nuit la surprit bientôt et qu'elle s'endormit, sans même voir les étoiles, la tête entre ses ailes, au plus haut d'un gros chêne . Heureusement, un vieux hibou très sérieux avait été chargé de veiller sur elle.

Grain – d'Aile fut réveillée par le tapage joyeux de tous les oiseaux qui saluaient le soleil levant. C'était la première fois que Grain – d'Aile se



réveillait en plein air et cela lui parut merveilleux. Puis elle s'aperçut qu'elle mourait de faim et se demanda avec inquiétude si l'heure de l'école n'était pas passée. Ses amis prenaient leur petit déjeuner de graines et de petits vers. Grain – d'Aile pensa au café au lait et aux tartines bourrées ! Mais qu'elle était sotte : en deux coups d'aile , elle serait à la maison.

Elle monta très haut, pour voir sa maison, et fonça, par la fenêtre ouverte, dans la cuisine où la famille était attablée. Tout le monde fut rassuré de la voir revenir, mais surpris de son nouvel aspect.

Grain – d'Aile se précipita au cou de sa mère. Hélas, ses ailes ne savaient pas étreindre ! Et quand il s'agit de manger, il fallut lui donner la becquée comme à un bébé ! Ses frères , qui avaient d'abord tant admiré ses ailes, commencèrent à se moquer d'elle. t pour porter son cartable !... Et à l'école pour écrire !...

Bien sûr, elle eut sa revanche, à la sortie : tandis que les autres marchaient sur le chemin , Grain – d'Aile passait au-dessus de leurs têtes, partait à tire d'aile bien loin devant eux, montait jusqu'à ce qu'ils lui paraissent comme des fourmis, puis piquait sur le petit groupe un peu effrayé.

Comme ils étaient drôles , ainsi vus d'en haut, tassés sur eux-mêmes , le nez en l'air ! Mais pourquoi le petit Pierre faisait-il semblant de ne pas s'intéresser à ses évolutions, songea Grain – d'Aile lorsque, un peu dégrisée, elle se retrouva dans sa chambre ? Pierre... Est-ce-que vraiment elle ne pourrait plus courir dans les prés avec lui, la main dans la main, à chercher des champignons ou à cueillir des boutons d'or ?

Puis Grain – d'Aile pensa à sa poupée qu'elle avait négligée. Comment l'habiller, la changer ? Comme c'est peu pratique, des ailes quand il ne s'agit pas de voler ! Grain – d'Aile assise dans son petit fauteuil (à quoi lui servait les bras du fauteuil, maintenant ?) se mit à réfléchir profondément. Elle comprenait l'avertissement de l'écureuil doré. Elle regrettait ses bras , elle voulait redevenir une vraie petite fille.

Il n'y avait pas un instant à perdre : le dernier rayon du soleil glissait derrière l'horizon. Folle d'angoisse, Grain – d'Aile vola, vola pour la première fois jusqu'au sapin ; l'écureuil était fidèle au rendez-vous et il eut le bon goût de ne pas poser de questions – le visage de Grain – d'Aile disait assez ce qu'elle voulait – et de ne pas se tromper en disant : « je te l'avais dit », comme font si souvent les grandes personnes. De nouveau ses yeux étincelants prononcèrent les paroles magiques... Et voilà notre Grain –

d'Aile aussi joyeuse de retrouver ses bras, ses mains agiles, qu'elle l'avait été, la veille, d'avoir des ailes.

Lentement, Grain – d'Aile descendit, de branche en branche, car la terre, avec les autres, tous les autres, ceux qui sont légers et ceux qui le sont moins, ceux qui marchent en regardant les cailloux du chemin, et ceux qui regardent le ciel, ceux qui savent que les petites filles ne peuvent pas voler et ceux qui pensent qu'un jour, s'ils le désirent vraiment, tous les petits garçons et toutes les petites filles pourront, en restant eux-mêmes, avoir des ailes et de bras, être à la fois sur la terre et au ciel.

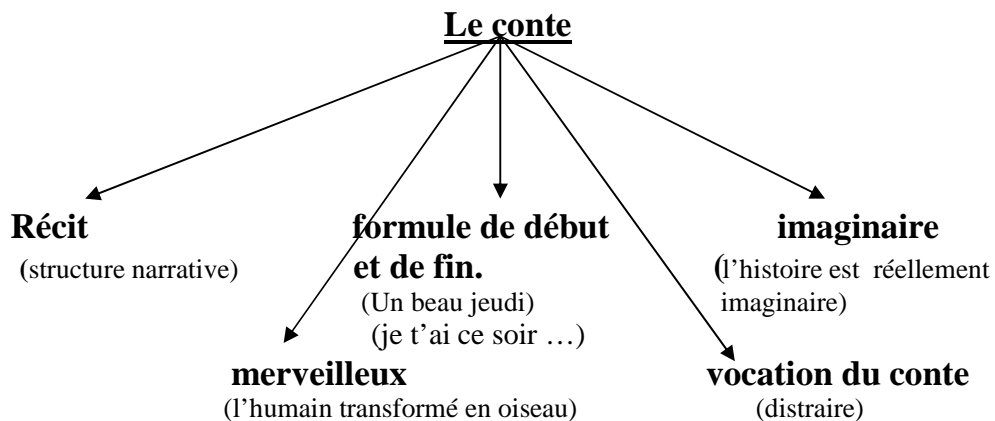
Je t'ai ce soir conté l'histoire que tu attends, celle qui me fait le cœur meilleur, celle qui te fait les yeux confiants.

Paul Eluard \*, *Grain – d'Aile*, Gallimard.

- Paul Eluard, poète français né en 1895, mort en 1952. Son vrai nom était Eugène Grindel.

### 32. Compréhension globale.

#### Identification du conte.



Les trois premières lignes constituent le chapeau introductif qui explicite la situation de communication.

La formule finale est originale par rapport au stéréotype que nous connaissons.

### **Définition du merveilleux :**

*Le merveilleux est ce qui, dans un récit, n'est pas réel mais apparaît comme inexplicable (qui échappe à une explication rationnelle) et le plus souvent source de réussite, de bonheur et de beauté. C'est l'intervention des bonnes fées, des objets magiques.*

*Manuel « la phrase et les mots », Ed. Bordas, p.282.*

### **3.Compréhension approfondie du texte.**

#### **Situation initiale**

Présentation

De la ligne 1 à la ligne 1.

Sapin (où) jardin secret.

Jeudi (quand) . rêve de voler  
(quoi)

L'univers de l'enfance.

#### **Evénements modificateurs**

#### **Les deux métamorphoses**

De la ligne 11 à 25

Intervention de l'écureuil.

De la ligne 25 à 35.

Métamorphose.

Grain – d'Aile émerveillée

Grain –d'Aile désenchantée (69)

De la ligne 70 à 77.

Grain – d'Aile veut retrouver ses bras.

R. métamorphose de Grain – d'Aile.

Son enchantement et son regret.

**Situation finale**

(fille heureuse, sereine)

De la ligne 78 à la fin.  
Grain – d’Aile retrouve ses bras.

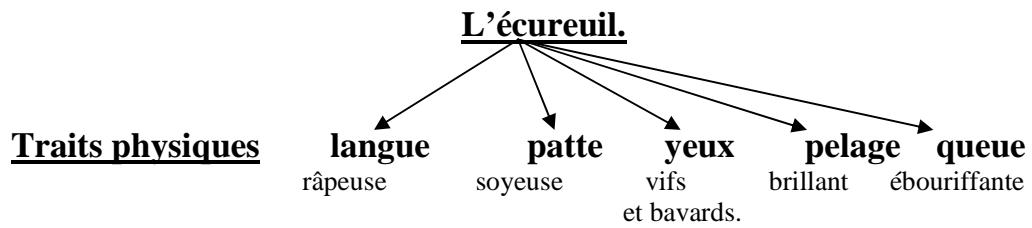
**Le système des personnages**

Grain – d’Aile est une petite fille fascinée par les oiseaux.  
Moteur de l’action.

Trait de caractère.

Dans les contes les personnages ne sont décrits avec précision pour ne pas toucher à l’universalité du texte.

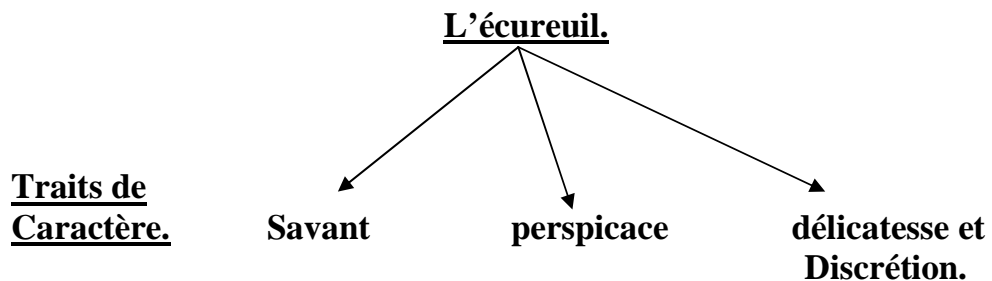
Décrire c’est rendre compte d’une réalité à quelqu’un qui ne la connaît pas.



Description valorisante.

La parole extrait l’écureuil de son monde animal.

Forme humaine donnée aux animaux : personification.



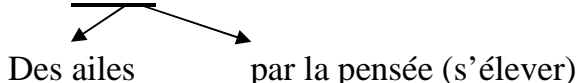
Description valorisante pour l'écureuil qui ne gêne pas le caractère d'universalité du conte.

Dans la description de l'écureuil on peut retrouver le champ sémantique du chat.

## 5. Vers le mythe.<sup>22</sup>

Dans ce texte on relève un double discours : philosophique et poétique.

Le discours est caractérisé par sa double polysémie.<sup>23</sup> Il ne s'agit plus de lire mais d'interpréter. Au bout de ce discours une sagesse est transmise : On veut **voler** tout en restant sur la terre.



L'intérêt du texte de Grain – d'Aile c'est de réaliser une sorte de coïncidence entre ce qui est dit et la manière de le dire, c'est à dire entre le contenu et le contenant. Cette performance est réalisée par l'écriture de l'auteur dont nous analyserons quelques éléments par la mise en évidence des procédés rhétoriques utilisés.

### Analyse des procédés rhétoriques.

Les éléments de la poésie : le choix du thème : enfance , oiseaux , papillons.

Rythme – ordre des mots (inversion).

L'itération : sonorités – rime – mots – structure répétée.

V. V. V. 17 – 18. Comme - ceux qui.

**La notion d'écart.** souvent dans ce texte l'effet poétique est obtenu par un effet de surprise : le lecteur attend quelque chose et c'est autre chose qui vient.

Ex : la monnaie de sa gentillesse.

<sup>22</sup> Mythe : récit fabuleux, souvent d'origine populaire, qui met en scène des êtres incarnant sous une forme symbolique des forces de la nature , des aspects de la condition humaine.

<sup>23</sup> Polysémie : caractère d'un mot qui recouvre plusieurs sens.

attendu ———→ sa pièce.

Seule comme tu n'étais jamais seule.

attendu —→ toi.

Gros comme des fourmis.

petits ←—— attendu.

Lui donner la becquée comme à un bébé.

attendu—————→ oiseau.

**Ivre de vitesse** : l'effet de ce procédé c'est de réactualiser des images usées. Les clichés sont ainsi ravivés , rechargés de sens.

Parmi les autres figures de style, la plus productive est la comparaison, ce qui se comprend aisément avec le sens général du texte : Une petite fille qui rêve de s'identifier à un oiseau.

En définitive, tous ces procédés vont contribuer à charger le texte de sens second, c'est à dire de créer un autre niveau de signification.

L'écriture de ce conte aboutit à une seconde lecture : le lecteur quitte peu à peu l'histoire de Grain d'Aile relatée sous forme de conte pour déboucher sur une sorte de mythe. C'est le mythe d'Icare version moderne.

« Si le conte amuse, passionne, enchante, sa signification originale et profonde, sa raison d'être est de transmettre un enseignement ».

En vous appuyant sur le conte de Grain – d'Aile essayez de compléter la grille suivante :

* le héros	
*son (ses) ami(s) ceux qui vont l'aider.	
* son (ses) ennemi(s) ceux qui vont s'opposer à lui	
*un (ou des) objet(s) ou paroles ou	

animaux magiques , extraordinaires (ensemble lexical du merveilleux)	
* La quête du héros.	
* des épreuves pour le héros.	

**Mise en corrélation du schéma actanciel et la structure narrative du conte.**

En vous appuyant toujours sur le conte de Grain – d’Aile essayez de compléter le tableau suivant :

Le héros .....	<b>1. La situation initiale</b> - les personnages..... - les lieux..... - le but.....
Que veut-il ? ..... .....	<b>2. Élément (s) modificateur(s)</b> ..... ..... .....
Le ou les opposants ..... .....	<b>3. Résolution</b> ..... .....
le ou les adjuvants ..... .....	<b>4. Situation finale</b> ..... ..... ..... .....
Comment se termine le conte ? ..... ..... ..... .....	

**Ecrire des contes.**

Une histoire merveilleuse ou même un récit peuvent s’organiser de la manière suivante. On peut demander aux élèves :

1. Choisissez et décrivez un personnage qui sera le héros de votre histoire et qui eut être : un roi – un animal – un petit garçon, etc.
2. Imaginez ce qu'il désire, ce qui lui manque pour être heureux : un objet précieux- un animal - un trésor, ...
3. Racontez comment le héros reçoit des conseils ou des renseignements de la part d'une fée - d'un magicien - d'un vieux sage - d'un animal - d'un messenger, etc.
4. Racontez comment il part à l'aventure.
5. Le héros rencontre en chemin un ami- une fée – un prince – un génie, etc.
6. Imaginez les épreuves ou les obstacles que le héros doit surmonter en chemin : combat – duel – lutte – souffrance – maladie – formule magique – énigme, etc.
7. Le héros parvient finalement au but de son voyage. Décrivez ce lieu (une île – un château – une grotte, etc.)
8. C'est là qu'habitent les adversaires du héros (imaginez-les). Ça peut être un géant – un nain – un savant fou – un monstre – sorcier, etc.
9. Le héros est d'abord vaincu par son ennemi : il est blessé – il est exposé à un danger – il pourrait être laissé pour mort – il peut être trompé et vaincu, etc.
10. Racontez comment l'ami du héros l'aide.
11. Racontez comment le héros affronte une seconde fois son ennemi , mais cette fois victorieusement et comment il s'empare de ce qu'il est venu chercher (cette séquence doit être inventée librement par les élèves ou le scripteur).
12. Le héros rentre chez lui mais il est poursuivi en chemin par les alliés de son ennemi : des frères – des sœurs – des animaux – des pièges, etc.
13. C'est la fin de l'histoire . (à raconter librement).



Avant que soit entreprise , avec les élèves, une démarche analytique et explicative, le conte , tout comme la poésie, demande à être écouté, ressenti, savouré.

Le problème pour le maître est alors de parvenir à « enchanter » la classe. Le premier contact avec l'histoire doit pouvoir préserver la saveur du langage parlé , la vie du conte au moment où il se crée. Il faudrait donc qu'avant d'être pédagogue, le maître se fasse conteur, réinvente le conte, le parle pour lui-même et pour les élèves.

L'ensemble du travail effectué en classe s'organise en trois moments : transmission, compréhension, exploitation. Chacun de ces moments se subdivise en plusieurs activités , parmi lesquelles le maître fait un choix , selon le contenu du conte étudié, le niveau de ses élèves et les objectifs poursuivis.

**1. Transmission.**

- Récit par le maître ou le conteur ou à travers un enregistrement.
- Lecture par le maître.
- Lecture par les élèves.

**2. Compréhension.**

- Reconstitution de texte.  
ou questions de compréhension globale.  
ou questions avec réponses à choix multiples  
ou vérification de la compréhension par le dessin.

**3. Exploitation.**

- Exercices d'observation et d'analyse de la langue.
- Exercices lexicaux.
- Rédaction de phrases.
- Rédaction de schémas de contes ou de parties de contes.

## Grille de correction.

Pour vous assurer que vous êtes en mesure de comprendre le fonctionnement d'un conte, essayez de compléter la grille suivante.  
(Mise en évidence de la structure du 2<sup>ème</sup> conte)

Titre du conte :		
<b>Situation initiale</b>	La formule de départ. Présence de l'état initial. Annonce de la quête.	
<b>Elément modificateur 1</b>	Intervention de l'opposant Apparition d'un obstacle.	
<b>Situation finale 1 Ou situation initiale 2</b>	Une solution est trouvée Avec l'aide des amis.	
<b>Elément modificateur 2</b>	Nouvelle épreuve. (nouvelles difficultés avec le même opposant ou d'autres)	
<b>Situation finale 2 Ou situation initiale 3</b>	Solution Etc.	
<b>Situation finale</b>	Résultat. Réussite ou échec.	

## Bibliographie.

V. Propp , *Morphologie des contes*, Paris, Ed. du seuil.

D. Paulme, *Essai sur la morphologie des contes africains*, Paris, Ed. Gallimard , 1976.

G. Jean, *Le pouvoir des contes*, Paris, Ed. Casterman, 1981.

B.M. Barth , *L'apprentissage de l'abstraction*, Paris Retz, 1987.

F. Debyser, *Tarot des Mille et Un contes*, Paris, L'école, 1977.

Dossier du CEPEC n° 46 – Lire / Ecrire des histoires en CE- CM – 6<sup>ème</sup>.

Dossier du CEPEC n° 44 - Lire / Ecrire aux cycles 2 & 3 et en sixième.

*Le conte*

## **Objectifs :**

Au terme de cette unité , chacun de nous devra être en mesure :

- d'analyser un conte avec des modèles théoriques.
- d'appliquer cette analyse au traitement pédagogique des contes à des fins d'enseignement.
- de retrouver les caractéristiques thématiques et linguistiques du conte.
- D'aborder l'étude systématique des faits de langue dans le prolongement de la pratique textuelle.

## Texte.

### Le merle blanc

Un roi assez vieux avait trois fils. Les deux aînés étaient méchants, emportés, brutaux même. Quant au cadet, il était doux mais assez simple d'esprit. Un certain jour, le roi les rassembla tous trois et leur dit :

- On m'a assuré qu'à cinquante lieues d'ici, il y a une bête merveilleuse qu'on nomme le merle blanc. Cette bête a le pouvoir de rajeunir celui qui peut la posséder. Me voilà avancé en âge : si donc quelqu'un pouvait m'apporter cette bête merveilleuse, je suis disposé à le récompenser par ma couronne.

L'aîné prenant alors la parole, demanda à son père de le laisser aller à la recherche du merle blanc et déclara qu'il ne reviendrait point sans l'avoir trouvé.

Le roi lui fit donner des armes, un bon cheval et de l'argent, le laissa partir.

Après avoir marché bien longtemps, il arriva dans une grande et belle ville où régnait alors un roi débonnaire et ami du plaisir. Le prince, bien accueilli par les habitants qui le voyaient porteur d'un beau sac rempli d'or, ne tarda pas à être introduit au milieu de la cour dissipée du roi régnant. De sorte que, un an après son départ, il n'était pas encore de retour.

Voyant cela, le second fils du roi partit à la recherche du fameux merle blanc, emportant comme son frère un beau cheval, des armes et de l'or. Il lui arriva les mêmes aventures qu'à son frère qu'il rencontra dépouillé de tout. Malgré cet exemple, il y mena une vie dissipée, oubliant complètement et son père et la couronne promise à celui qui pourrait ramener le grand merle blanc. De sorte qu'un an après son départ, le roi n'en avait encore reçu aucune nouvelle.

Alors le cadet dit à son père :

- Sire, si vous le permettez, j'irai, moi aussi, à la recherche de la bête merveilleuse, et, dieu aidant, j'espère vous revenir avant trois mois. Faites-moi donner un peu d'argent. Je n'ai pas besoin d'armes et de cheval pour faire ce voyage. C'est à ma bonne étoile que je remets le soin de mon succès.

Après quelques difficultés, le roi laissa partir son dernier fils.

Cinq jour après avoir quitté le palais de son père, le prince traversait une forêt lorsqu'il entendit crier une bête. Courir dans cette direction et arriver auprès d'un renard pris au piège fut pour lui l'affaire d'un instant . Emu de pitié, le jeune prince débarrassa le renard qui le remercia en lui disant :

- Ecoute, tu m'as sauvé la vie. Pour te récompenser de ton bon cœur , je me mets à ta disposition ; quand tu auras besoin de mon assistance, tu diras : « Renard, renard, passe monts et vallées. J'ai besoin de ton secours ». Je viendrai, et il n'est point de chose qui puisse me résister. Je sais que tu vas t'emparer du merle blanc. Il se trouve à deux lieues d'ici à cent pas de la tour de la ville. Il est dans une grotte gardée par deux dragons. Pour endormir ces bêtes, tu prendras seize pains de quatre livres et deux oies. Tu mettras tremper les pains dans l'eau – de – vie après, le merle blanc sera en ta possession. Cours, et surtout fis diligence. Un dernier conseil: ne rend service à personne avant que je t'ai vu. Adieu.

Ayant ainsi parlé, le renard disparut dans la profondeur des bois.

Resté seul, le prince continua sa route et arriva bientôt aux portes de la ville où sa mise simple ne le fit pas remarquer. Ayant entendu le bruit de la trompette dans une rue voisine, il s'y rendit et vit nombreuse populace entourant les officiers du roi qui annonçait l'exécution pour le lendemain matin de deux princes étrangers coupables de haute trahison. Le jeune homme ne douta pas que ce ne fussent ses deux frères.

Il alla chercher les pains, les oies et l'eau- de – vie qui lui étaient nécessaires, et il partit pour rejoindre la grosse tour de la ville. Il y arriva, compta cent pas en allant droit devant lui et trouva effectivement la grotte du merle blanc. Un grande odeur de soufre le suffoqua, mais il s'approcha et jeta aux dragons les provisions qu'il avait apportées. Une heure après le fameux merle blanc était en sa possession. C'était un oiseau gigantesque dont les ailes brillaient comme le soleil.

- Que veux-tu de moi ? demanda l'oiseau ; parle, je suis à tes ordres.
- Je voudrais d'abord que tu me fasses délivrer mes deux frères qui sont prisonniers du roi.
- Soit. Monte sur mon cou et je t'y conduirai.

Ce disant, le merle blanc se rapetissa tellement qu'il ne parut plus qu'un grand coq. Le prince enfourcha ce nouveau coursier et se trouva bientôt au milieu de ses frères qu'il enleva au nez de leurs gardiens ébahis.

Malgré le bon service que venait de leur rendre le cadet, les deux princes ne songèrent, aussitôt libres, qu'à s'emparer de la bête merveilleuse.

- As-tu vu, dit l'un, la belle carrière d'or qui se trouve là ?
- Non, je n'ai pas songé à la regarder en passant.
- Alors, venez la voir.

Et les trois frères de s'approcher du gouffre. Pendant que le cadet se penchait pour mieux voir, il fut poussé par ses deux frères et tomba au fond de la mine.

Lorsqu'il revint à lui, il songea au renard qu'il avait sauvé et se mit à crier :

- Renard, passe monts et vallées, j'ai besoin de ton secours.

Ces mots étaient à peine prononcés que déjà le renard était auprès de lui, et en léchant les plaies que lui avait faites sa chute au fond du souterrain, le guérit complètement.

- Maintenant que te voilà guéri, lui dit le renard, il te reste à sortir du trou. A cet effet, tu vas te tenir à ma queue et je te remonterai. Ne t'avise pas de lâcher ma queue, car ce serait à recommencer. Tiens – toi bien, je monte.

Et le renard monta en l'air, traîna après lui le prince cramponné à sa queue. Le renard allait atteindre le bord du gouffre lorsque le prince, fatigué, lâcha le renard et retomba tout meurtri, au fond du gouffre.

Le renard revient trouver le jeune prince, le ranima et lui fit recommencer l'ascension du souterrain.

Cette fois, le prince arriva en terre ferme.

Après avoir remercié le renard des services qu'il lui avait rendus, le jeune prince s'en alla rejoindre le château de son père. Avant d'y arriver, il se vêtit d'un habit de garçon de ferme, se teignit le visage et vint demander au roi son père, qui ne le reconnut pas sous ses habits d'emprunt, de lui donner la garde du merle blanc que ses frères avaient rapporté comme leur conquête. Il fut accepté.

Il apprit alors que le merle blanc avait déclaré au roi qu'il ne le rajeunit pas si on ne lui amenait pas celui qui l'avait conquis sur les deux



dragons. Les deux princes avaient dit à leur père que c'était eux-mêmes qui avaient pris la bête, et que c'était pour se venger que le merle blanc disait que ce n'était pas eux qui l'avaient pris.

Dès que le jeune prince fut entré dans la salle où se trouvait le merle blanc, il vit l'oiseau s'abaisser et lui commander de monter sur son cou, ce qu'il fit. Une seconde après, tous deux étaient dans la salle du roi à qui ils racontèrent les supercheries des deux princes.

Outré de colère, le roi fit dresser deux bûchers dans la cour du palais, y fit lier ses deux fils aînés et les fit brûler vifs. Puis il prit la couronne et la donna au jeune prince.

Un instant après, le vieux roi était redevenu jeune, grâce au fameux merle blanc.

*Conte anonyme (extrait de Pratiques, n°11/12)*

## **1. Définition.**

Le conte est un récit car c'est une histoire qui raconte des événements qui se déroulent successivement.

Le conte est un récit assez court d'aventures imaginaires destinées à distraire. Dans le conte intervient le merveilleux.

Le merveilleux est défini comme suit : « *le merveilleux est ce qui , dans un récit, n'est pas réel mais apparaît comme inexplicable(échappe à une explication rationnelle) et le plus souvent source de réussite , de bonheur et de beauté. C'est l'intervention des bonnes fées, des objets magiques,...* »

*Manuel « la plume et les mots ». Ed.Bordas, p :282.*

## **2. L'analyse structurale du conte.**

L'analyse structurale remonte aux années 1920. L'étude du conte est l'œuvre des formalistes russes. (linguistes , critiques , folkloristes).

On distingue deux époques :

1920 —————> Propp.



1970 —————> Todorov et Kristéva.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Linguistes russes.

L'objet de leurs recherches porte sur le texte poétique ou folklorique. Leurs méthodes ne s'intéressent pas à l'écrivain mais elles mettent l'œuvre au centre de leurs préoccupations. Ils s'écartent de leurs habitudes de la critique littéraire. Il veulent rendre compte de la fabrication des œuvres et d'une façon générale de l'art comme procédé. C'est de là que viendra la dénomination : « les formalistes russes. »

Les travaux de Saussure<sup>2</sup> sur la langue les réconfortent car il définit la langue comme un système combinatoire autonome et les formalistes définissent le texte comme une forme autonome.

Deux voies vont s'ouvrir sur cette base linguistique. La première s'appelle l'analyse immanente, la seconde la méthode comparative.

a. L'analyse immanente.

Dans l'analyse immanente on remplace le pourquoi par le comment et on s'intéresse dorénavant aux lois qui président à l'organisation textuelle. Cette loi admettra beaucoup de souplesse, et loin d'être unique, elle englobe un certain nombre de techniques suivant la description des œuvres.

- Elle vise le découpage du texte et la détermination des éléments constitutifs.
- Elle met en corrélation des éléments isolés.

Le découpage du texte comporte deux opérations complémentaires et simultanées. La première consiste à découper des plans ou strates. Ces plans ou strates sont phoniques, morphologiques, syntaxiques, sémantiques. En fait il s'agit d'isoler dans l'abstrait des éléments qui correspondent à l'analyse linguistique. IL s'agit là d'une coupe verticale.

La deuxième opération effectue une coupe horizontale. Elle isole les éléments de l'œuvre considérés comme déroulement dans le temps ou comme extension dans l'espace : phrases, paragraphes, chapitres.

Ces deux opérations sont un quadrillage du texte mettant en relief les éléments constitutifs à décrire et ceci varie suivant la configuration du texte.

---

<sup>2</sup> Ferdinand de Saussure : linguiste français

Coupe verticale	Coupe horizontale
<p>Les formalistes tentent de découper les mots en unités sémantiques les plus réduites, ce que Greimas<sup>3</sup> appelle les sèmes.</p> <p>Cette recherche des plus petites unités de sens permet une cohérence sémantique en opposition ou en complémentarité.</p>	<p>La coupe horizontale se fait en découpage mais cela ne suffit pas, les formalistes visent le découpage en unités thématiques les plus petites qu'on appelle les motifs.(ces unités sont indécomposables).</p> <p>Ex : le roi est malade. <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Le héros est mort</span> 2 motifs</p> <p>Chaque unité thématique ou motif ne peut s'étudier seule. Elle peut avoir des fonctions différentes selon le système où elles sont insérées.</p>

### **b. La méthode comparative.**

La méthode comparative vise le texte comme différence. En linguistique structurale, la valeur du signe est déterminée par sa relation au système<sup>4</sup> et aux autres signes . D'une manière générale, un texte peut être analysé en fonction de sa relation différentielle par rapport à d'autres textes.

Vladimir Propp<sup>5</sup> étudie les contes populaires russes et il est frappé par le double aspect merveilleux des contes. D'une part, il souligne l'extraordinaire diversité du conte, deuxièmement son pittoresque haut en couleurs, troisièmement il étudie son uniformité qu'il appelle la monotonie du conte.

Partant de cette constatation il compare les différents contes entre eux afin de découvrir diverses péripiéties de surface qu'il appelle les unités fonctionnelles qui pourraient être de multiples contes.

Soient, par exemple, deux contes que l'on pourrait découper comme suit :

<sup>3</sup> Greimas : linguiste

<sup>4</sup> Système : une organisation des éléments et des relations des signes .

<sup>5</sup> Vladimir Propp. Op. cit pp. 115.116

1<sup>er</sup> conte : 

- Le roi donne un aigle à un brave.
- L'aigle emporte le brave dans un autre royaume.

2<sup>ème</sup> conte : 

- Le grand-père donne un cheval à Sousenko.
- Le cheval emporte Sousenko dans un autre royaume.

Pour Propp les actions des personnages seront les parties fondamentales du conte ; mais ces actions qui correspondent aux motifs devront être isolées en tenant compte de deux préoccupations :

1. D'abord en faisant abstraction du personnage exécutant. Ce qui compte par exemple dans le conte c'est la faute, l'interdiction, la fuite, l'interrogation...
2. Ensuite, il faudra déterminer la signification de telle ou telle action par rapport au déroulement global de l'intrigue.

Soient deux contes :

- a. dans le premier on raconte l'histoire d'une fille qui reçoit de l'argent de son père et achète un miroir magique.
- b. dans le deuxième, un héros vient d'accomplir un exploit et pour cela il reçoit une grosse somme d'argent.

Dans chaque conte , on peut isoler le même motif : le don d'argent.

Dans chaque conte, en tenant compte du déroulement de l'intrigue, on peut isoler comme unité : la réception d'un auxiliaire<sup>6</sup> dans le premier et dans le deuxième il y a le don d'une récompense.

Ces unités perçues dans la signification du récit sont appelées par Propp des fonctions.

### **3. La morphologie du conte selon Propp.**

En comparant un certain nombre de contes Propp a dégagé des constantes qui lui ont permis de construire un schéma du conte, selon lui invariant. Ces constituants communs sont des fonctions, terme

---

<sup>6</sup> Auxiliaire : personnage qui aide le héros. Plusieurs auxiliaires peuvent assumer la fonction d'adjuvant dans l'analyse de Greimas.

qu'il explicite comme suit : « *Par fonction, nous entendons l'action d'un personnage définie du point de vue de sa signification dans le déroulement de l'intrigue* ». <sup>7</sup>

Voici les 31 fonctions dégagées par Propp.

0. Situation initiale.
1. Un des membres de la famille s'éloigne de la maison.
2. Le héros se fait signifier une interdiction.
3. L'interdiction est transgressée.
4. Le méchant essaie d'obtenir des renseignements.
5. Le méchant reçoit des renseignements sur sa victime.
6. Le méchant tente de tromper sa victime.
7. La victime se laisse tromper.
8. Le méchant fait subir un méfait à un des membres de la famille, ou il manque quelque chose à l'un des membres de la famille.
9. Le méfait ou le manque est divulgué : on fait appel au héros.
10. Le héros accepte de réparer ce malheur.
11. Le héros quitte sa maison.
12. Le héros subit une épreuve préparatoire à la réception d'un auxiliaire magique.
13. Le héros réagit à l'épreuve imposée.
14. L'auxiliaire magique est donné au héros.
15. Le héros est amené près de l'objet de sa quête.
16. Le héros et le méchant combattent.
17. Le héros reçoit une marque.
18. Le méchant est vaincu.
19. Le méfait ou le manque est réparé.
20. Le héros prend la route du retour.
21. Le héros est poursuivi.
22. Le héros est secouru.
23. Le héros entre chez lui incognito.
24. Un faux héros prétend être l'auteur de l'exploit.
25. On propose au héros une tâche difficile.
26. Le héros accomplit cette tâche difficile.
27. Le héros est reconnu.
28. Le faux héros <sup>8</sup>est démasqué.
29. Le héros reçoit une nouvelle apparence.
30. Le faux héros ou le méchant est puni.
31. Le héros se marie et/ou monte sur le trône.

---

<sup>7</sup> Morphologie des contes. Paris . Edit. du Seuil , 1970. P 31.

<sup>8</sup> Faux héros : personnage qui tente la même quête que le héros mais , qui du fait de ses défauts ou de ses erreurs échoue.

Selon Propp, toutes les fonctions ne sont pas forcément présentes dans tous les contes, mais leur ordre d'apparition est toujours rigoureusement identique.

Le déroulement de l'intrigue se déroule autour des personnages suivants :

1. le héros (héros-quêteur ou héros-victime).
2. L'objet de la quête.
3. Le mandateur (qui envoie le héros en quête).
4. Le méchant.
5. Le donateur (qui soumet le héros à des épreuves avant lui remettre un auxiliaire magique).
6. L'auxiliaire magique (être vivant ou objet).
7. Le faux héros.

Pour Propp certaines fonctions sont employées par couples.

1. L'interdiction va avec la transgression.
2. Le départ va avec le retour.
3. Le méfait va avec la réparation du méfait.
4. La lutte va avec la victoire.
5. Le manque va avec le comblement du manque.

#### **a. La situation du conte.**

Le conte ne peut être situé avec précision (pays ou ville) parce que la description le détruirait en l'enfermant dans la vérité. Dans un conte, on ne garde que les traits fonctionnels nécessaires à l'intrigue et au déroulement des événements.

#### **b. Les personnages.**

Il y a absence du prénom en général et fréquence du surnom. Les personnages sont réduits à des fonctions sociales (roi- reine- prince- valet-marâtre, etc. Ces personnages manquent d'épaisseur. On ne souligne chez eux que leurs qualités ou leurs défauts. Il n'y a pas d'ambiance véritable. On a d'un côté les bons et de l'autre les mauvais. Il y a une certaine fatalité qui pèse sur les personnages : on est bon ou mauvais de naissance.

#### **c. Le temps dans le texte.**

On trouve toujours “il y avait une fois” et ce “il y avait une fois “ nous projette sans aucune précision dans les dates. On peut dire que l’histoire se déroule au moyen âge : roi – seigneur – prince, etc.

### **3. L’analyse fonctionnelle du conte**

Les formalistes russes prolongeant les travaux de Propp parlent de fable. C’est ce qui est effectivement passé. Et le sujet, c’est à dire la façon dont le lecteur en a pris connaissance.

C’est ce que Todorov appelle histoire et narration.<sup>9</sup>

Claude Brémond<sup>10</sup> a mis au point le premier modèle fonctionnel s’adaptant non seulement à un ensemble de récits particuliers mais il vise le récit en général considéré comme histoire. Il met au point ce qu’il appelle la séquence .

Fonction n°1	Fonction n°2	Fonction n° 3
La situation ouvrant sur une possibilité.	a. actualisation de la possibilité. b. Non actualisation de la possibilité.	a. le succès ou b. l’échec.

Le récit, pour Brémond, est une suite d’événements transformant une situation donnée en une situation nouvelle. « il était une fois » ouvre sur une situation non sur une action. « Ils vécurent heureux » peut être une situation finale ou nouvelle.

Paul Larivaille<sup>11</sup> propose un autre modèle fonctionnel. Il retient les trois moments du récit tout en incluant le processus de transformation.

Avant les événements	Pendant les événements.			Après les événements
L’état initial	Le processus de transformation			L’état final
	provocation	action	sanction	

Tous les schémas ne sont que des instruments , des moyens permettant d’appréhender les grandes articulations d’une intrigue .

<sup>9</sup> Récit : histoire + narration.

<sup>10</sup> Brémond : linguiste

<sup>11</sup> Larivaille : linguiste.

## 4.L'analyse sémiotique de Greimas.

L'analyse du récit proposée par Greimas aboutit à un schéma plus simple qui devrait donc, en principe, pouvoir s'appliquer à un plus grand nombre de textes de tous genres.

Greimas fournit en effet de l'histoire un modèle qui est en quelque sorte une schématisation généralisée du schéma de Propp.

Situation Initiale SI	Événement Modificateur. M	Transformation			Situation Finale. SF
		Epreuve Qualifiante E 1	Epreuve Principale E 2	Epreuve Glorifiante E 3	

La situation initiale est stable. Un événement modifie cet équilibre et oblige le héros à subir des épreuves qui l'amènent à la situation finale, de nouveau stable.

L'épreuve qualifiante est celle par laquelle le héros se signale comme différent des autres personnages. L'épreuve principale est celle qui lui permet d'obtenir l'objet de la quête. L'épreuve glorifiante donne au héros l'occasion de vaincre le faux héros et consacre donc son titre de héros.

Ce modèle se retrouve aisément dans le conte du *merle blanc*

situation initiale	Événement modificateur	Transformation			Situation finale
		Epreuve qualifiante	Epreuve principale	Epreuve glorifiante	
Vieillesse du roi.	Venir en aide au roi pour qu'il retrouve sa jeunesse.	1. Départ du 1 <sup>er</sup> fils. 2. Départ du 2 <sup>ème</sup> fils. 3. Départ du fils cadet	Le cadet prend possession du merle blanc.	Le cadet est reconnu par le merle. Les menteurs sont démasqués.	Le roi rajeunit

Ce conte suit donc d'assez près le schéma proposé par Greimas. Mais tous nos contes ne peuvent s'aligner sur ce type d'analyse. C'est pourquoi nous sommes invités à consulter d'autres spécialistes.



## Application sur le conte « le merle blanc ».

La situation initiale

Il y a un manque (la jeunesse). Le roi appelle ses trois fils. Définit l'objet de la quête (le merle blanc). Le contact est établi successivement avec chacun des fils. Les deux aînés Reçoivent un adjuvant (or, armes, cheval) et ceci avant L'épreuve qualifiante. Le 3<sup>ème</sup> refuse tout adjuvant.

L'épreuve Qualifiante <sup>12</sup> ville.

La première transformation (A1) est l'épreuve qualifiante Du 1<sup>er</sup> fils. Dans cette épreuve qualifiante, il y a un départ, une épreuve, une séduction de la ville, une non-réussite de de l'épreuve. Le héros virtuel cède aux plaisirs de la

Donc il y a une disqualification du fils aîné, il y a un non-Retour. (A2) épreuve qualifiante du second fils.

(A3) épreuve qualifiante du fils cadet : départ, épreuve, sauvetage du renard. L'épreuve réussit (le cadet devient le héros et reçoit un adjuvant, c'est-à-dire une promesse du renard sous une formule magique. Il reçoit des informations sur la manière d'approcher le merle.

L'épreuve principale<sup>13</sup>

Le cadet se déplace dans la ville vers la grotte où se trouve le merle. Le cadet approche les dragons, prend possession du merle et sur la route, il est agressé par ses frères. Il est secouru par la suite par le renard.

L'épreuve glorifiante.<sup>14</sup>

Le cadet arrive incognito dans le château. Il se heurte aux mensonges de ses frères. Le cadet est Reconnu par le merle. La supercherie des deux est démasquée. Ils sont punis par le feu alors que le cadet est couronné.

La situation Finale.

Le roi rajeunit et le manque est comblé.

<sup>12</sup> Epreuve qualifiante : épreuve qui permet au héros de se signaler comme différent des autres personnages.

<sup>13</sup> Epreuve principale : épreuve qui permet au héros d'obtenir l'objet de sa quête.

<sup>14</sup> Epreuve glorifiante : épreuve qui consacre le héros et éventuellement lui permet de confondre le faux héros.

L'analyse du conte nous permet de dégager la structure suivante :

### 1. Situation initiale :

Dans cette partie on définit les personnages et l'objet de la quête.

### 2. Transformations :

A1. Epreuve qualifiante du 1<sup>er</sup> fils.

A2. Epreuve qualifiante du 2<sup>ème</sup> fils.

A3. Epreuve qualifiante du fils cadet.

B1. Epreuve principale du fils cadet : il affronte les dragons et prend possession du merle blanc.

B2. Il est agressé par ses frères.

B3. Les dragons ne poursuivent pas le cadet mais plutôt les frères.

C1. le cadet arrive incognito dans le château.

C2. Il se heurte aux mensonges de ses frères.

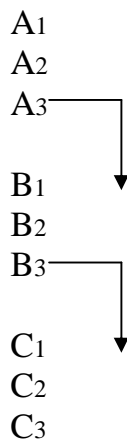
C3. La supercherie est découverte et le cadet est couronné.

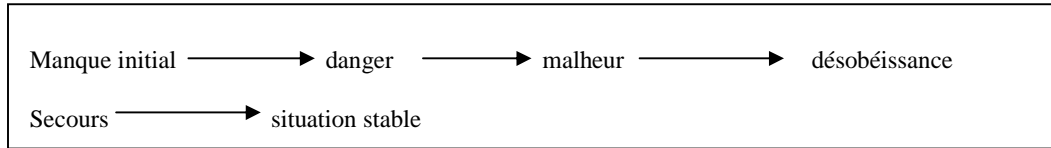
### 3. Situation finale.

Le roi rajeunit et le manque est comblé.

Nous pouvons dire que la structure du conte est du type « bout à bout »

Que nous pouvons schématiser comme suit :





## 4. Le système des personnages.

D'après les théoriciens de la littérature, on définit une typologie des personnages en fonction de leurs actions, de leurs rôles dans l'histoire relatée. Plusieurs typologies des actants ont été proposées parmi lesquelles celle de Greimas.

Greimas : « Tout récit manifeste, quoique sous des formes très variées, une même configuration de personnages - types (actants) définis suivant leurs relations et les fonctions qu'ils jouent dans le récit, les actants<sup>15</sup> désignent les différents personnages vus sous l'angle de la grammaire narrative ».

Greimas propose un modèle à six (6) actants.

Destinateur<sup>16</sup> → Objet<sup>17</sup> → Destinataire<sup>18</sup>

Adjuvant<sup>19</sup> → Héros sujet<sup>20</sup> → Opposant<sup>21</sup>

### Remarques :

Un personnage peut jouer plusieurs rôles actanciels : destinateur et destinataire.

<sup>15</sup> Actant = personnage.

<sup>16</sup> Destinateur : figure abstraite recouvrant l'ensemble des personnages ou des concepts qui poussent le héros à poursuivre l'objet de la quête.

<sup>17</sup> Objet : objet poursuivi par la quête.

<sup>18</sup> Destinataire : figure abstraite recouvrant l'ensemble des personnages à qui l'objet de la quête est destiné.

<sup>19</sup> Adjuvant : figure abstraite recouvrant l'ensemble des personnages ou des concepts qui aident le sujet dans sa quête.

<sup>20</sup> Héros sujet : personnage qui va à la recherche de la quête.

<sup>21</sup> Opposant : figure abstraite recouvrant l'ensemble des personnages ou des concepts qui font obstacle au sujet dans sa quête.

Plusieurs personnages peuvent ensemble remplir le même rôle actanciel.

Opposant : groupe de personnages. Un rôle actanciel peut être assumé par une instance inanimée : la conscience du héros. Un héros est complexe lorsqu'il est constitué par plusieurs récits qui s'enchâssent l'un dans l'autre. Par exemple tel personnage qui sera dans le récit 1 le héros pourrait se trouver en position de destinataire dans le récit 2.

L'auxiliaire, le héros et l'adversaire sont des actants. Ce terme a été préféré à celui de personnage car il s'agit plutôt que de se livrer à une analyse psychologique des personnages de type traditionnel de recenser tous les intervenants d'un récit. Or ces intervenants ne relèvent pas toujours de l'humain. C'est pourquoi le terme d'actant a été jugé plus adéquat.

Pour découvrir comment se répartissent les différents rôles actanciels d'un récit, on lui appliquera les questions suivantes :

Qui (destinateur) manque de quoi (objet) ?

Qui (destinataire) obtient quoi (objet) ?

Qui (héros) moyennant l'engagement dans une quête permet le passage du manque à l'obtention ?

Qui (adjuvant) favorise la quête ?

Qui (opposant) entrave la quête ?

En étudiant le conte du merle blanc, il est possible de dégager la matrice suivante :

<b>Destinateur</b> Le roi	<b>objet</b> le merle blanc	<b>destinataire</b> le roi
<b>Adjuvant</b> Le renard	<b>sujet</b> Le fils cadet	<b>opposant</b> les dragons Les deux frères (faux héros)

## Texte 2.

## GRAIN D'AILE.

Le narrateur raconte à une petite fille l'histoire de Grain – d'aile : c'est une enfant qui, fascinée par les oiseaux et les papillons, rêve depuis longtemps de voler.

Un beau jeudi que Grain – d'Aile était installée dans son sapin, elle se prit à pleurer. Tous les oiseaux volaient, pépiaient à travers la campagne, sans trop se soucier d'elle, car il faisait si clair que le soleil lui-même semblait avoir des ailes. Elle était seule, comme tu n'es jamais seule, ô toi que l'on chérit et qui rends à chacun la monnaie de sa gentillesse.

.Grain – d'Aile pleurait, pleurait... Soudain, elle sentit sur ses joues une petite langue râpeuse et une petite patte soyeuse essuyer ses larmes. Levant les yeux, elle vit, tout contre elle, le plus étonnant écureuil qui soit. Son pelage brillait comme le feu, sa queue était ébouriffante et ses yeux vifs parlaient plus vite qu'aucune bouche bavarde : « Veux-tu vraiment voler, voler comme les oiseaux, comme la pie et comme la mésange, comme le rouge-gorge et comme le merle bleu ? Veux-tu avoir des ailes ? Mais tu n'auras plus de bras ; tu ne seras plus une vraie fille d'en bas. Ne le regretteras-tu pas ? » -« oh ! non ! non ! dit Grain – d'Aile ! » - Bien, dit l'écureuil, mais si tu le regrettes viens me trouver, demain, au coucher du soleil ; il sera encore temps pour que tu redeviennes comme avant ».

Alors, l'écureuil, entre ses paupières battantes, dit des mots très doux, très savants. Grain – d'Aile sentit de longs chatouillements dans ses bras : ils se recouvraient d'un fin duvet blanc, puis des plumes blanches apparurent, Grain – d'Aile avait des ailes !

Folle de joie, elle s'élança du sapin, descendit au ras de l'herbe, rebondit jusqu'au toit de sa maison et partit comme une flèche vers la forêt voisine. D'arbre en arbre, elle saluait ses amis en chantant et tous la suivaient, encore plus contentes qu'elle.

Ivre de vitesse, Grain – d'Aile alla si loin que la nuit la surprit bientôt et qu'elle s'endormit, sans même voir les étoiles, la tête entre ses ailes, au plus haut d'un gros chêne . Heureusement, un vieux hibou très sérieux avait été chargé de veiller sur elle.

Grain – d'Aile fut réveillée par le tapage joyeux de tous les oiseaux qui saluaient le soleil levant. C'était la première fois que Grain – d'Aile se

réveillait en plein air et cela lui parut merveilleux. Puis elle s'aperçut qu'elle mourait de faim et se demanda avec inquiétude si l'heure de l'école n'était pas passée. Ses amis prenaient leur petit déjeuner de graines et de petits vers. Grain – d'Aile pensa au café au lait et aux tartines bourrées ! Mais qu'elle était sotte : en deux coups d'aile , elle serait à la maison.

Elle monta très haut, pour voir sa maison, et fonça, par la fenêtre ouverte, dans la cuisine où la famille était attablée. Tout le monde fut rassuré de la voir revenir, mais surpris de son nouvel aspect.

Grain – d'Aile se précipita au cou de sa mère. Hélas, ses ailes ne savaient pas étreindre ! Et quand il s'agit de manger, il fallut lui donner la becquée comme à un bébé ! Ses frères , qui avaient d'abord tant admiré ses ailes, commencèrent à se moquer d'elle. t pour porter son cartable !... Et à l'école pour écrire !...

Bien sûr, elle eut sa revanche, à la sortie : tandis que les autres marchaient sur le chemin , Grain – d'Aile passait au-dessus de leurs têtes, partait à tire d'aile bien loin devant eux, montait jusqu'à ce qu'ils lui paraissent comme des fourmis, puis piquait sur le petit groupe un peu effrayé.

Comme ils étaient drôles , ainsi vus d'en haut, tassés sur eux-mêmes , le nez en l'air ! Mais pourquoi le petit Pierre faisait-il semblant de ne pas s'intéresser à ses évolutions, songea Grain – d'Aile lorsque, un peu dégrisée, elle se retrouva dans sa chambre ? Pierre... Est-ce-que vraiment elle ne pourrait plus courir dans les prés avec lui, la main dans la main, à chercher des champignons ou à cueillir des boutons d'or ?

Puis Grain – d'Aile pensa à sa poupée qu'elle avait négligée. Comment l'habiller, la changer ? Comme c'est peu pratique, des ailes quand il ne s'agit pas de voler ! Grain – d'Aile assise dans son petit fauteuil (à quoi lui servait les bras du fauteuil, maintenant ?) se mit à réfléchir profondément. Elle comprenait l'avertissement de l'écureuil doré. Elle regrettait ses bras , elle voulait redevenir une vraie petite fille.

Il n'y avait pas un instant à perdre : le dernier rayon du soleil glissait derrière l'horizon. Folle d'angoisse, Grain – d'Aile vola, vola pour la première fois jusqu'au sapin ; l'écureuil était fidèle au rendez-vous et il eut le bon goût de ne pas poser de questions – le visage de Grain – d'Aile disait assez ce qu'elle voulait – et de ne pas se tromper en disant : « je te l'avais dit », comme font si souvent les grandes personnes. De nouveau ses yeux étincelants prononcèrent les paroles magiques... Et voilà notre Grain –

d'Aile aussi joyeuse de retrouver ses bras, ses mains agiles, qu'elle l'avait été, la veille, d'avoir des ailes.

Lentement, Grain – d'Aile descendit, de branche en branche, car la terre, avec les autres, tous les autres, ceux qui sont légers et ceux qui le sont moins, ceux qui marchent en regardant les cailloux du chemin, et ceux qui regardent le ciel, ceux qui savent que les petites filles ne peuvent pas voler et ceux qui pensent qu'un jour, s'ils le désirent vraiment, tous les petits garçons et toutes les petites filles pourront, en restant eux-mêmes, avoir des ailes et de bras, être à la fois sur la terre et au ciel.

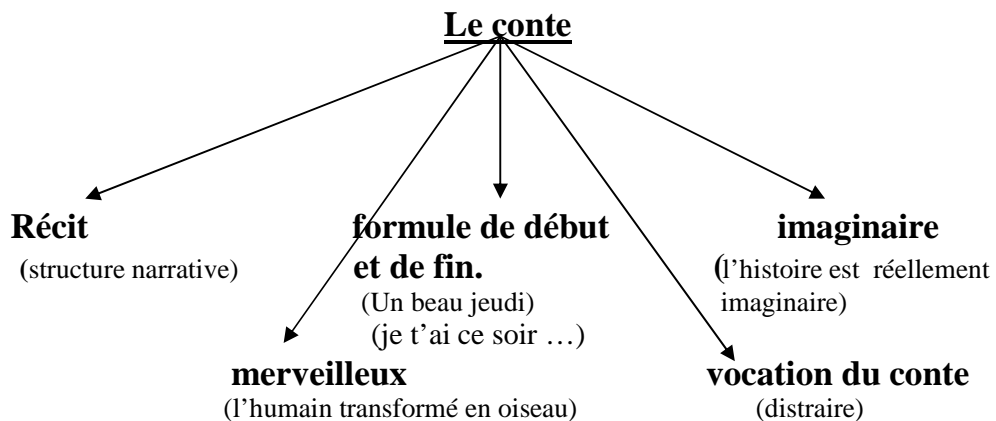
Je t'ai ce soir conté l'histoire que tu attends, celle qui me fait le cœur meilleur, celle qui te fait les yeux confiants.

Paul Eluard \*, *Grain – d'Aile*, Gallimard.

- Paul Eluard, poète français né en 1895, mort en 1952. Son vrai nom était Eugène Grindel.

### 32. Compréhension globale.

#### Identification du conte.



Les trois premières lignes constituent le chapeau introductif qui explicite la situation de communication.

La formule finale est originale par rapport au stéréotype que nous connaissons.

### **Définition du merveilleux :**

*Le merveilleux est ce qui, dans un récit, n'est pas réel mais apparaît comme inexplicable (qui échappe à une explication rationnelle) et le plus souvent source de réussite, de bonheur et de beauté. C'est l'intervention des bonnes fées, des objets magiques.*

*Manuel « la phrase et les mots », Ed. Bordas, p.282.*

### **3.Compréhension approfondie du texte.**

#### **Situation initiale**

Présentation

De la ligne 1 à la ligne 1.

Sapin (où) jardin secret.

Jeudi (quand) . rêve de voler  
(quoi)

L'univers de l'enfance.

#### **Evénements modificateurs**

#### **Les deux métamorphoses**

De la ligne 11 à 25  
Intervention de l'écureuil.

De la ligne 25 à 35.

Métamorphose.

Grain – d'Aile émerveillée

Grain –d'Aile désenchantée (69)

De la ligne 70 à 77.

Grain – d'Aile veut retrouver ses bras.

R. métamorphose de Grain – d'Aile.

Son enchantement et son regret.



**Situation finale**

(fille heureuse, sereine)

De la ligne 78 à la fin.

Grain – d’Aile retrouve ses bras.

**Le système des personnages**

Grain – d’Aile est une petite fille fascinée par les oiseaux.

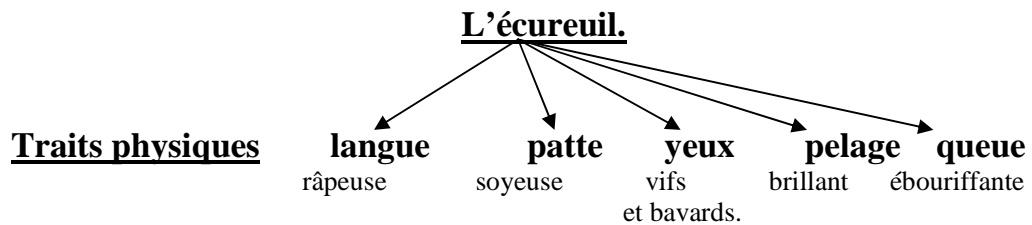
Trait de caractère.

fascinée

Moteur de l’action.

Dans les contes les personnages ne sont décrits avec précision pour ne pas toucher à l’universalité du texte.

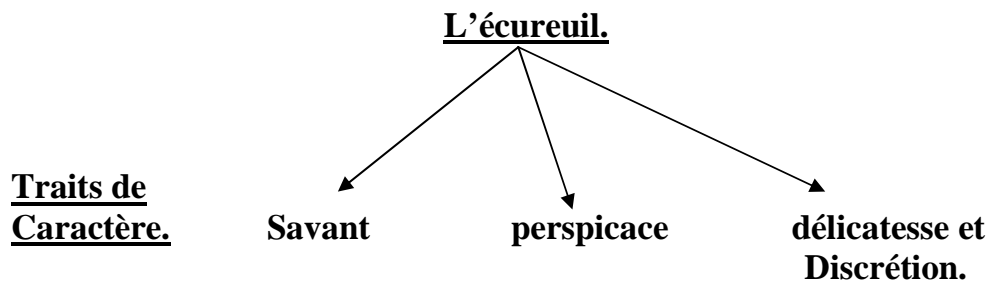
Décrire c’est rendre compte d’une réalité à quelqu’un qui ne la connaît pas.



Description valorisante.

La parole extrait l’écureuil de son monde animal.

Forme humaine donnée aux animaux : personnification.



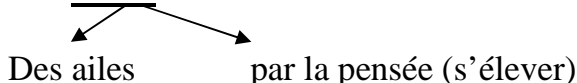
Description valorisante pour l'écureuil qui ne gêne pas le caractère d'universalité du conte.

Dans la description de l'écureuil on peut retrouver le champ sémantique du chat.

## 5. Vers le mythe.<sup>22</sup>

Dans ce texte on relève un double discours : philosophique et poétique.

Le discours est caractérisé par sa double polysémie.<sup>23</sup> Il ne s'agit plus de lire mais d'interpréter. Au bout de ce discours une sagesse est transmise : On veut **voler** tout en restant sur la terre.



L'intérêt du texte de Grain – d'Aile c'est de réaliser une sorte de coïncidence entre ce qui est dit et la manière de le dire, c'est à dire entre le contenu et le contenant. Cette performance est réalisée par l'écriture de l'auteur dont nous analyserons quelques éléments par la mise en évidence des procédés rhétoriques utilisés.

### Analyse des procédés rhétoriques.

Les éléments de la poésie : le choix du thème : enfance , oiseaux , papillons.

Rythme – ordre des mots (inversion).

L'itération : sonorités – rime – mots – structure répétée.

V. V. V. 17 – 18. Comme - ceux qui.

**La notion d'écart.** souvent dans ce texte l'effet poétique est obtenu par un effet de surprise : le lecteur attend quelque chose et c'est autre chose qui vient.

Ex : la monnaie de sa gentillesse.

<sup>22</sup> Mythe : récit fabuleux, souvent d'origine populaire, qui met en scène des êtres incarnant sous une forme symbolique des forces de la nature , des aspects de la condition humaine.

<sup>23</sup> Polysémie : caractère d'un mot qui recouvre plusieurs sens.

attendu ———→ sa pièce.

Seule comme tu n'étais jamais seule.

attendu —→ toi.

Gros comme des fourmis.

petits ←—— attendu.

Lui donner la becquée comme à un bébé.

attendu—————→ oiseau.

**Ivre de vitesse :** l'effet de ce procédé c'est de réactualiser des images usées. Les clichés sont ainsi ravivés , rechargés de sens.

Parmi les autres figures de style, la plus productive est la comparaison, ce qui se comprend aisément avec le sens général du texte : Une petite fille qui rêve de s'identifier à un oiseau.

En définitive, tous ces procédés vont contribuer à charger le texte de sens second, c'est à dire de créer un autre niveau de signification.

L'écriture de ce conte aboutit à une seconde lecture : le lecteur quitte peu à peu l'histoire de Grain d'Aile relatée sous forme de conte pour déboucher sur une sorte de mythe. C'est le mythe d'Icare version moderne.

« Si le conte amuse, passionne, enchante, sa signification originale et profonde, sa raison d'être est de transmettre un enseignement ».

En vous appuyant sur le conte de Grain – d'Aile essayez de compléter la grille suivante :

* le héros	
*son (ses) ami(s) ceux qui vont l'aider.	
* son (ses) ennemi(s) ceux qui vont s'opposer à lui	
*un (ou des) objet(s) ou paroles ou	

animaux magiques , extraordinaires (ensemble lexical du merveilleux)	
* La quête du héros.	
* des épreuves pour le héros.	

**Mise en corrélation du schéma actanciel et la structure narrative du conte.**

En vous appuyant toujours sur le conte de Grain – d’Aile essayez de compléter le tableau suivant :

Le héros .....	<b>1. La situation initiale</b> - les personnages..... - les lieux..... - le but.....
Que veut-il ? ..... .....	<b>2. Élément (s) modificateur(s)</b> ..... ..... .....
Le ou les opposants ..... .....	<b>3. Résolution</b> ..... .....
le ou les adjuvants ..... .....	<b>4. Situation finale</b> ..... ..... ..... .....
Comment se termine le conte ? ..... ..... ..... .....	

**Ecrire des contes.**

Une histoire merveilleuse ou même un récit peuvent s’organiser de la manière suivante. On peut demander aux élèves :

1. Choisissez et décrivez un personnage qui sera le héros de votre histoire et qui eut être : un roi – un animal – un petit garçon, etc.
2. Imaginez ce qu'il désire, ce qui lui manque pour être heureux : un objet précieux- un animal - un trésor, ...
3. Racontez comment le héros reçoit des conseils ou des renseignements de la part d'une fée - d'un magicien - d'un vieux sage - d'un animal - d'un messenger, etc.
4. Racontez comment il part à l'aventure.
5. Le héros rencontre en chemin un ami- une fée – un prince – un génie, etc.
6. Imaginez les épreuves ou les obstacles que le héros doit surmonter en chemin : combat – duel – lutte – souffrance – maladie – formule magique – énigme, etc.
7. Le héros parvient finalement au but de son voyage. Décrivez ce lieu (une île – un château – une grotte, etc.)
8. C'est là qu'habitent les adversaires du héros (imaginez-les). Ça peut être un géant – un nain – un savant fou – un monstre – sorcier, etc.
9. Le héros est d'abord vaincu par son ennemi : il est blessé – il est exposé à un danger – il pourrait être laissé pour mort – il peut être trompé et vaincu, etc.
10. Racontez comment l'ami du héros l'aide.
11. Racontez comment le héros affronte une seconde fois son ennemi , mais cette fois victorieusement et comment il s'empare de ce qu'il est venu chercher (cette séquence doit être inventée librement par les élèves ou le scripteur).
12. Le héros rentre chez lui mais il est poursuivi en chemin par les alliés de son ennemi : des frères – des sœurs – des animaux – des pièges, etc.
13. C'est la fin de l'histoire . (à raconter librement).

Avant que soit entreprise , avec les élèves, une démarche analytique et explicative, le conte , tout comme la poésie, demande à être écouté, ressenti, savouré.

Le problème pour le maître est alors de parvenir à « enchanter » la classe. Le premier contact avec l'histoire doit pouvoir préserver la saveur du langage parlé , la vie du conte au moment où il se crée. Il faudrait donc qu'avant d'être pédagogue, le maître se fasse conteur, réinvente le conte, le parle pour lui-même et pour les élèves.

L'ensemble du travail effectué en classe s'organise en trois moments : transmission, compréhension, exploitation. Chacun de ces moments se subdivise en plusieurs activités , parmi lesquelles le maître fait un choix , selon le contenu du conte étudié, le niveau de ses élèves et les objectifs poursuivis.

**1. Transmission.**

- Récit par le maître ou le conteur ou à travers un enregistrement.
- Lecture par le maître.
- Lecture par les élèves.

**2. Compréhension.**

- Reconstitution de texte.  
ou questions de compréhension globale.  
ou questions avec réponses à choix multiples  
ou vérification de la compréhension par le dessin.

**3. Exploitation.**

- Exercices d'observation et d'analyse de la langue.
- Exercices lexicaux.
- Rédaction de phrases.
- Rédaction de schémas de contes ou de parties de contes.

## Grille de correction.

Pour vous assurer que vous êtes en mesure de comprendre le fonctionnement d'un conte, essayez de compléter la grille suivante.  
(Mise en évidence de la structure du 2<sup>ème</sup> conte)

Titre du conte :		
<b>Situation initiale</b>	La formule de départ. Présence de l'état initial. Annonce de la quête.	
<b>Elément modificateur 1</b>	Intervention de l'opposant Apparition d'un obstacle.	
<b>Situation finale 1 Ou situation initiale 2</b>	Une solution est trouvée Avec l'aide des amis.	
<b>Elément modificateur 2</b>	Nouvelle épreuve. (nouvelles difficultés avec le même opposant ou d'autres)	
<b>Situation finale 2 Ou situation initiale 3</b>	Solution Etc.	
<b>Situation finale</b>	Résultat. Réussite ou échec.	

## Bibliographie.

V. Propp , *Morphologie des contes*, Paris, Ed. du seuil.

D. Paulme, *Essai sur la morphologie des contes africains*, Paris, Ed. Gallimard , 1976.

G. Jean, *Le pouvoir des contes*, Paris, Ed. Casterman, 1981.

B.M. Barth , *L'apprentissage de l'abstraction*, Paris Retz, 1987.

F. Debyser, *Tarot des Mille et Un contes*, Paris, L'école, 1977.

Dossier du CEPEC n° 46 – Lire / Ecrire des histoires en CE- CM – 6<sup>ème</sup>.

Dossier du CEPEC n° 44 - Lire / Ecrire aux cycles 2 & 3 et en sixième.