

La chimère dans la littérature de jeunesse: combinatoire et créativité

Magalie Pibouleau Pigareff

▶ To cite this version:

Magalie Pibouleau Pigareff. La chimère dans la littérature de jeunesse : combinatoire et créativité. Education. 2018. dumas-02104444

HAL Id: dumas-02104444 https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02104444

Submitted on 19 Apr 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers. L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.







Option de Recherche et d'approfondissement : La littérature et les arts pour le premier degré.

Directrice de mémoire : Virginie TAHAR - PRAG de Lettres Modernes.

La chimère dans la littérature de jeunesse : Combinatoire et créativité.



Mémoire de Master MEEF

Magalie PIBOULEAU PIGAREFF

« Il est beau [] comme la rencontre fortuite sur une table de dissection d'une machine à coudre et d'un parapluie!. »
Isidore Lucien Ducasse comte de Lautréamont,

Remerciements

Je tiens à exprimer toute ma reconnaissance à ma directrice de mémoire Madame Virginie Tahar. Je la remercie de m'avoir encadrée, orientée, aidée et conseillée dans cette étude. Je lui présente mes remerciements pour son implication, son soutien et ses encouragements tout au long de ce travail.

Je tiens également à remercier tendrement mon époux Serge, impliqué dès la première heure. Ce mémoire ponctue deux années de travail intense. Rien n'aurait pu avoir lieu sans sa présence et son investissement au quotidien. Je le remercie pour sa grande patience et ses nombreuses relectures.

Table des matières 1) Chimère, définition et évolution du concept 10 1.1 Chimère, l'animal mythologique.....11 1.2 1.3 Les chimères dans l'art : fascination, répulsion......17 1.4 Le livre-chimère20 1.4.a Les origines du livre à systèmes21 1.4.b L'album pêle-mêle ou méli mélo.....22 2.1 Une typologie de chimères littéraires.....25 2.1.a Le pêle-mêle, quand la combinatoire joue sur l'objet livre......28 2.1.b Cadavres exquis, mots-valises, la combinatoire à l'échelle du mot et de la phrase.......36 2.1.c « Le corboa » de Jacques Roubaud: une forme de chimère poétique40 2.2 Lecteur et auteur41 La créativité par la combinatoire......43 2.3 2.3.a La créativité dans les programmes scolaires......43 2.3.b Les chimères sources de créativité......44 3) Développer la créativité par le biais de la notion de chimère : mise en œuvre dans une classe de CE1.......46 3.1 Présentation du projet pédagogique47 3.2 Analyse du projet......49 3.2.a L'atelier d'écriture de sardinosaures......49 3.2.b Bilan51 Conclusion......54

L'univers des animaux fantastiques est une source d'inspiration inépuisable de manière universelle, depuis les origines de l'humanité. Dans la préface de son livre *Le livre des êtres imaginaires*, l'écrivain argentin Jorge Luis Borges écrit :

Nous ignorons le sens du dragon, comme nous ignorons le sens de l'univers, mais il y a dans son image quelque chose qui s'accorde avec l'imagination des hommes, et ainsi le dragon apparait à des époques et sous des latitudes différentes.¹

L'auteur rappelle l'image du dragon : « [...] un gros serpent haut sur pattes, avec des griffes et des ailes, voilà sans doute la description la plus exacte du Dragon². ». A travers elle, Jorge Luis Borges explique que l'image de l'ensemble des représentations animales imaginaires n'est l'apanage ni d'une époque, ni d'une civilisation, mais elle est bien présente dans de nombreux référentiels humains, lui donnant une portée universelle.

En remontant dans l'histoire, le motif du dragon, symbole s'il en est des représentations animales imaginaires, verrait son apparition dès le paléolithique³ selon les recherches de Julien D'Huy, anthropologue français chercheur à l'Institut des Mondes Africains. Ses recherches menées sur soixante-neuf représentations de ce motif réparties dans vingt-trois régions du monde ont ainsi pu démontrer l'universalité de ce concept, dont la représentation a suivi les grandes migrations ayant conduit au peuplement de la planète.

Ainsi la mythologie grecque s'est vue peuplée de nombreuses créatures monstrueuses tel le Cerbère, chien de garde de l'Enfer à trois têtes et à queue de serpent. Plus loin dans le temps, la période médiévale s'est illustrée par ses bestiaires fantastiques à l'image du basilic « [...] coq quadrupède et couronné, de plumage jaune, avec de grandes ailes épineuses et une queue de serpent

¹ Jorge Luis Borges, Le livre des êtres imaginaires, [1ère édition : 1987], Paris, éditions Gallimard, 2007, p. 8

² Ibid. p. 88.

³ Julien D'Huy. Le motif du dragon serait paléolithique : mythologie et archéologie.. Préhistoire du Sud-Ouest, Association Préhistoire quercinoise et du Sud-Ouest, 2013 [en ligne], p.195-215. URL : https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01099414/document [consulté le 30/03/2018]

qui peut finir en crochet ou une autre tête de coq.⁴ ». Le XVIII^e siècle a vu naître l'engouement pour les cabinets de curiosité. Plus près de nous, nous citerons l'art contemporain avec ses créatures hybrides naturalisées, ou encore la littérature de jeunesse. Ainsi, les animaux fantastiques ont toujours occupé une place centrale dans l'imaginaire des hommes.

L'exemple le plus récent et le plus populaire nous est fourni aujourd'hui par Joanne Rowling, connue sous le pseudonyme de J. K. Rowling. Cette autrice britannique prend plaisir à peupler ses romans de créatures magiques hybrides ; son heptalogie à succès Harry Potter⁵ en fourmille. L'écrivaine est allée encore plus loin dans ce domaine en 2001, année où elle a écrit *Les Animaux fantastiques*⁶ livre dans lequel elle ne se contente pas de décrire de multiples espèces d'animaux, mais où elle crée tout un univers autour d'eux, précisant également leur habitat naturel, la manière d'en prendre soin ou *a contrario* de s'en débarrasser. Appuyé par les nouvelles technologies de l'informatique, le cinéma s'est emparé de cet engouement pour le surnaturel en proposant des films aux rendus hyperréalistes plongeant les spectateurs dans un univers fantasmagorique.

Jorge Luis Borges a dénombré cent vingt-trois créatures fantastiques dans son ouvrage *Le Livre des êtres imaginaires*⁷; nous n'en citerons pas la liste exhaustive ici, car là n'est pas l'objet de ce projet de recherche. Toutefois nous axerons plus particulièrement notre développement sur une créature fantastique : la Chimère, être surnaturel qui a réussi à dépasser le cadre de la seule représentation d'un être hybride particulier. D'abord animal mythologique, *chimère* est ensuite devenue une appellation générique pour qualifier des créatures animales hybrides, avant de s'étendre à de nombreux autres domaines et concepts, dont la littérature, aspect qui sera tout particulièrement développé dans ce mémoire de recherche.

⁴ Jorge Luis Borges, Le livre des êtres imaginaires op. cit. p.47

⁵ J. K. Rowling, série de sept romans originaux publiés entre 1997 et 2007, aux éditions Gallimard Jeunesse.

⁶ J. K. Rowling, Les Animaux fantastiques, Paris, Gallimard Jeunesse, 2001, 96 p.

⁷ Jorge Luis Borges, Le livre des êtres imaginaires op. cit.

Chimère est désormais devenu un nom commun, employé dans des contextes variés, qui induit la notion de combinatoire. Elle désigne ainsi de manière générale une nouvelle entité créée à partir de plusieurs éléments disparates, et acquiert une connotation étrange, fascinante, dérangeante voire effrayante. La chimère ne laisse indifférent ni le lecteur, ni le spectateur. Source de créativité, elle est matière à réflexion, et ouvre des portes vers l'imaginaire. En réussissant à regrouper en une seule entité des univers entiers, que rien ne prédestinait à se rencontrer, elle devient matière et outil de développement de l'imagination tout autant pour son concepteur que pour son spectateur. La littérature de jeunesse s'est naturellement emparée de ce savant mélange, car comme nous l'avons dit plus haut la chimère et plus largement la notion de chimère ouvre des portes vers l'imaginaire.

Dans le corpus que nous analyserons plus loin, il est justement question d'ouvrir des portes, et plus précisément de soulever des languettes. Qui dans son enfance n'a jamais joué avec ces petits livres dont les pages souvent découpées en trois parties permettent de créer des personnages pittoresques, en combinant têtes, corps et jambes ? Ce genre d'albums de la grande famille des livres à systèmes se nomme pêle-mêle ou méli-mélo. Les pages découpées permettent de combiner pêle-mêle⁸ (dans son sens littéral) les illustrations, de décomposer et recomposer de nouveaux personnages, de nouvelles créatures. C'est ainsi que la terminologie de livre-chimère nous est apparue pertinente pour qualifier ce genre de littérature combinatoire. A ce titre nous analyserons précisément Les animaux magiques⁹ de Florence Vidal, et Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod¹⁰, écrit par Miguel Murugareg et illustré par Javier Saez Castan. Dans cette analyse, nous découvrirons que la combinatoire se joue sur différents plans. Outre l'aspect technique du livre à systèmes, nous observerons comment la

-

⁸ Définition : « Adv. Dans le plus grand désordre, dans une grande confusion. » Source : : TLFi : Trésor de la langue Française informatisé, http://www.atilf.fr/tlfi, ATILF - CNRS & Université de Lorraine.

⁹ Florence Vidal, Les animaux magiques, [1ère édition 1967], Paris, Edition Didier Jeunesse, 2017.

¹⁰ Javier Saez Castan, Miguel Murugareg, Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod, Tournai, édition Casterman, 2016.

notion de chimère s'applique également à l'échelle du mot et de la phrase par le biais de l'ouvrage de Jacques Roubaud et Olivier Salon *Sardinosaures et compagnie*¹¹.

Nous avons choisi ces albums car la prédominance de l'illustration sur le texte estampille ces deux ouvrages *littérature de jeunesse*. De plus par le fond et par la forme, ils s'adressent explicitement à un jeune public. De la même manière, ils répondent clairement au critère mentionné plus haut, à savoir le découpage tripartite des pages du corpus qui en permet une lecture combinatoire plaçant le lecteur dans une position que nous qualifions de « créactive ». L'utilisation de ce néologisme n'est pas fortuite : mot-valise, ce terme naît de la fusion des adjectifs *créative* et *active*, clin d'œil à ce que nous nommerons plus loin une chimère littéraire. L'enfant ou l'adolescent devient tour à tour auteur et lecteur, en multipliant les combinaisons à loisirs.

De par sa nature combinatoire et son caractère surnaturel, la chimère est une créature qui déclenche des réactions dans l'imaginaire collectif. Nous verrons plus loin dans cette analyse comment elle fascine autant qu'elle peut repousser. La chimère a fait l'objet de nombreux travaux de recherche. A titre d'exemples, les figures du minotaure, de la sirène ou du dragon sont sources inépuisables d'inspiration. Dans ce sens, nous nous sommes référée aux ouvrages de Jorge Luis Borges, *Le livre des êtres imaginaires*¹² qui offre un panorama détaillé des créatures fantastiques, et de Cédric Erard, *Monstres et chimères — Anthologie*¹³. Nous nous sommes appuyée sur le travail¹⁴ du chercheur Julien D'Huy, pour mettre en avant le caractère universel de la créature chimérique qu'est le dragon. Cependant, notre étude établit également le lien entre la notion de combinatoire propre à la chimère et la littérature de jeunesse, à travers le principe du livre à systèmes et plus précisément le pêle-

-

¹¹ Jacques Roubaud, Olivier Salon, Sardinosaures et compagnie, Bourges, édition Les Mille et Une Nuits, 2008

¹² Jorge Luis Borges, Le livre des êtres imaginaires op. cit.

¹³ Cédric Erard, Monstres et chimères – Anthologie, Paris, Edition Flammarion, 2003.

¹⁴ Julien D'Huy. Le motif du dragon serait paléolithique : mythologie et archéologie. Préhistoire du Sud-Ouest, Association Préhistoire quercinoise et du Sud-Ouest, op.cit.

mêle. Nous avons alors fait le constat qu'il n'existe que peu d'études sur le livre à systèmes, mais nous avons pu en retracer l'histoire à travers l'ouvrage de l'architecte et designer Jean-Charles Trebbi, *L'art du pop-up et du livre animé* ¹⁵. A notre connaissance, il n'existe pas de travaux de recherche sur la notion de combinatoire dans la littérature de jeunesse. De ce fait, il nous a semblé pertinent de réfléchir dans ce sens, en établissant le lien avec le développement de la créativité des élèves, item présent dans les programmes d'enseignement de l'école et du collège. Le livre, *Pratique de la créativité - Connaissance du problème, applications pratiques* ¹⁶ de l'écrivain et professeur de lettres Michel Fustier nous a permis de définir la créativité comme la capacité à concevoir la nouveauté à partir de ce qui existe déjà. Nous avons pu ainsi créer naturellement une connexion entre pratique pédagogique et développement de la créativité par le biais de la combinatoire.

Nous touchons ici au cœur de notre questionnement, car partant ainsi du constat que le développement de l'imagination constitue une étape essentielle du développement personnel, l'étude et l'analyse du concept que nous qualifions de combinatoire créative, à la croisée des chemins entre abstraction imaginative et logique mathématique, pourrait représenter un outil pédagogique très riche et exploitable dans de nombreux pans des programmes scolaires de l'école primaire. Aussi comment la notion de chimère développe-t-elle l'imaginaire par le biais de la combinatoire ? Comment le fait de décomposer pour recomposer et combiner permet-il d'amener la créativité nécessaire au développement de nouveaux concepts? Comment cette gymnastique intellectuelle peut-elle répercussions positives avoir des sur les apprentissages?

Vaste sujet, ambitieux et passionnant auquel cette étude va s'efforcer de répondre. Dans un premier temps, nous tâcherons de définir ce qu'est une chimère des points de vue étymologique, mythologique et littéraire. Dans cette

¹⁵ Jean-Charles Trebbi, L'art du pop-up et du livre animé, Paris, édition Alternatives, 2012.

¹⁶ Michel Fustier, Pratique de la créativité - Connaissance du problème, applications pratiques, Montrouge, édition ESF, 1991.

même première partie, nous définirons le livre-chimère, ce genre d'albums à systèmes qu'est le pêle-mêle ou méli-mélo afin d'introduire l'analyse des deux albums de jeunesse *Les animaux magiques*¹⁷ de Florence Vidal, et *Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod*¹⁸, écrit par Miguel Murugareg illustré par Javier Saez Castan. Dans une seconde partie, nous tâcherons d'approfondir ce que nous nommons la notion de chimère littéraire afin de tisser le lien entre combinatoire et créativité au travers de différents jeux d'écriture tels le mot-valise ou le cadavre exquis. Par la même, nous observerons dans cette analyse comment le processus de combinatoire propre à la chimère peut être mis en relation avec un travail de recherche sur une méthodologie de développement de la créativité. Enfin, nous analyserons la mise en œuvre de cette notion dans une classe de CE1, au travers de séances menées en arts plastiques, et de productions d'écrit dont l'objectif commun était de créer un livre de classe sur des chimères imaginées par les élèves.

1) Chimère, définition et évolution de la notion

Comment la Chimère, monstre imaginaire mythique, que l'on pourrait facilement qualifier de plus vieux monstre de l'histoire, a-t-elle donné lieu à une notion qui a aujourd'hui largement dépassé le strict domaine du récit mythologique pour être réinvestie par les plus grands auteurs de littérature du XIXe siècle, avant de servir de source d'inspiration à des artistes plasticiens dans des domaines aussi divers que la sculpture ou la taxidermie, et aujourd'hui servir de référence dans de nombreux livres à succès de littérature de jeunesse ?

Cédric Erard, professeur de français et de théâtre, décrit les monstres en ces termes dans la présentation de son anthologie *Monstres et chimères*¹⁹,

¹⁷ Florence Vidal, Les animaux magiques, op.cit.

¹⁸ Javier Saez Castan, Miguel Murugareg, Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod, op.cit.

¹⁹ Cédric Erard, Monstres et chimères – Anthologie, op.cit.

ouvrage ayant pour thèmes, l'universalité du monstre, sa définition et son historique :

Les monstres sont des créatures étranges et mystérieuses, tout droit sorties de notre imagination, de pures chimères issues des rêves ou des angoisses qui occupent nos esprits. Ils n'ont aucune matérialité, aucune réalité, mais existent par leur seule présence et par leur force des pouvoirs qu'on leur prête ; ils ont la puissance des visions oniriques et la ténacité des cauchemars.

Leur origine remonte à la nuit des temps, dès les premiers âges, les hommes ont représenté des formes monstrueuses sur les parois de leurs grottes ; leurs semblables mais avec une queue de bison à la place de la tête, des hommes et des femmes à tête animale, des personnages sans tête ou aux membres déformés, ou encore des créatures, telles celles de la grotte des « Trois-Frères » dans l'Ariège, sorte de monstre primitif et obscur qui consiste en un assemblage de symboles mâles (bois et oreilles de renne, corps d'homme, queue de cheval et sexe de félin).

Depuis ces temps archaïques, les hommes n'ont jamais cessé d'inventer des monstres, d'ajouter d'autres formes à celles produites originellement par la nature de continuer ainsi la création et d'opposer à l'univers réel et perçu un autre, peuplé de créatures fantastiques, sorte de manifestation première du désir universel de créer des formes²⁰.

C'est l'histoire de l'incroyable évolution d'un monstre singulier, à laquelle la Chimère n'était de toute évidence pas prédestinée, que nous allons développer dans cette partie, en définissant les origines et l'évolution de ce concept initial, essentiellement dans le champ de la littérature puis nous sortirons de la stricte représentation visuelle de cet animal pour découvrir de nouveaux types d'ouvrages issus du grand principe de la combinatoire, matrice de la Chimère originale.

1.1 Chimère, l'animal mythologique

La Chimère, nom propre désignant un animal fantastique bien particulier a peu à peu été déviée de son sens initial pour désigner par extension l'ensemble des êtres imaginaires nés de la fusion de différentes créatures, devenant ainsi un terme générique. Plus tard le sens du mot va évoluer pour décrire l'univers dans lequel évoluent ces êtres, à savoir un monde imaginaire,

²⁰ *Ibid.* p.11

à mi-chemin entre fascination et répulsion, que chacun pourra envisager selon ses propres aspirations : nous parlerons alors d'univers chimérique.

Chimère : le nom de cette créature apparaît dès le début du VIIe siècle av. J.-C. dans les plus anciens textes de la littérature grecque, notamment l'*Iliade* d'Homère et la *Théogonie* d'Hésiode, ainsi que dans les productions artistiques grecques et étrusques²¹ telles que les sculptures de bronze. Etymologiquement, son nom vient du mot grec *khímaira* (χίμαιρα), qui signifie : jeune chèvre. Dans la mythologie grecque, Chimère est un des principaux monstres venant défier les héros. Fille d'Echidna et Typhon, elle possède un corps de lion, une queue de serpent et une tête de chèvre sur le dos, et possède le pouvoir redoutable de cracher du feu. Monté sur le cheval ailé Pégase, le héros grec Bellérophon, fils du dieu de la mer Poséidon, reçoit du roi Lobatès l'ordre de tuer ce monstre qu'il combattra et parviendra à tuer.

La première mention écrite de Chimère est dans l'*Iliade*²² d'Homère, dans laquelle Hippolokhos raconte l'histoire de Bellérophon :

Quand il eut reçu ces signes funestes, il ordonna d'abord au héros de tuer l'invincible Chimère, issue des dieux, et non des mortels. Elle avait la tête d'un lion, la queue d'un dragon, et le milieu de son corps était d'une chèvre sauvage ; elle exhalait avec violence des flammes dévorantes.²³

Le poète Hésiode en fait également mention, la désignant comme un monstre tricéphale crachant du feu dans *La Théogonie*²⁴ :

Echidna fit naître aussi la Chimère qui, exhalant des feux inextinguibles, monstre terrible, énorme, rapide, infatigable, portait trois têtes, la première d'un lion farouche, la seconde d'une chèvre, la troisième d'un dragon vigoureux ; lion par le haut de son corps,

²¹ Voir annexe 1p. 58

²² « De nombreux papyrus témoignent de la multiplicité des versions du poème iliadique. Celle qui fait aujourd'hui référence se nomme la « vulgate alexandrine » parce qu'elle a été établie et commentée en Égypte aux IIIe siècle av. J.-C. et IIe siècle av. J.-C., sans doute à partir d'un corpus grec datant du VIe siècle av. J.-C. » Danièle Thibault, La transmission : de la parole aux écrits, dans Homère : sur les traces d'Ulysse, [en ligne] Bibliothèque nationale de France, Paris, 2007

URL: http://expositions.bnf.fr/homere/arret/05.htm [consultée le 21/03/2018].

²³ Homère, *L'Iliad*e, VI^e siècle av. J.-C., traduction de Leconte de Lisle, 1866 (pp. 102-117), Bibliothèque Nationale de France, [consulté le 21/03/2018].

URL: http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k208054t/f469.planchecontact

²⁴ Hésiode, *Th*éogonie, VIII e siècle av. J.-C. traduite par Henri Patin, en 1872.

dragon par derrière, chèvre par le milieu, elle vomissait avec un bruit affreux les tourbillons d'une dévorante flamme.

Nous retiendrons que dès l'Antiquité, ces grands poètes ont fait le choix de mélanger des parties d'animaux afin de donner corps à des monstres effrayants issus de leur imaginaire. Ces auteurs ne se doutaient alors certainement pas que leurs créatures muteraient au fil des siècles nourrissants toujours autant la fantasmagorie humaine, allant même jusqu'à se dématérialiser pour devenir un concept.

1.2 Extensions lexicales

Par analogie, la chimère va devenir une catégorie de créatures animales, d'êtres hybridés puis d'objets composés de parties disparates. Sur le plan lexical, on parlera spécifiquement de thérianthropie²⁵ pour qualifier les êtres mianimaux mi-humains comme les sirènes ou les centaures. De manière originelle, les chimères sont animales, mais par extension, le terme s'est également étendu aux créatures thérianthropiques qui sont par essence des êtres hybrides.

La mythologie grecque foisonne de ces créatures, des plus étranges aux plus épouvantables : le Minotaure, monstre fabuleux au corps d'homme et à tête de taureau, né des amours de Pasiphaé (épouse du roi Minos) et d'un taureau blanc envoyé par Poséidon ; Pégase, cheval ailé né du sang de la gorgone Méduse ; les sirènes, créatures mi-femmes, mi-poissons ; les centaures, mi-hommes, mi-chevaux ; les satyres, divinités à corps d'homme, à cornes et à pieds de bouc . Plus tard la médiévale Licorne sera dotée d'un corps de cheval, d'une barbiche de bouc, et d'une longue corne au milieu du front.

 $^{^{25}}$ « Thérianthropie est issu du grec ancien θηρίον / thêríon, signifiant « animal sauvage » ou « bête », et de άνθρωπος / ánthrôpos, qui signifie « homme », il désigne donc une créature à moitié humaine et animale. Le terme est usité de longue date en anglais, mais d'apparition récente dans la langue française, qui n'utilisait jusque-là que le terme lycanthropie (dans un sens étendu) pour désigner toutes les transformations d'un être humain en animal, le sens strict désignant seulement la transformation en loup » [en ligne] dans Sensagent [consulté le 22/05/2018] .

URL: http://dictionnaire.sensagent.leparisien.fr/Th%C3%A9rianthropie/fr-fr/#cite_note-3

Toutes ces créatures citées à titre d'exemple sont devenues dans le langage usuel des chimères.

Le terme *chimère* va peu à peu s'éloigner de son concept initial et prendre par la suite de nouvelles significations, qui garderont néanmoins un aspect lié au fantastique ou plus généralement à l'imaginaire. Le Trésor de la Langue Française Informatisé²⁶ (TLFi), recense de multiples références littéraires qui nous permettent de découvrir différents emplois du terme *chimère*. A titre d'exemples, je citerai ici quelques entrées.

Evoquant un brasier comme une chose monstrueuse qui inspire l'épouvante, Victor Hugo parle en 1842 de « l'épouvantable chimère à mille têtes²⁷ » :

On ne peut se figurer avec quelle rage l'eau attaque son ennemi. A peine la pompe, ce long serpent qu'on entend haleter en bas dans les ténèbres, a-t-elle passé au-dessus du mur sombre son cou effilé et fait étinceler dans la flamme sa fine tête de cuivre, qu'elle crache avec fureur un jet d'acier liquide <u>sur l'épouvantable chimère à mille têtes</u>. Le brasier, attaqué à l'improviste, hurle, se dresse, bondit effroyablement, ouvre d'horribles gueules pleines de rubis, et lèche de ses innombrables langues toutes les portes et toutes les fenêtres à la fois. La vapeur se mêle à la fumée ; des tourbillons blancs et des tourbillons noirs s'en vont à tous les souffles du vent, et se tordent et s'étreignent dans l'ombre sous les nuées. Le sifflement de l'eau répond au mugissement du feu. Rien n'est plus terrible et plus grand que cet ancien et éternel combat de l'hydre et du dragon.²⁸

La métaphore employée pour qualifier cet incendie effroyable, évoque une créature monstrueuse pourvue de mille têtes, permettant à la fois de faire référence à un monstre mythologique pour appuyer le sentiment de frayeur chez le lecteur, et de proposer une référence visuelle à cet incendie aux formes indescriptibles. Victor Hugo poursuit dans le même thème en évoquant plus bas un combat entre deux entités chimériques : l'hydre de Lerne et le dragon

2

²⁶ Version informatisée du Trésor de la Langue Française, dictionnaire des XIXe et XXe siècles en 16 volumes. [en ligne] dans L'ATILF [consulté le 22/03/2018°]

URL: http://www.atilf.fr/tlfi, ATILF - CNRS & Université de Lorraine.

²⁷ Victor Hugo, Le Rhin, lettres à un ami, Lettre XIX, [1ère édition : 1842], Paris, édition François Borel, 2011. J'ai souligné

²⁸ Ibid. p.150

décrivant ainsi une scène d'une rare violence entre l'eau et les flammes. Dans cet exemple, la métaphore renvoie l'animal mythologique à l'idée de monstre.

Par la suite, *chimère* se voit lié à une vision plus conceptuelle liée à l'imaginaire. Didier Ottinger précise dans son texte de présentation de l'exposition de 2003, *CHIMERES*, *Monstres et Merveilles*, *de la Mythologie aux Biotechnologies*²⁹:

À la fin du XVI^e siècle, chimère devient un nom commun : "une imagination vaine, que l'on a tendance à considérer comme réalité", précise Le Littré. L'adjectif "chimérique" devient synonyme d'insensé, Chimère intègre officiellement l'univers du rêve.³⁰

Cette définition fait écho à mon sens, à l'utilisation faite de ce terme dans l'ouvrage Les Formes élémentaires de la vie religieuse. Le Système totémique en Australie du sociologue Emile Durkheim. Dans cet écrit, la chimère prend pour sens le rêve, le projet utopique. Elle reste liée à l'imaginaire :

« Mais, dit-on, quelle est au juste la société dont on fait ainsi le substrat de la vie religieuse ? Est-ce la société réelle, telle qu'elle existe et fonctionne sous nos yeux, avec l'organisation morale, juridique, qu'elle s'est laborieusement façonnée au cours de l'histoire ? Mais elle est pleine de tares et d'imperfections. Le mal y côtoie le bien, l'injustice y règne souvent en maîtresse, la vérité y est à chaque instant obscurcie par l'erreur. Comment un être aussi grossièrement constitué pourrait-il inspirer les sentiments d'amour, l'enthousiasme ardent, l'esprit d'abnégation que toutes les religions réclament de leurs fidèles ? Ces êtres parfaits que sont les dieux ne peuvent avoir emprunté leurs traits à une réalité aussi médiocre, parfois même aussi basse.

S'agit-il, au contraire, de la société parfaite, où la justice et la vérité seraient souveraines, d'où le mal, sous toutes ses formes, serait extirpé ? On ne conteste pas qu'elle ne soit en rapport étroit avec le sentiment religieux ; car, dit-on, c'est à la réaliser que tendent les religions. Seulement, cette société-là n'est pas une donnée empirique, définie et observable ; c'est <u>une chimère</u>, c'est un rêve dont les hommes ont bercé leurs misères, mais qu'ils n'ont jamais vécu dans la réalité. C'est une simple idée qui vient traduire dans la conscience nos aspirations plus ou moins obscures vers le bien, le beau, l'idéal.³¹ »

²⁹ Didier Ottinger, CHIMERES, Monstres et Merveilles, de la Mythologie aux Biotechnologies, Arles, édition Actes Sud, 2003,

³⁰ Ibid.p. 10.

³¹ Emile Durkeim, Les Formes élémentaires de la vie religieuse. Le Système totémique en Australie, [1ère édition 1912], Paris, édition PUF, 2013, p.596.

La chimère ici est la société idéale et utopique à laquelle ont toujours aspiré les hommes et les femmes.

Toujours dans cette acception liée à l'imaginaire, le terme *chimère* prend une autre connotation, lorsque en 1761 Jean Jacques Rousseau évoque le « pays des chimères » pour caractériser un univers fantasmé où les chimères sont autant de rêves mêlés de désir.:

Malheur à qui n'a plus rien à désirer! Il perd pour ainsi dire tout ce qu'il possède. On jouit moins de ce qu'on obtient que de ce qu'on espère, et l'on n'est heureux qu'avant d'être heureux. En effet, l'homme avide et borné, fait pour tout vouloir et peu obtenir, a reçu du ciel une force consolante qui rapproche de lui tout ce qu'il désire, qui le soumet à son imagination, qui le lui rend présent et sensible, qui le lui livre en quelque sorte, et pour lui rendre cette imaginaire propriété plus douce, le modifie au gré de sa passion. Mais tout ce prestige disparaît devant l'objet même; rien n'embellit plus cet objet aux yeux du possesseur; on ne se figure point ce qu'on voit; l'imagination ne pare plus rien de ce qu'on possède, l'illusion cesse où commence la jouissance. Le pays des chimères est en ce monde le seul digne d'être habité et tel est le néant des choses humaines, qu'hors l'Être existant par lui-même, il n'y a rien de beau que ce qui n'est pas³2.

lci le philosophe met en lumière le fait que le fantasme dans sa définition la plus large aurait plus de valeur que sa réalisation matérielle. La chimère n'est plus ici une référence directe à l'animal mythologique, mais se trouve transposée de manière plus large au pays dans lequel il vit, celui de l'imaginaire recouvrant alors une définition plus abstraite. Cette acception est liée au fantasme³³, car la chimère est née du fruit de l'imagination des hommes. Cependant pour pousser plus loin l'analyse de cet extrait, nous observons ici la double lecture qui peut être faite avec un champ lexical du pouvoir à forte connotation sexuelle : « possède », « avide », « obtenir », « vouloir », « force », « jouit », « désire », « soumet », « passion », « possède », « jouissance ». Ce désir violent voire animal pourrait faire référence à la violence bestiale qui caractérise les chimères, ainsi qu'aux conditions de leur apparition sur Terre. Nous citerons à

³²Jean-Jacques Rousseau, La nouvelle Héloïse, VIII, [1ère édition :1761], Paris, édition Flammarion, 1999,, p. 693-694.J'ai souligné.

^{33 «} Représentation imaginaire marquant une rupture avec la réalité consciente ». [en ligne]. Dans Version informatisée du Trésor de la Langue Française, dictionnaire des XIXe et XXe siècles en 16 volumes Op. cit. URL: http://www.cnrtl.fr/definition/fantasme [site consulté le 14/05/2018]

titre d'exemple le Minotaure, fruit de l'union d'un animal, plus précisément d'un dieu ayant pris ses traits, et d'une personne humaine, ou Méduse, très belle jeune femme que Poséidon viola dans le temple d'Athéna.

Tour à tour monstre particulier, monstre générique puis univers abritant ces créatures, la Chimère, protéiforme, a su traverser les âges pour trouver encore aujourd'hui des descendants prompts à faire travailler l'imagination collective.

1.3 Les chimères dans l'art : fascination, répulsion

Si comme nous venons de le voir, les chimères ont de tout temps constitué une source d'inspiration sans fin dans le domaine littéraire, elles ont également été la base de nombreux travaux dans le domaine artistique, notamment dans la peinture ou la sculpture. Laissant cette fois moins de possibilités d'imagination au spectateur, confronté visuellement au fruit du travail de l'artiste, ces œuvres cherchent ici davantage à produire un choc chez l'observateur et à le pousser à se questionner sur les émotions produites par ces œuvres en l'émergeant dans un monde fantastique. Nous développerons ainsi quelques exemples pris dans des temps et des domaines variés illustrant cette volonté artistique de mettre le spectateur face à ses peurs.

L'œuvre picturale de Jérôme Bosch (1450-1516) fourmille de personnages, de créatures hybrides et monstrueuses, et de symboles étranges. Les tableaux de ce peintre néerlandais ont une forte connotation mystique. Elles se caractérisent par la mise en scène de figures inspirées des bestiaires du Moyen Âge. L'artiste met en peinture un monde fantasmagorique, où le spectateur évolue entre horreur et beauté. La psychanalyste Suzanne Ferrières-Pestureau commente le travail du peintre ainsi :

La peinture de Jérôme Bosch qualifiée parfois de sacrilège, avec ses personnages hybrides et caricaturaux issus des bestiaires du Moyen Âge, ses corps déformés aux visages grimaçants pétris de haine, est à la fois le reflet de cette crise mais aussi une transition vers l'humanisme dans sa capacité à exprimer la disjonction entre deux mondes. [...] Cette peinture revendiquée par les surréalistes pour son caractère fantastique et subversif nous frappe par sa modernité dans son audace à dépeindre l'homme tel qu'il est intérieurement à une époque où les autres peintres représentent l'homme comme il est extérieurement. Au-delà de l'hermétisme de l'œuvre, Bosch nous donne à contempler le monde tel qu'il est, un monde violent, démentiel certes mais qui peut trouver par le recours à une transcendance, un sens et un apaisement à ses souffrances et finalement son salut.³⁴

Ces « personnages hybrides et caricaturaux issus des bestiaires du Moyen Âge³⁵ » sont visibles dans le célèbre triptyque *Le jardin des délices*³⁶, 1503 - 1504. Les trois panneaux du triptyque représentent, de gauche à droite : le Paradis, l'humanité et l'Enfer. Les chimères animales douces et poétiques de l'Eden, comme la blanche Licorne symbole de pureté, contrastent avec les créatures thérianthropiques et monstrueuses de l'Enfer, symboles du vice, du péché, à l'instar de ce que Jean-Jacques Rousseau appellera deux siècles plus tard le pays des chimères. Ici le spectateur est mis face à une représentation de l'homme dans sa cruauté bestiale, le monstre de laideur et d'horreur. Suzanne Ferrières-Pestureau nous laisse à penser que la peinture de ces horribles créatures a été une sorte d'exutoire. Le peintre a couché sur la toile les souffrances d'une société en pleine mutation aspirant à son salut.

Récemment et dans un tout autre style, nous découvrons des chimères tout aussi étonnantes voire dérangeantes que sont les *Misfits*³⁷ de l'artiste et designer, Thomas Grunfeld (né en 1956). Les assemblages improbables de différentes espèces animales naturalisées de ce dernier, matérialisent des chimères semblant tout droit sorties du recueil de poésies : *Sardinosaures et compagnie*³⁸ de Jacques Roubaud et Olivier Salon. Le spectateur découvre des animaux hybrides présentés derrière des vitrines qui ne sont pas sans rappeler les cabinets des curiosités du XVIII^e siècle. Véritable dialectique entre le réel et l'imaginaire, ces animaux nous étonnent autant qu'ils nous fascinent par leur

³⁴ Suzanne Ferrieres-Pestureau, « *Figures de la violence dans l'art pictural* » [en ligne], dans Cahiers de psychologie clinique,n° 39, 2012 [consulté 12/01/2018]. URL: https://www.cairn.info/revue-cahiers-de-psychologie-clinique-2012-2-page-11.htm

³⁵ Ibid.

³⁶ Voir annexe 2 p.59

³⁷ Voir annexe 3 p.60

³⁸ Jacques Roubaud, Olivier Salon, Sardinosaures et compagnie, op.cit.

familiarité et leur bizarrerie. Ici la sculpture hyperréaliste nous ramène directement aux albums pêles-mêles de notre corpus : l'étonnement du spectateur nait de la vraisemblance de ces créatures, à l'instar de l'authentique bestiaire factice du professeur Revillod³⁹ que nous découvrirons dans les chapitres à venir. Le doute est semé dans nos esprits, ce professeur Revillod a-t-il existé? Une de des chimères naturalisées de Thomas Grunfeld n'aurait-elle pas pu prendre vie dans un laboratoire secret ? Le spectateur passe d'une chimère fantasmée à un être tangible de plumes et de poils. Je reprendrai ici la citation de Jean-Jacques Rousseau analysée plus haut :

Le pays des chimères est en ce monde le seul digne d'être habité et tel est le néant des choses humaines, qu'hors l'Être existant par luimême, il n'y a rien de beau que ce qui n'est pas.⁴⁰

Attiré par la curiosité, l'envie de découvrir, le spectateur peut légitimement être repoussé par cette forme d'art le plaçant face à une réalité crue qui perd toute magie. Cédric Erard (précédemment cité) écrit ceci à propos des monstres:

Si les monstres repoussent et fascinent tellement, c'est parce qu'ils ont à voir avec nos angoisses refoulées et nos fantasmes démiurges : les monstres fonctionnent en effet comme de véritables messages codés qu'il faut déchiffrer, personnifiant souvent une idée taboue ou trop complexe à exprimer⁴¹.

La chimère en se matérialisant a donc le pouvoir de mettre l'homme face à ses peurs, le mettant ainsi en position d'affronter voire de surmonter ses angoisses. Par là même : peut-on penser que matérialiser ces chimères, les domestiquer en les créant de manière ludique par le biais d'albums de littérature de jeunesse, permettrait aux enfants d'apprivoiser leurs propres peurs, de les dépasser ? En allant plus loin, est-ce que jouer avec ces créatures chimériques ne leur donne pas une autre perception de la création qui ne tend pas systématiquement vers une recherche de la beauté canonique et du plaisir esthétique. Peut-on penser que confronter les enfants à une vision moins réductrice de la création, leur permet d'ouvrir le champ de leur imaginaire ? Leur permettre de dépasser leurs

19

³⁹ Javier Saez Castan, Miguel Murugareg, Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod, op.cit.

⁴⁰ Jean-Jacques Rousseau, La Nouvelle Héloïse, VIII, op.cit. p. 693-694

⁴¹ Cédric Erard, Monstres et chimères – Anthologie, op. cit. p. 13

a priori, et d'avoir une conception autre de la beauté n'est-elle pas un enjeu dans une société somme toute stéréotypée ?

Ce dernier questionnement nous amène sur le chemin du surréalisme défini ainsi en 1924 par André Breton :

Surréalisme, n. m. Automatisme psychique pur par lequel on se propose d'exprimer le fonctionnement réel de la pensée. Dictée de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale [...] Le surréalisme repose sur la croyance à la réalité supérieure de certaines formes d'associations négligées jusqu'à lui, à la toute-puissance du rêve, au jeu désintéressé de la pensée⁴².

Le mouvement surréaliste veut libérer l'homme de ses carcans sociaux, il prône la libération de l'imagination, en permettant à l'inconscient de s'exprimer en toute liberté. Il est intéressant de noter comment le CNRTL⁴³ définit le mouvement artistique surréaliste comme la « Tendance visant à représenter un monde étrange par <u>d'insolites regroupements d'objets</u> par des collages, frottages, taches, trompe-l'œil, etc . ⁴⁴ ». Un rapprochement naturel se fait avec la définition de la chimère fruit de l'association d'éléments disparates. La chimère est née de la créativité des hommes, elle est devenue elle-même un procédé de création qui, à la manière du mouvement surréaliste envisage sa richesse dans l'incongruité.

1.4Le livre-chimère

Jusqu'ici, nous avons pu constater comment le concept de la chimère a été détourné de son sens original pour devenir une appellation générique, utilisée dans de nombreux domaines. Toutefois, toutes les déclinaisons présentées se sont faites sur le fond des œuvres, la forme restant somme toute

⁴²André Breton, Manifestes du. Surréalisme, [1ère édition 1924], Paris, édition Gallimard, 1985,, p 45-46. J'ai souligné

⁴³ Version informatisée du Trésor de la Langue Française, dictionnaire des XIXe et XXe siècles en 16 volumes. Cette ressource est produite et diffusée par l'ATILF à des fins de consultation pour l'enseignement et la recherche, à l'exclusion de toute exploitation commerciale. [en ligne] TLFi: Trésor de la langue Française informatisé, http://www.atilf.fr/tlfi, ATILF - CNRS & Université de Lorraine. Op.cit.

⁴⁴[en ligne] dans TLFi: Trésor de la langue Française informatisé, [consulté le 14/05/2018]

URL: http://www.cnrtl.fr/definition/surr%C3%A9alisme J'ai souligné

classique. Mais cette notion, a également engendré des variantes autour de la forme des œuvres; c'est notamment le cas de ce que nous nommerons ici les livres-chimères. Cette appellation peut de prime abord paraître énigmatique, entourée de mystères autant que peuvent l'être les chimères. Mais nous avons choisi ici de qualifier ainsi un genre particulier de livres à systèmes : le pêlemêle ou méli mélo.

1.4.a Les origines du livre à systèmes

Le livre à systèmes est un livre animé destiné généralement à un jeune public, dont les pages contiennent des mécanismes qui permettent le mouvement ou le développement d'illustrations en volume. L'abondance d'albums à systèmes dans les librairies, et l'engouement actuel pour ce genre de littérature essentiellement présent dans les ouvrages à destination des jeunes lecteurs, pourraient laisser à penser qu'il s'agit là d'une création contemporaine. Certes les techniques modernes d'impression appuyées par les nouvelles technologies utilisées par les maisons d'édition facilitent la création et la diffusion de ces livres auprès d'un large public, les rendant vraisemblablement plus accessibles depuis quelques décennies. Mais, l'origine des livres à systèmes remonte au XIIIe siècle avec l'utilisation de volets, de roues circulaires en papier, tournant sur des œillets en métal ou en papier comme attaches. Ces éléments étaient alors utilisés dans les ouvrages à vocation scientifique pour illustrer des textes médicaux et astronomiques, imprimés et colorés à la main (avant que Gutenberg ne révolutionne le monde de l'imprimerie au XVe siècle).

Jean Charles Trebbi, architecte, designer et passionné du papier nous livre l'histoire du livre animé dès les premières pages de son ouvrage *L'art du pop-up et du livre animé* :

On découvre que ces livres ont une histoire, que leur apparition est concomitante à celle du livre traditionnel, y compris dans leurs déclinaisons pour la jeunesse dans les années 1800. A l'origine, leur vocation est savante et didactique. Les volvelles (disques de papier mobiles) apparaissent pour la première fois dans un manuscrit du

XIIIème siècle, La *Chronica majora* du moine anglais Matthew Paris. Ce savant a l'idée de rendre les tables de calcul circulaires mobiles à l'intérieur du livre, plutôt que d'avoir à tourner lui-même.

[...] Le premier « livre à systèmes » considéré comme tel est la Cosmographie de Pierre Apian, publié vers 1524, avec des disques mobiles montrant les mouvements célestes, mais il existe déjà des pièces mobiles dans des incunables, c'est-à-dire dans les premiers temps de l'imprimerie, avant 1500. ⁴⁵

Le développement de ce système a ainsi donné lieux à de très nombreux ouvrages qui ont éveillé l'imagination des petits et des grands, suscitant l'émerveillement des tout petits et le questionnement de leurs ainés, prenant une place essentielle dans le développement de l'imaginaire chez les enfants. Il ne s'agit toutefois pas de la seule ingéniosité permettant d'associer divers éléments au sein d'un même ouvrage afin de créer un rendu original.

1.4.b L'album pêle-mêle ou méli mélo

En 1765, est publié en Angleterre *Adam et Eve*⁴⁶ de Robert Sayer, livre alors qualifié d'Arlequinade en référence au vêtement du personnage Arlequin « Qui est bigarré ou fait de différents morceaux, comme l'habit d'Arlequin.⁴⁷ ». Une Arlequinade (connue sous le nom de livre de métamorphoses ou livre à rabats) est composée de deux feuilles gravées. La première feuille est pliée perpendiculairement en quatre sections. Une deuxième feuille est coupée en deux et articulée sur les bords supérieur et inférieur de la première, de sorte que chaque rabat puisse être soulevé séparément. Les feuilles sont pliées en quatre, comme un accordéon, puis grossièrement cousues avec une couverture de papier. Chaque vue sur chacune des sections du rabat raconte une histoire simple se terminant généralement avec des instructions pour soulever vers le rabat et continuer. Lorsque le volet est tourné vers le haut ou vers le bas, le spectateur voit la moitié de la nouvelle image sur la moitié du volet non soulevé, le fait de soulever un volet après l'autre crée un déroulement inattendu de

⁴⁵ Jean-Charles Trebbi, L'art du pop-up et du livre animé, op.cit. p. 8.

⁴⁶ Voir annexe 4 p. 61

⁴⁷ [en ligne] Le Trésor de la Langue Française Informatisé (TLFI), [consulté le 28/03/2018] URL: http://www.cnrtl.fr/definition/arlequin

l'histoire⁴⁸. Le lecteur qui devient manipulateur, et se voit attribuer un rôle actif dans la lecture de l' ouvrage.

Ainsi, parmi l'éventail de livres à systèmes que la littérature de jeunesse compte, ce genre d'albums nous intéresse particulièrement ici. Désormais appelé pêle-mêle ou encore méli-mélo en français (*mix and match* ou *flip-flap* en anglais) ce livre est caractérisé par des pages découpées en plusieurs parties, formant des languettes que l'on peut tourner indépendamment les unes des autres. Ainsi à partir d'un nombre de pages restreint, les combinaisons se multiplient jusqu'à atteindre des quantités étonnantes : pour en connaitre le nombre total, il faut calculer le nombre de pages superposées puissance le nombre de languettes dans une page. Contrairement aux traditionnels livres à systèmes, le nombre de combinaisons possibles est ici presque sans limite et multiplie ainsi le nombre de solutions envisageables, et par là, ouvre de manière encore plus large le champ de l'imagination. Cet album d'un genre particulier pourrait avoir ses origines au XVIIe siècle :

Une autre innovation très curieuse est la *Confession coupée*⁴⁹, du père Leutbrewer, publiée en 1677 et souvent rééditée jusqu'au milieu du XVIIIe siècle; les pages, qui répertorient tous les péchés possibles et imaginables, sont découpées en petites languettes. Il suffisait de sortir les languettes de la marge pour indiquer au confesseur les fautes dont on s'accusait... C'est le premier livre du genre, que l'on nomme aujourd'hui pêle-mêle. C'est aussi l'ancêtre de *Cent mille milliards de poèmes*⁵⁰, de Raymond Queneau, publié en 1961, dans lequel on peut combiner les vers écrits sur les languettes pour réaliser une infinité de poésies⁵¹.

La structure même de ces albums à languettes, la manipulation qu'elle induit et le résultat singulier qui en découle n'est pas sans rappeler ce qui définit les chimères, à savoir la fusion, la combinaison d'éléments disparates donnant naissance à une créature originale.

⁴⁸ [en ligne] dans The Conveyor, Research in Special Collections at the Bodleian Libraries [consulté le 23/05/2018] URL: http://blogs.bodleian.ox.ac.uk/theconveyor/2014/07/11/18th-century-printing-innovations-conference-sept-2014/

⁴⁹ Voir annexe 5 p.62

⁵⁰ Voir annexe 6 p.63

⁵¹ Jean-Charles Trebbi, L'art du pop-up et du livre animé, op.cit. p.8.

Nous ne pouvons pas traiter des albums à languettes et des pêles-mêles sans évoquer le travail remarquable de Raymond Queneau et de son fameux *Cent mille milliards de poèmes* précédemment cité par Jean-Charles Trebbi. L'écrivain démarre le mode d'emploi de son livre ainsi :

C'est plus inspiré par le livre pour enfants intitulé Têtes de Rechange que par les jeux surréalistes Cadavre exquis que j'ai conçu – et réalisé – ce petit ouvrage qui permet à tout un chacun de composer à volonté cent mille milliards de sonnets, tous bien réguliers bien entendu.⁵².

Raymond Queneau propose au lecteur une machine (selon ses propres termes) à fabriquer des poèmes sous la forme de sonnets classiques réguliers : deux quatrains suivis de deux tercets pour un total de quatorze vers. Le livre comporte dix pages, chacune est découpée en quatorze bandes horizontales. Chaque bande représente un des quatorze vers d'un sonnet. En tournant les bandes séparément, on peut donc composer un poème unique parmi les 10¹⁴ possibilités et la rime est à chaque fois respectée.

Cette forme de poésie dite poésie combinatoire entre dans le cadre de ce que nous qualifions de chimère littéraire. Nous explicitons cette notion par la proximité structurelle de l'animal chimérique et de ces créations littéraires qui forment un tout par l'association d'unités diverses. Ces unités peuvent être des phrases, des mots, des syllabes ou des illustrations, qui par leur association, récréent une nouvelle entité. Nous avons fait le lien entre cette forme de littérature par combinatoire et deux ouvrages de jeunesse de type pêle-mêle Les animaux magiques⁵³ de Florence Vidal et Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod⁵⁴, de Javier Saez Castan et Miguel Murugareg. Au travers de l'analyse précise de ce corpus, nous allons observer comment la littérature de jeunesse agit de manières explicite et implicite en permettant le développement de la créativité par le biais d'une mécanique fine.

⁵² Raymond Queneau, Cent mille milliards de poèmes, Paris, édition Gallimard, 1961.

 ⁵³ Florence Vidal, Les animaux magiques, op.cit.
 54 Javier Saez Castan et Miguel Murugareg, Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod, op.cit.

2) Différentes formes de chimères rencontrées dans la littérature

Comme dans la littérature destinée aux adultes, les genres abondent dans la littérature de jeunesse : albums, bandes-dessinées, contes et fables, poésies, romans, pièces de théâtre... Dans la catégorie des albums de jeunesse, outre les albums dits traditionnels dans lesquels se côtoient dans une certaine interdépendance le texte et l'image, nous pouvons également classifier des ouvrages aussi singuliers que des albums sans texte, des livres-jouets à manipuler, des imagiers ou encore des albums documentaires. Le genre qui nous intéresse plus particulièrement ici est autre encore puisqu'il s'agit du pêlemêle ou méli-mélo, issu de la famille des livres à systèmes, dont nous venons de retracer l'histoire dans les grandes lignes.

2.1 Une typologie de chimères littéraires

L'analyse particulière de deux ouvrages, *Les animaux magiques*⁵⁵ de Florence Vidal et *Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod*⁵⁶, de Javier Saez Castan et Miguel, étayée par quelques autres références littéraires va nous permettre de procéder à une classification de différentes formes de chimères rencontrées dans la littérature de jeunesse :

Le pêle-mêle de la famille des livres à systèmes, synthétise en un objet la notion de chimère grâce à son procédé technique : la découpe des pages du corpus permet la manipulation des différents volets et provoque la juxtaposition de parties de corps d'animaux différents amenant la création de chimères. C'est à ce titre nous avons choisi de qualifier le pêle-mêle, livre-chimère. Dans cette étude nous avons sciemment choisi d'analyser des pêles-mêles sur le thème

-

⁵⁵ Ibid.

⁵⁶ Javier Saez Castan et Miguel Murugareg, Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod, op.cit.

des animaux pour faire explicitement référence à la chimère originelle. Mais il existe de nombreux pêles-mêles fonctionnant sur des combinaisons différentes, nous citerons à titre d'exemple *Qui quoi quoi quoi qui ?*⁵⁷ de Olivier Tallec qui permet de mélanger des personnages humains et anthropomorphiques tirés des précédents albums de l'auteur illustrateur.

Le texte peut également être combiné : la phrase fait l'objet de cette classification. Les deux pêles-mêles choisis pour cette étude comportent sur chaque page une phrase descriptive prédécoupée combinée à une illustration elle aussi divisée en plusieurs parties. Et, du fait de la manipulation, nous obtenons un résultat grammaticalement correct car les phrases suivent toutes la même trame d'écriture : sujet, verbe, complément. Nous citerons également *Mélange-mol*⁵⁸ de Michio Watanabe, où personnages humains, fantastiques, animaux ou robots, sont associés à des actions simples du quotidien dans des lieux réalistes ou loufoques : « Je suis une sirène moustachue qui recharge sa batterie, clung ! dans un coin à champignons »59. Dans ce dernier album la combinatoire se joue sur deux niveaux, la phrase et l'illustration⁶⁰. Nous pouvons également faire référence à *Ma petite fabrique à histoires*⁶¹ de Bruno Gibert, le livre⁶² propose la construction combinatoire d'une phrase sur le modèle complément circonstanciel de lieu, sujet, verbe, complément d'objet direct, et ceci sans illustration. Ainsi nous obtenons une phrase au sens décalé, invraisemblable voire surréaliste évoquant le procédé poétique du cadavre exquis⁶³, dont nous ferons plus loin l'analyse. Nous soulignons le grand intérêt pédagogique de ce type de méli-mélo. En effet, outre l'amusement procuré à l'enfant, ce genre d'albums vulgarise et initie de manière implicite le processus grammatical de construction de la phrase, et ce dès le plus jeune âge.

⁵⁷ Olivier Tallec, Qui quoi quoi qui, Paris, édition Actes Sud Junior, 2014.

⁵⁸ Michio Watanabe, Mélange-moi, Paris, édition Hélium, 2016.

⁵⁹ Ibid.

⁶⁰ Voir annexe 7 p.64

⁶¹ Bruno Gibert, Ma petite fabrique à histoires, Tournai, édition Casterman, 1993.

⁶² Voir annexe.8 p. 65

⁶³ Jeu littéraire, collectif inventé par les surréalistes et notamment par Jacques Prévert en 1925.

Le nom commun de l'animal est fondé sur le même principe : découpé en syllabes ou en parties de mots (permettant l'identification de l'animal) écrites sur chacun des volets, le nom se voit décomposé et recomposé pour créer une identité aux chimères illustrées. Il est à noter que l'ouvrage Les animaux magiques⁶⁴ de Florence Vidal ne joue pas sur ce niveau. L'autrice a fait le choix de garder le nom de l'animal illustré sur la partie supérieure, ce qui confère un autre degré d'humour à ces créatures. Il nous nous semble opportun de penser que son ouvrage s'adressant à un très jeune public, Florence Vidal a voulu développer la créativité de ses lecteurs en travaillant l'implicite et les inférences : amener ses jeunes lecteurs à trouver quel animal « bondit de nénuphar en nénuphar » sans le nommer par exemple. De la même manière ce procédé invite l'enfant à se créer une image mentale de cet éléphant qui bondit de nénufar en nénufar. En outre, nous pouvons penser que Florence Vidal en cherchant à provoquer le plaisir de la lecture, avait conscience que retrouver les noms de deux animaux combinés en un seul mot nécessite une certaine connaissance du lexique animal et une gymnastique intellectuelle qui n'est pas nécessairement abordable par de très jeunes enfants.

La combinaison de deux mots en un seul n'est pas sans rappeler le principe du mot-valise caractérisé par l'association de deux mots formant un troisième mot. Ce jeu d'écriture ancien permet la création de mots pour définir de nouveaux concepts ainsi le terme *adulescent*, contraction de *adulte* et *adolescent* est apparu ces dernières années pour caractériser le comportement de jeunes adultes rappelant celui d'adolescents. Le mot-valise nait de la combinaison de deux mots et à ce titre, nous pouvons évoquer le sardinosaure (contraction de *sardine* et *dinosaure*) inventé par Jacques Roubaud : association des noms de deux animaux dont la dernière syllabe de l'un est la première de l'autre, dont nous traiterons longuement plus loin.

Enfin l'illustration respecte ce même procédé. Découpés horizontalement ou verticalement, les animaux des deux pêles-mêles précédemment cités voient

⁶⁴ Florence Vidal, Les animaux magiques, op. cit.

différentes parties de leur anatomie combinées. Certes l'ordre naturel des choses est respecté, chacune des bêtes comporte une tête, un corps et un arrière train, mais leurs origines diverses donnent à cet animal un caractère surnaturel et fantastique.

Il est intéressant de noter comment cette classification procède à la manière des boites gigognes, une chimère se cache dans la chimère. Illustrations, phrases et noms dépendent de la découpe des pages en volets. La manipulation induit une recomposition de l'illustration, qui elle-même induit la réécriture du nom de l'animal ainsi que la création d'une nouvelle phrase descriptive. Tout ceci respecte une trame, une structure de fond et qu'elles soient grammaticales ou biologiques, ces trames permettent d'apporter un vernis de vraisemblance induisant lui-même ce caractère surréaliste et loufoque.

Ouvrons maintenant les deux ouvrages précités et observons plus en avant toute la richesse iconique et textuelle de ces deux albums qui prouvent le travail précis et documenté de leurs créateurs.

2.1.a Le pêle-mêle, quand la combinatoire joue sur l'objet livre

Publié la première fois en 1967, l'ouvrage de Florence Vidal initialement intitulé Les animaux magiques, Le jeu du Zoo65 a été réédité très récemment en 2017 sous le titre Les animaux magiques, aux éditions Didier Jeunesse. Cet album au format à l'italienne, de type pêle-mêle ou méli-mélo, est relié par des spirales métalliques et comporte une couverture cartonnée. Découpées horizontalement dans la partie centrale, les pages sont scindées en deux, ce qui permet de tourner les demi-pages indépendamment les unes des autres. Sur la partie supérieure se trouve le haut du corps d'un animal et son nom commun, et sur la partie inférieure, sont dessinés le ventre et les pattes de

-

⁶⁵ Florence Vidal, Les animaux magiques, op. cit.

l'animal le tout accompagné d'une phrase descriptive dont le sujet, le nom, se situe dans la partie supérieure.

Dans la préface signée par Loïc Boyer, le designer graphique et chercheur associé à l'InTRu⁶⁶ expose en quelques lignes la volonté de l'autrice illustratrice d'« encourager la créativité⁶⁷ » :

L'épanouissement de la culture indienne en Occident dans les années 1960 entraînera une révolution esthétique circonscrite mais marquée. Et, c'est précisément auprès des miniatures Basholi du Nord de l'Inde aux XVII^e et XVIII^e siècles que Florence Vidal a trouvé l'inspiration pour concevoir cet ouvrage. Dans ce pêle-mêle à la palette réduite, les images reposent tout entières sur la couleur, la juxtaposition des aplats, la vibration opérée par les motifs.

La complexité et la richesse de leurs origines placent hors du temps les dessins des Animaux Magiques. Faussement naïfs, ils procèdent d'une évidence dans leur lecture tout en enrichissant le vocabulaire formel des jeunes lecteurs par leur singularité. 68

Voici donc un ouvrage édité pour la première fois il y a cinquante ans mais qui reste résolument moderne de par l'apparente simplicité de ses illustrations et sa palette réduite aux trois couleurs primaires; en outre le principe technique du méli-mélo lui confère un caractère intemporel.

Poussons donc l'analyse plus loin et parcourons cet album. Nous découvrons des animaux facilement reconnaissables par les enfants. Même si à l'instar du lion, du zèbre ou du dromadaire, ils ne sont pas des animaux du quotidien, ils n'en demeurent pas moins identifiables car ces animaux sont omniprésents dans la littérature de jeunesse. La structure du dessin⁶⁹ et le travail des couleurs en aplat permettent de juxtaposer les parties supérieure et inférieure des animaux et ainsi de combiner les demi-pages, nous permettant de créer des animaux étranges et farfelus, des chimères : une grenouille aux

^{66 «} L'intru est une équipe de recherches de l'université de Tours (Équipe d'accueil n° 6301). L'acronyme « intru » renvoie aux termes « interactions, transferts, ruptures dans l'art et la culture ». Initialement créée par des historiens de l'art contemporain en 2008, l'équipe réunit désormais des chercheurs de provenances plus diverses : études cinématographiques, littérature, philosophie, sémiotique, esthétique de la bande dessinée, histoire de la photographie, architecture, peinture, design, géographie culturelle... » [en ligne] dans intru [consulté le 25/04/2018] URL: https://intru.hypotheses.org/qui-sommes-nous

⁶⁷ Loïc Boyer, « Préface », in Florence Vidal, Les animaux magiques, op.cit.

⁶⁸ Ibid.

⁶⁹ Voir annexe 9 p.66

pattes de cigogne, un kangourou aux pattes de coq ou encore un insecte mipapillon mi crevette etc. Si au premier regard l'illustration prête à sourire, la lecture de la phrase descriptive qui en découle apporte une touche de poésie qui n'est pas sans rappeler le principe du cadavre exquis que nous développerons plus loin. La structure grammaticale de chaque phrase est simple et repose sur le modèle sujet-verbe-complément. Nous nous sommes essayés à quelques combinaisons :

- « La grenouille : fait son nid sur les cheminées des maisons. »

- « Le kangourou : chante au lever du soleil. »

- « Le papillon : se pêche à l'épuisette. »

Dans une classification des livres à systèmes, ce livre côtoierait probablement *Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod*⁷⁰, de Javier Saez Castan et Miguel Murugareg avec lequel il présente de nombreuses similitudes sur la forme du fait du découpage des pages, de la reliure à spirales, de la couverture solide, du papier suffisamment épais pour supporter de nombreuses manipulations, et de l'utilisation de figures animales.

Ils visent tous les deux l'imaginaire en proposant de créer des créatures étranges, poétiques et en accompagnant les illustrations de petits textes simples aussi amusants que peuvent être ces animaux chimériques créés au fil des pages :

Par le biais de la manipulation, Florence Vidal nous propose une créature mi-grenouille, mi-lion et cette phrase descriptive : « la grenouille : montre ses crocs en rugissant ».

- Le professeur Revillod et à travers lui, Javier Saez Castan et Miguel Murugareg, nous invite à découvrir le rat-wi-phant, mélange du rat des champs, du kiwi et de l'éléphant : « Petit animal discret aux ailes atrophiées des jungles indiennes ».

⁷⁰ Javier Saez Castan et Miguel Murugareg, Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod, op.cit.

Le parallèle est évident entre ces deux ouvrages qui se veulent des générateurs de créatures fantastiques. Cependant, outre le fait que l'un juxtapose deux animaux et l'autre trois animaux, nous pouvons observer que le lion qui compose la créature de Florence Vidal n'apparait qu'implicitement dans le petit texte d'accompagnement, il n'est identifiable en tant que tel que dans l'illustration où l'on reconnait sa couleur, une partie de son corps et un bout de sa crinière. L'image obtenue, qu'elle soit mentale ou couchée sur le papier est drôle. Cette drôlerie nait du décalage qui existe entre la représentation réelle que nous avons de l'animal cité, ici à titre d'exemple la grenouille et la description qui en est faite : « la grenouille, montre ses crocs en rugissant ». (On pourrait très bien imaginer manipuler ce livre avec de jeunes lecteurs sans leur montrer les images et leur demander de deviner le second animal qui se cache derrière la description pour leur faire travailler les inférences.) Alors qu'avec le bestiaire du professeur Revillod, l'inférence aux divers animaux se fait sur trois niveaux : celui de la phrase descriptive, celui de l'illustration et enfin celui de la composition du nom. Ici ce qui provoque le sourire voire le rire du lecteur, c'est la combinaison explicite et farfelue de trois animaux qui n'ont rien de commun. Je citerai en exemple le tatou, le rat-kangourou et la truie domestique : le ta-kangou-tique, « Animal édenté aux mouvements agiles délicieux en côtelettes ». Ce dernier exemple permet de mettre en lumière le travail d'écriture pour le moins poétique que l'on ne retrouve pas forcément dans Les animaux magiques, car ce dernier ouvrage se veut accessible à de jeunes enfants. La description du ta-kangou-tique provient de la juxtaposition des fragments des phrases suivantes :

- Tatou géant : animal édenté à la carapace articulée de l'Orénoque.
- Rat kangourou : petit animal discret aux mouvements agiles du désert mexicain.
- Truie domestique : mammifère commun au régime omnivore délicieux en côtelettes.

Ainsi ces deux ouvrages ne sont pas destinés à un public du même âge, Les animaux magiques⁷¹ de Florence Vidal s'adresse plus particulièrement à « des jeunes lecteurs⁷² » comme l'indique Loïc Boyer dans la préface, de par un graphisme épuré, l'utilisation d'une phrase descriptive construite sur le modèle sujet-verbe-complément et un vocabulaire simple accessible à de très jeunes enfants. Comme nous avons commencé à le constater, Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod⁷³, lui, comptera un public de lecteurs plus expérimentés voire d'adultes. Car, cet album à languettes pouvant être manipulé et lu comme un pêle-mêle classique, recèle autant de détails qu'il est intéressant d'analyser précisément : les illustrations, la typographie et le contenu textuel. De petits détails méritent l'observation car ils sont riches de références faites à l'histoire et à la littérature.

Le texte de la quatrième de couverture résume l'ouvrage ainsi :

Le célèbre professeur Revillod, scientifique de renommée mondiale, vous propose son incroyable bestiaire. Vous serez non seulement stupéfaits par les merveilleuses gravures reproduites dans cet ouvrage, mais vous pourrez encore reconstituer pas moins de 4096 espèces différentes d'animaux incroyables accompagnés du descriptif de leur mode de vie. Véritable joyau de la zoologie moderne, ce fabuleux almanach de la faune mondiale enchantera petits et grands...⁷⁴

Ce livre se présente comme un bestiaire conçut à la suite de la découverte (factice) d'une terre nouvelle : Revillodia, par le vrai faux professeur Revillod, lui-même inspiré par les travaux naturalistes de Pline l'ancien, Linné, Buffon et Cuvier. Cette démarche d'écriture n'est pas sans rappeler la tradition de « l'érudition imaginaire », notion développée par la professeure et chercheuse Nathalie Piégay-Gros. « L'érudition imaginaire » donne un cadre à l'imagination débordante. Selon cette chercheuse, une « alchimie particulière » nait entre le

⁷¹ Florence Vidal, Les animaux magiques, Op.cit.

⁷²Loïc Boyer, « Préface », in Florence Vidal, Les animaux magiques, Op.cit.

⁷³ Javier Saez Castan, Miguel Murugareg, Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod, op. cit.

⁷⁴ Ibid.

⁷⁵Nathalie Piegay-Gros, « L'érudition imaginaire » [en ligne], dans Arts et Savoirs, 5 | 2015, [consulté le 30/04/2018].

URL: https://journals.openedition.org/aes/306]

savoir érudit et l'imagination permettant de décloisonner les genres et de rendre infinie la création littéraire :

Dans l'œuvre de Jorge Luis Borges, il est ainsi tout à fait remarquable que les mêmes dispositifs intertextuels s'observent à propos de textes imaginaires et de textes attestés. [...] Dans tous les cas, il brouille la frontière entre bibliothèque réelle et bibliothèque imaginaire, entre monde réel et monde de l'invention. Si les listes et les inventaires peuvent s'étendre à l'infini, faire fi de la chronologie et juxtaposer auteurs inventés et auteurs attestés, c'est qu'il y a de l'infini dans la littérature et l'invention ; c'est aussi que le monde réel peut finir par basculer dans celui, fantastique, de notre imagination.⁷⁶

Pour revenir à l'ouvrage de Javier Saez Castan et Miguel Murugareg, la couverture⁷⁷ et les illustrations ne sont pas sans rappeler la collection : Les voyages extraordinaires⁷⁸, qui regroupe l'essentiel de la production romanesque de Jules Vernes. Les romans étaient alors illustrés par de petites gravures en noir et blanc issues de dessins de divers artistes (Riou, Férat, Roux, Montaut, etc.). Des détails comme des petits clins d'œil viennent enrichir les illustrations de l'album⁷⁹. Ainsi nous découvrons des bobines de fil de soie de la marque Corticelli sous les pattes de la truie domestique, un encrier Sanford sur la page du kiwi, ou encore l'ouvrage de Victor Hugo Histoire d'un crime dont le titre est écrit en miroir sous les pattes du rhinocéros. Ces objets hétéroclites issus du XIX^e siècle ancrent résolument l'album et le contextualisent.

Dans cet ouvrage, les animaux illustrés ne sont pas aussi communs que ceux cités dans l'album précédent. Certes nous pouvons voir un éléphant, un tigre ou une truie, mais le kiwi, le casoar ou encore le cœlacanthe sont des créatures méconnues ou mal connues du grand public. Le choix de ces animaux pittoresques mais pourtant bien réels apporte une note d'exotisme et participe

77 Voir annexe 10 p.67

⁷⁶lbid..

⁷⁸ Edité de 1863 à 1919 par Pierre-Jules Hetzel « Les Voyages Extraordinaires proposent une collection de 64 titres. Jules Verne meurt en 1905 mais, sous la responsabilité et les remaniements de son fils, les Voyages continueront à paraître. » [en ligne] dans Centre international Jules Vernes [consulté le 26/04/2018] URL: http://www.jules-verne.net/index.php/les-voyages-extraordinaires

⁷⁹ Voir annexe 11 p.68

au fait de « s'instruire en se distrayant et vice et versa⁸⁰ » comme indiqué dans la page de titre.

Les pages de cet ouvrage sont divisées en trois parties et découpent les animaux verticalement. Tête, corps et arrière-train sont combinables à souhait. L'utilisation du trait en noir et blanc à la manière d'une gravure renforce l'effet de continuité entre les éléments différents des animaux, de même que le dessin de buisson reproduit à l'identique en arrière-plan. Tout comme Florence Vidal, Javier Saez Castan nous propose de créer des assemblages qui par leur traitement technique renforce l'effet de vraisemblance de ces animaux surréalistes.

Au bas de chaque page, le nom de chaque animal est également décomposé au bas des illustrations sur les trois volets, de plus sur chaque page précédente est écrit une phrase également découpée de manière tripartite⁸¹ qui décrit l'image qui suit. Ainsi par exemple : la tête du tigre, le corps du Queue de lune (poisson) et la queue du cœlacanthe donnent le Ti-de-canthe : « félin redoutable - aux écailles irisées - habitant les abysses. ».

A l'évidence, ces ouvrages font preuve d'une grande créativité de par leur technicité, et ils encouragent à leur tour la créativité des enfants accompagnés ou non d'un adulte, car la notion de combinatoire se fait ici sur plusieurs niveaux. En manipulant les pages de ces livres, les lecteurs jouent avec les images, les mots et les fragments de mots permettant ainsi de développer des images mentales insolites et poétiques. Dans les deux cas, le va-et-vient entre l'image et le texte permet la lecture et la compréhension de ce qui se déroule sous les yeux du lecteur. Nous reprendrons les mots de Sophie Van Der Liden qui explicite le rapport texte-image dans la littérature de jeunesse.

Par ailleurs, la lecture s'élabore par des allers et retours entre le message du texte et celui de l'image ; une forme courte permet de

-

⁸⁰ Javier Saez Castan et Miguel Murugareg, Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod, op. cit.

⁸¹ Voir annexe 12 p.69

maintenir un rythme de lecture relativement équilibré entre les deux expressions⁸²

En reprenant le concept de *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, nous pouvons à notre tour calculer le nombre de combinaisons possibles. *Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod* propose 16³ soit 4096 possibilités, *Les animaux magiques* de Florence Vidal compte 19² soit 361 combinaisons. Ces chiffres n'ont rien de comparable avec les cent mille milliards de poèmes possibles obtenus avec le singulier ouvrage de Raymond Queneau, mais ils participent de cette quête de créativité obtenue par le biais de la combinatoire.

La chimère ici devient procédé créatif littéraire. Elle entraine avec elle le lecteur dans une gymnastique intellectuelle et le sort des sentiers battus. Emmené sur les chemins de l'imaginaire, le lecteur reconstitue infiniment un puzzle, mais les pièces s'imbriquent de telle façon que l'image changeant à chaque fois, n'est plus ce qu'elle devrait être.

L'analyse de ces deux livres que nous avons choisi de qualifier « livres chimères » démontre que la mécanique qui a inspiré la création de la chimère peut être réutilisée dans de nombreux domaines qui s'éloignent de plus en plus de son domaine originel. En généralisant encore un peu plus, nous en déduisons facilement que ce type d'exercice littéraire représente ce que nous considérons comme l'un des grands principes de la créativité, et que sa connaissance et son application ouvrent des possibilités de réinvestissement quasiment illimitées. C'est à ce titre que nous le présentons comme un sujet d'apprentissage primordial pour les élèves.

L'étude de l'évolution de la notion de chimère nous a ainsi permis de révéler son extension dans des domaines très variés. En ne nous attardant plus

⁸² Sophie Van Der Liden, Lire l'album, Le Puy-en-Velay, Edition L'Atelier du poisson soluble, 2006.

sur le procédé chimérique prévalant à la création de ces livres, mais sur l'analyse proprement dite de son appropriation iconique et textuelle, nous comprenons désormais mieux à quel point la notion de chimère concourt au développement de l'imagination chez le lecteur. Loin des préjugés caractérisant les albums de jeunesse, de livres simplistes et naïfs pour jeunes enfants découvrant la lecture, nous découvrons que ces ouvrages incluent différents niveaux de lecture à même de combler différents types de publics, voire même de s'adapter à leur évolution et à leurs envies. Tour à tour drôles ou poétiques, jouant sur plusieurs niveaux associant illustrations et textes, laissant au lecteur le soin d'imaginer le résultat ou lui présentant d'emblée l'animal issu des différentes combinaisons, ces ouvrages participent pleinement à l'éveil des jeunes enfants tout en gardant leur apparence ludique et divertissante indispensable pour conserver toute l'attention des plus jeunes.

Nous allons maintenant découvrir que la littérature de jeunesse n'est pas la seule à avoir bénéficié de ces évolutions, que l'on retrouve également dans le champ littéraire.

2.1.b Cadavres exquis, mots-valises, la combinatoire à l'échelle du mot et de la phrase.

Dans la continuité des références évoquées ci-dessus, qu'elles soient littéraires ou du domaine de l'édition, nous avons choisi d'enrichir cette classification en employant la terminologie de chimères littéraires pour qualifier certaines formes de jeu d'écritures combinant les mots, ou les parties de phrases permettant d'obtenir des résultats aussi incongrus, étranges et poétiques que peuvent l'être les chimères animales

Le cadavre exquis :

Dans l'esprit de la création par la combinatoire, nous citerons le cadavre exquis, jeu collectif inventé par les surréalistes et notamment par Jacques Prévert en 1925, qui procède comme les chimères animales par télescopage, en réunissant des parties de phrases, ou de dessins.

« CADAVRE EXQUIS. - Jeu de papier plié qui consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes, sans qu'aucune d'elles puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. L'exemple, devenu classique, qui a donné son nom au jeu, tient dans la première phrase obtenue de cette manière : Le cadavre-exquis-boira-le-vin-nouveau. »⁸³

Ces créations littéraires ou artistiques donnent un résultat tout aussi étrange que poétique. Ici la notion de jeu et la dimension collective permettent une désacralisation de l'acte d'écriture en la rendant accessible à tout un chacun.

En pratique, le cadavre exquis peut se dérouler sous différentes formes : à l'écrit, chacun écrit une partie de la phrase sur un morceau de papier plié avant de procéder au dépliage et à la lecture de la phrase. De manière orale, chacun réfléchit à une partie de la phrase avant de l'énoncer à haute voix tour à tour. Il peut également se pratiquer en arts plastiques, je citerai à titre d'exemples le célèbre dessin réunissant Yves Tanguy, Max Morise et Ray, intitulé Nu⁸⁴ réalisé en 1926-27.

L'intérêt de ces chimères littéraires faciles à mettre en place, à imaginer et à recréer est de pouvoir être facilement transposables dans le milieu scolaire (de la salle de classe jusque dans les cours de récréation), sans avoir recours à un travail fastidieux de préparation. Ainsi, sous le prétexte du jeu, les élèves parviennent facilement à développer leur imagination et leur créativité, en s'appliquant à rechercher des parties de phrases qui pourraient devenir amusantes quel que soit le contexte de la phrase finale. Ce jeu a également l'avantage de faire travailler les enfants en grammaire, découvrant et réinvestissant sans effort la signification du sujet, du verbe, et du complément.

Le mot-valise :

Le *mot-valise* est un procédé littéraire ancien mais le terme lui-même résulte de la transposition en français du mot inventé par l'écrivain anglais

37

⁸³André Breton, Dictionnaire abrégé du surréalisme, Paris, édité par la Galerie des Beaux-arts, 1938.

⁸⁴ Voir annexe 13 p.70

Lewis Carroll pour montrer, dans son célèbre roman *De l'autre côté du miroir*⁸⁵ (1871), l'intérêt des mots télescopés. Il utilise à cet effet l'image du *portmanteau*, désignant dans l'anglais de l'époque une valise rigide, en cuir, s'ouvrant en deux compartiments à la façon d'un livre : un seul mot suffit pour exprimer deux choses à la fois. Au chapitre 6 du roman précité, le personnage Humpty Dumpty explique à Alice la signification du mot « slithy » (traduit en français par « slictueux » combinaison des mots souples et onctueux) qu'elle a lu au début du poème Jabberwocky : « Well, "SLITHY" means "lithe and slimy." "Lithe" is the same as "active." You see it's like a portmanteau—there are two meanings packed up into one word. »⁸⁶

Il existe de nombreux albums de littérature de jeunesse qui jouent sur la création de mots-valises. Je citerai à titre d'exemple *Eléphanfare, le jeu des mots-valises pour les petits*⁸⁷ de Sophie Loubière et Olivier Latyk. L'autrice de cet album propose ce livre comme un jeu : « Dire les mots, les tripatouiller comme de la pâte à gâteau, puisse l'apprentissage du langage être toujours un plaisir pour les enfants. [...] ⁸⁸» écrit-elle pour débuter ses remerciements en première page du livre. Ici point de découpage des pages, de manipulation combinatoire, l'auteur propose une sorte de petit dictionnaire illustré de ses propres mots-valises et leur définition, pour exemple :

Le camembar

C'est un fromage très bon qui colle aux dents, et qu'on trouve à la cantine ou à la maison. Il contient un truc magique qui nous rend très, très, très forts : ABRACAMEMBAR !89

Par là même, l'ouvrage invite le lecteur à se prêter au jeu de la combinaison en proposant des mots et des thèmes :

Et toi, veux-tu inventer un nouveau plat?

⁸⁵ Lewis Carroll, *De l'autre côté du miroir*, [1ère édition 1871], Paris, édition Livre de Poche Jeunesse, 2010.

⁸⁶ Traduction : « Et bien SLITHY signifie souple et onctueux, souple dans le sens d'agile. Tu vois c'est comme un portmanteau, il y a 2 choses empaquetées dans une seule. »

⁸⁷ Sophie Loubière, Olivier Latyk, *Eléphanfare, le jeu des mots-valises pour les tout-petits,* Paris, édition Albin Michel, 2003.

⁸⁸ Ibid. p.1

⁸⁹ Ibid. p.9

Tu peux te servir de pomme et omelette, de ratatouille et roudoudou...90

Ici la littérature ouvre vers le jeu. Le jeu permet de développer la confiance en soi, car il n'y a pas d'enjeu si ce n'est celui de s'amuser. L'enfant apprend à s'amusant, il donne du sens à sa lecture et il s'initie à une pratique d'écriture.

Sardinosaure : le mot-valise zoologique

Le terme sardinosaure représente une variété particulière de motsvalises, né de la fusion des mots sardine et dinosaure. Plus précisément le sardinosaure est un mot-valise zoologique issu d'un jeu d'écriture sous contrainte créé par le groupe OULIPO (acronyme de Ouvroir de Littérature Potentielle):

Les oulipiens ont inventé une variété particulière de mots-valises : deux noms, l'un finissant, l'autre commençant par le même son, sont concaténés pour former un néologisme chargé du sens de ses deux composants. Jacques Roubaud et Olivier Salon ont inventé en 2005, l'espèce des animots-va-lise, les « sardinosaures », ouvrant un fertile champ d'invention aux artistes qui ont illustré leurs ouvrages et pour leurs collègues oulipiens : les « opossums célèbres » d'Hervé Le Tellier et les « animaux d'amour » de Paul Fournel sont des chimères drolatiques qui ne s'adressent pas seulement aux enfants.⁹¹

Ce groupe français comprend des écrivains, dont les plus célèbres sont Raymond Queneau, Italo Calvino ou Georges Perec, mais aussi des personnalités ayant une double compétence en littérature et en mathématiques ou en sciences, ils considèrent que les contraintes formelles sont un puissant stimulant pour l'imagination. Je citerai donc à ce titre Jacques Roubaud, inventeur du premier sardinosaure et Olivier Salon co-auteurs du recueil de poésies Sardinosaures et compagnie⁹².

Contrainte oulipienne du sardinosaure. « On commence par penser à deux animaux tels que la dernière syllabe de l'un soit la première de l'autre,

_

⁹⁰ Ibid. p.9

⁹¹ Oulipo, la littérature en jeu(x), [en ligne] dans Bibliothèque de l'Arsenal, [consulté le 30/03/2018] URL: http://www.bnf.fr/documents/dp_oulipo.pdf.

⁹² Jacques Roubaud, Olivier Salon, Sardinosaures et compagnie, op.cit.

comme *gazelle* et *éléphant*, ou bien *taureau* et *rossignol*, ou encore *okapi* et *pigeon*. On réunit alors les deux mots, ce qui fournit dans nos exemples la *gazelléphant*, ou bien le *taurossignol*, ou encore l'*okapigeon*. Les animaux ainsi conçus sont appelés de façon générique des *Sardinosaures*, du nom du premier de cette famille, inventé par Jacques Roubaud. On écrit alors un court texte décrivant l'animal chimérique, en s'inspirant des particularités des deux parents de la chimère. ⁹³

2.1.c « Le corboa » de Jacques Roubaud: une forme de chimère poétique

Il est intéressant de constater comment le procédé chimérique se dissémine pour se retrouver dans la construction même d'une poésie. Ceci m'est apparu à la lecture de l'ouvrage *Sardinosaures & compagnie*⁹⁴ de Jacques Roubaud et Olivier Salon, et plus particulièrement à travers la poésie intitulée « Le corboa » de Jacques Roubaud :

Le corboa Sur un arbre perché Coasserait le corboa S'il ne tenait en son bec un fromage

Maître Renard par l'odeur alléché Lui tient à peu près ce langage

Comme vous me semblez beau, bla, bla, bla, Votre plumage! bla, bla, bla, Votre ramage! bla,bla, bla, Votre voa! ah!

Le corboa, plein de joa Ouvre son large bec, laisse tomber sa proa Le renard s'en empare, mais le corboa Glissant de l'arbre, l'attrape par la patte et le broa

La morale de cett'histoire-là, d'cett'histoire-là? Méfiez-vous, renards, des corboas. 95

_

⁹³ L'Oulipo: mode d'emploi, (consulté le 14/03/2018) [en ligne] URL: http://classes.bnf.fr/rendezvous/pdf/fiche Oulipo.pdf

⁹⁴ Jacques Roubaud, Olivier Salon, Sardinosaures et compagnie, op.cit.

⁹⁵ Ibid. p.21

Ce texte de Jacques ROUBAUD, s'inspire d'une fable de Jean de LA FONTAINE « Le corbeau et le renard ». L'auteur crée « Le corboa », une forme de chimère poétique, grâce à la fusion d'un nouveau texte à un pré-existant.

Ainsi, la notion de chimère a également trouvé des applications dans le champ littéraire, et plus particulièrement la grammaire ou de la construction lexicale, gardant les mêmes caractéristiques que ses homologues développés précédemment (développement de l'imaginaire et aspect ludique) tout en rajoutant un nouvel élément d'importance : l'apparition de la chimère dans un contexte pédagogique, justifiant désormais encore un peu plus le fil conducteur de ce mémoire, à savoir le lien chimère-créativité-application pédagogique.

2.2 Lecteur et auteur

Comme nous venons de l'observer, la notion de chimère dans la littérature de jeunesse induit une expérience active du lecteur : ce dernier manipule, joue avec les mots, avec le texte, il est en posture réflexive. Ainsi, de manière générale, deux visions simplistes du lecteur auraient tendance à s'opposer : le lecteur dit passif celui qui lit, apprécie (ou non) et referme son livre et le lecteur actif qui s'implique dans sa lecture, prend des notes, fait des recherches. Cependant, l'acte de lecture est autrement plus complexe que cette vision caricaturale. A ce titre, nous nous devons de faire référence au travail du philosophe écrivain Umberto Eco et son œuvre *Lector in fabula : le rôle du lecteur ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*⁹⁶. L'auteur se livre à l'analyse sémiotique d'œuvres littéraires afin de formaliser le processus interprétatif qu'elles suscitent de la part du lecteur.

[...] Le texte est une machine paresseuse qui exige du lecteur un travail coopératif acharné pour remplir les espaces de non-dit ou de déjà-dit restés en blanc [...]⁹⁷.

-

⁹⁶ Umberto Eco, Lector in fabula : le rôle du lecteur ou La coopération interprétative dans les textes narratifs, Paris, édition Le Livre de Poche, 1989

⁹⁷ Ibid. p.34

Tout texte écrit s'adresse à un destinataire qu'il nomme son lecteur. Celui-ci, loin d'être passif doit tirer du texte ce qu'il ne dit pas, mais présuppose ou promet. Tout ceci suppose du lecteur qu'il ne soit pas uniquement récepteur du texte, mais qu'il recrée le texte à travers ses propres intuitions, ses expériences, et sa culture personnelle. Outre le travail de l'écrivain, le livre prend le sens que chacun veut bien lui donner, tout est sujet à interprétation dans le non-dit ou la polysémie des mots.

Dans les albums analysés plus haut, nous avons observé ce travail sur l'implicite et l'inférence notamment dans le livre de Florence Vidal. Cet album charmant, agréable à feuilleter est pour reprendre les mots de Loïc Boyer, « faussement naïf ⁹⁸». Nous l'avons vu plus haut, il se passe beaucoup de choses à travers la lecture de cet ouvrage. Que l'enfant soit lecteur ou non lecteur accompagné d'un adulte, il est actif dans les deux cas, actif dans la construction mentale mais aussi actif dans la manipulation.

Le principe technique du pêle-mêle met le lecteur en position de choisir de lire soit traditionnellement au fil des pages, soit en laissant le hasard agir pour lui, soit après en avoir déjà pris connaissance, de penser à des combinaisons particulières. Une quatrième possibilité est envisageable si le lecteur souhaite essayer toutes les possibilités, mais la grande multiplicité des créations implique la nécessité de prendre beaucoup de temps pour cela. De ce fait, ce qui était une pratique de lecture ludique devient fastidieux et moins attrayant. Au travers de toutes ces pratiques, nous observons qu'au delà d'être lecteur actif dans le sens où l'enfant ou le jeune adulte manipule, réfléchit, infère, fait appel à des images mentales, le lecteur devient co-auteur, il décide de choisir les combinaisons d'illustrations ou de phrases qu'il va lire. Ici l'auteur donne intentionnellement une trame et c'est au lecteur de choisir comment il va lui-même tresser les fils de cette trame. Le livre-chimère conserve son essence en restant dans sa tradition d'amplificateur d'imaginaire et ouvre ainsi une voie vers un type nouveau de lecteur.

 $^{^{98}}$ Loïc Boyer, « Préface », in Florence Vidal, Les animaux magiques, Op.cit.

Ce procédé nous amène naturellement à nous intéresser à la créativité et à son développement par le biais de la combinatoire. En quoi la création de ces chimères est-elle motrice dans le développement de la créativité ?

2.3 La créativité par la combinatoire

2.3.a La créativité dans les programmes scolaires

Traditionnellement valorisée dans les disciplines artistiques, la créativité est préconisée dans les textes officiels tels que le Socle commun de connaissances, de compétences et de culture (SCCCC) ainsi que dans les nouveaux programmes d'enseignement de l'école et du collège, dont les applications ont été mises en œuvre dès septembre 2016. L'item *créativité* apparait deux fois dans le SCCCC, une première fois dans le domaine 4 : les systèmes naturels et les systèmes techniques :

Conception, création, réalisation L'élève imagine, conçoit et fabrique des objets et des systèmes techniques. Il met en œuvre observation, imagination, <u>créativité</u>, sens de l'esthétique et de la qualité, talent et habileté manuels, sens pratique, et sollicite les savoirs et compétences scientifiques, technologiques et artistiques pertinents.⁹⁹

Il apparait une seconde fois dans le domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine :

Invention, élaboration, production

L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques. Pour cela, il met en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets ou les démarches et les techniques de création. Il tient compte des contraintes des matériaux et des processus de production en respectant l'environnement. Il mobilise son imagination et sa <u>créativité</u> au service d'un

 $^{^{99}}$ Socle commun de connaissances, de compétences et de culture Bulletin officiel n° 17 du 23 avril 2015, décret n° 2015-372 du 31-3-2015 - J.O. du 2-4-2015, p.6. J'ai souligné

projet personnel ou collectif. Il développe son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques. 100

Un élève créatif est un élève outillé, au fonctionnement intellectuel lui permettant une approche différente des situations problèmes. Il saura réinvestir des connaissances antérieures, de sources différentes. Une des missions de l'école est de préparer les futurs citoyens de la société de demain. Le monde se complexifie tous les jours, il fait et devra faire face à des problématiques d'ordres nouveaux. En formant les écoliers à la créativité, l'école dote sa société de citoyens acteurs, actifs, créateurs et créatifs aptes à inventer, à créer, à construire la nouveauté ou à trouver des solutions inédites. Si l'école a bien pris en compte la nécessité de développer cette compétence chez l'élève, il convient de réfléchir aux moyens d'y parvenir.

2.3.b Les chimères sources de créativité

A l'instar des chimères, la créativité sort des schémas traditionnels en permettant des connections inhabituelles dans les savoirs existants. Michel Fustier, écrivain et professeur de lettres, écrit :

La pensée moderne nous a familiarisés avec les idées de s "structure" et de "relation". [...] Il n'y a pas de de création, au sens théologique du mot, c'est-à-dire qui consiste à faire quelque chose en partant de rien [...] Einstein lui-même disait : "le jeu combinatoire parait être la caractéristique essentielle de la pensée créatrice" 101.

Toute invention serait la mise en œuvre d'une relation car la créativité serait « l'aptitude de l'esprit à imaginer des combinaisons nouvelles 102 » toujours selon Michel Fustier. Nous pouvons ainsi désigner la créativité comme une capacité intellectuelle à concevoir la nouveauté à partir de ce qui est existant.

Dans les albums de Florence Vidal, Javier Saez Castan et Miguel Murugareg, nous avons observé que ces connections, ces combinaisons ne se

101 Michel Fustier, Pratique de la créativité - Connaissance du problème, applications pratiques, op.cit p. 10

44

¹⁰⁰ Ibid. p.7.

¹⁰² Ibid. p. 20

faisaient pas anarchiquement, mais qu'elles respectaient un ordre des choses, les phrases descriptives des illustrations des albums pêles-mêles suivent une construction grammaticale sujet-verbe-complément, les créatures chimériques sont combinées de manière à posséder une tête un corps et un arrière train. De la même manière la créativité est un processus qui requiert de la rigueur. Elle s'exerce et demande une certaine gymnastique intellectuelle. Michel Fustier définit la créativité sous deux angles, le premier celui d'une gymnastique mentale permettant de garder un esprit fluide, original et ouvert et définit également le concept sous un second angle :

La créativité peut être considérée comme un processus méthodologique de résolution de problèmes ou pour parler un langage différent, un processus méthodologique de construction d'outils, chaque outil (instrumental ou comportemental) que nous inventons à résoudre un problème¹⁰³.

Cette conception de la créativité n'est pas sans rappeler le processus de bissociation, terme inventé par Arthur Koestler, en 1964, dans son livre *The act of creation* traduit en français *Le cri d'Archimède*¹⁰⁴, par Georges Fradier.

Les découvertes de la science ne créent rien à partir de rien ; elles combinent, relient, intègrent des idées, des faits, des holons 105 intellectuels, qui existaient déjà mais qui n'avaient pas de rapport entre eux. Ce croisement, qui peut être une autofécondation dans un seul cerveau, semble être l'essence de la créativité et justifier le terme de « bissociation ». [...] Le latin cogitare « penser », vient de coagitare, « secouer ensemble ». 106

Ainsi, penser, réfléchir, cogiter (terme familier mais littéralement issu du mot latin cogitare) est le fait de mettre en association des idées jusqu'alors envisagées comme inconciliables. En somme la nouveauté naitrait de l'incongruité à l'instar de notre chimère mythologique combinaison d'un lion, d'une chèvre et d'un serpent.

,

¹⁰³ Ibid. p. 4

¹⁰⁴ Arthur Koestler, Le cri d'Archimède, [1ère édition 1964], Paris, édition Les Belles Lettres, 2011.

^{105 «} Du grec ancien ὅλος, hólos (« entier, complet »), terme créé par Arthur Koestler. En théorie des systèmes, le holon sera défini comme un intégrateur (objet, relation, agent) qui permet au système de fonctionner comme une totalité ; la coopérative vinicole, par exemple, a été le holon du système de viticulture languedocienne » Christian Godin, La totalité, volume 1, Seyssel, édition Champ Vallon, 1998, p. 592.

¹⁰⁶ Arthur Koestler, Le cri d'Archimède, op. cit. p. 140

Notre cheminement de pensée appuyé sur des travaux de recherche nous amène donc à envisager la notion de chimère, fruit de la combinatoire comme un outil à disposition pour développer la créativité des élèves. Hormis la volonté de provoquer le plaisir, les ouvrages de littérature de jeunesse cités en amont affichent par le biais de la combinatoire une volonté d'interactivité avec les lecteurs. Nullement gratuite cette interactivité provoque par le biais de l'humour une ouverture vers l'imaginaire en provoquant la réflexion à différents degrés de complexité cognitive.

Loin des lieux communs définissant la créativité comme un don inné dont nous serions ou non dotés, cette dernière peut, comme toutes les compétences, se travailler et se développer. La créativité ne nait pas de rien, mais est définie comme la capacité à savoir utiliser dans d'autres domaines des connaissances déjà acquises par ailleurs. Nous remarquons ainsi que cette proposition de définition nous rapproche incontestablement de la description que nous avons présentée de la combinatoire, terme scientifique auquel nous avons relié notre concept de chimère. Il devient dès lors évident que le travail à partir des chimères contribue de manière significative au développement de la créativité. Créativité qui nous le rappelons est une compétence que l'école reconnait comme essentielle, et doit permettre à l'élève puis à l'adulte d'optimiser l'ensemble des compétences acquises tout au long de sa vie.

3) Développer la créativité par le biais de la notion de chimère : mise en œuvre dans une classe de CE1

Après avoir longuement répondu aux questions « pourquoi le recours aux diverses formes de chimères est-il utile au développement de la créativité chez l'enfant ? », et de manière plus large « en quoi le développement de la créativité constitue-t-il un atout dans la démarche globale d'apprentissage de l'élève ? », nous vous proposons maintenant de développer une piste pour parvenir à cet objectif. Pour cela, nous allons dans cette troisième partie développer le projet

pédagogique qui a été mis en œuvre dans une classe élémentaire, en parallèle des travaux de recherche effectués pour cette étude.

3.1 Présentation du projet pédagogique

Cette troisième partie relevant d'une expérience personnelle, j'utiliserai désormais la première personne du singulier pour évoquer et analyser ce projet pédagogique.

Lors de mes différentes expériences au contact des élèves, et cela depuis mes stages d'observation en 1ère année de master, j'ai fait le constat que les enfants éprouvaient de réelles difficultés à faire preuve d'imagination et à inventer des histoires ou des personnages de fiction, que cela soit en arts plastiques ou en production d'écrits par exemple. Pourtant, j'étais déjà intimement persuadée, que développer la créativité en ne la cantonnant pas aux seuls arts plastiques pouvait avoir un effet boule de neige dans les autres disciplines, en améliorant les capacités de réponse à des problématiques diverses comme la résolution de problèmes en mathématiques ou en étayant de manière considérable la production d'écrit. Par la suite mes recherches ont confirmé ce qui se présentait alors comme une intuition, validée par la présence du développement de la créativité dans les instructions officielles.

A partir de ce constat, j'ai donc cherché un moyen d'aider les élèves à développer leur sens de la créativité. C'est ainsi que m'est venue l'idée de ce projet dès ma première année de master à l'occasion d'un stage dans une classe de CE1, l'objectif étant d'amener les élèves trop ancrés dans le réel d'une routine scolaire quotidienne, à développer leur imagination en inventant de nouvelles créatures à partir d'êtres bien réels.

Ainsi, cette année dans le cadre de mon stage en responsabilité dans une classe de CE1, j'ai repris et étoffé mon projet de stage pour mettre en place une séquence pédagogique¹⁰⁷ pluridisciplinaire et transversale visant la

_

¹⁰⁷ Voir annexe 14 p. 71

création d'un livre de classe sur le thème des chimères animales. Les élèves tour à tour auteurs, illustrateurs, sculpteurs et dessinateurs ont pu notamment :

- Développer leur imagination sur les plans artistique et littéraire ;
- Créer des animaux chimériques en deux dimensions (arts plastiques);
- Créer des mots-valises et produire des écrits dans le cadre d'ateliers d'écriture (production d'écrits);
- Découvrir des albums de littérature de jeunesse (lecture) et des pratiques artistiques (histoire de l'art);
- Découvrir de la poésie, notamment Le kiwistiti issu du recueil Sardinosaures et compagnie¹⁰⁸ de Jacques Roubaud et Olivier Salon (littérature);
- Travailler sur le vivant, les animaux, leur mode de vie de reproduction etc. (questionner le monde);
- Travailler en groupe, écouter les trouvailles des autres élèves, prendre la parole (enseignement moral et civique);
- Etre les auteurs et illustrateurs d'un livre et par cela découvrir le processus de création du livre en en étant eux-mêmes les acteurs (apport culturel).

Ainsi, ce projet de création a permis aux élèves de créer du lien entre les disciplines et donner du sens à leurs apprentissages s'inscrivant pleinement dans la démarche de transversalité prônée par l'éducation nationale. Sous le couvert de la création d'un livre de classe, qui est en soit un projet valorisant, les enfants ont pu travailler leur créativité de manière implicite et explicite :

- De manière explicite, car ils ont dû se mettre à la tâche en créant des mots valises, des portraits descriptifs, en combinant des illustrations d'animaux.
- De manière implicite, car ils se sont réappropriés des notions vues en classe. Loin de faire les choses « à la manière de ... », ils ont dû comprendre et restituer le mécanisme de construction des mots-valises,

¹⁰⁸ Jacques Roubaud, Olivier Salon, Sardinosaures et compagnie, p.32

faire appel à ce qu'ils ont retenu des leçons sur le vivant pour le réinvestir en production d'écrit.

3.2 Analyse du projet.

Nous venons de voir que l'objectif de cette séquence pédagogique était de croiser les apprentissages pour tisser la trame sur laquelle les enfants allaient pouvoir construire leur créativité. Nous allons poursuivre ici la présentation du projet en détaillant dans les grandes lignes les séances qui ont eu lieu en production d'écrit. Par la suite nous ferons un petit état des lieux, de l'apport de cette séquence au niveau de la classe, des difficultés rencontrées par les élèves et de ce qui aurait pu être amélioré.

3.2.a L'atelier d'écriture de sardinosaures.

En prélude, une séance de lecture offerte de *Max et les maximonstres* 109 de Maurice Sendak et une première séance en arts plastiques ont permis de mettre des mots sur le concept de chimère. Les illustrations 110 de Maurice Sendak couplées au jeu combinatoire de création d'animaux fantastiques par le biais de découpage et collage d'animaux ont permis aux élèves de comprendre le processus technique de création d'une chimère : à savoir la combinaison d'éléments disparates d'animaux. Les enfants sont d'autant plus baignés dans cet environnement chimérique qu'en lecture et compréhension leur a été proposé un album de littérature de jeunesse intitulé *Voilà comment je vois les choses* 111 de Bhajju Shyam, Sirish Rao. Ce livre raconte l'histoire d'un peintre, Siena Baba qui ne voit pas les choses comme les autres grâce à son regard d'artiste, et qui sur les murs de son atelier peint des créatures chimériques.

Ainsi la première séance de production d'écrits a démarré avec un retour sur la définition de la chimère, et la reformulation par les élèves de cette notion.

_

¹⁰⁹ Maurice Sendak, Max et les maximonstres, Paris, L'Ecole des Loisirs, 1973.

¹¹⁰ Voir annexe 15 p.72

¹¹¹ Bhajju Shyam, Sirish Rao, Voilà comment je vois les choses, Paris, édition Syros, 2007.

Le lien s'est naturellement fait avec le travail mené en arts plastiques et en lecture. Après avoir combiné des parties d'animaux, les élèves allaient devoir combiner des parties de mots désignant des animaux. Ce procédé littéraire portant un nom, le terme *mot-valise* leur a été expliqué ainsi que son extension appliquée à des termes zoologiques : le sardinosaure, combinaison des deux mots *sardine* et *dinosaure*, liés par la même syllabe *-di*. Une phase d'entrainement a suivi, cette dernière permettant aux élèves de mieux appréhender le mode de construction du mot-valise jusque alors inconnu par l'ensemble de la classe. Une fois la mécanique de construction comprise, de manière collective, à l'aide d'une liste d'animaux, les enfants ont joué le jeu avec plaisir, ils ont ainsi proposé :

Guép-aon, guép-araignée, guép-aresseux, kangour-ours, lapin-gouin, hib-ours, ouistiti-gre, pand-agneau, pand-âne, hirond-éléphant, pand-anaconda, pand-albatros, pand-alligator, pand-abeille, pand-antilope, et le vaut-ours.

La phase de création de sardinosaures achevée, cette dernière s'est ensuite prolongée par une séance d'écriture d'un portrait imaginaire et fantastique de leur sardinosaure. La consigne était :

Vous allez individuellement écrire le portrait de la chimère de votre choix parmi la liste des sardinosaures que nous avons inventés la fois précédente. Pour cela je vous distribue un tableau de lexique qui va vous aider à détailler chaque partie du portrait de votre créature.

J'attends de vous que vous écriviez une ou deux phrases pour décrire :

- l'aspect physique de l'animal, ses différentes parties mais aussi son pelage, sa couleur, est-il couvert de plumes, de poils, d'écailles etc.
- Son régime alimentaire, de quoi se nourrit-il?
- Son mode de reproduction, pond-il des œufs par exemple?
- Son lieu d'habitation

Je vous demande d'être créatif, imaginatif. Vous pouvez inventer quelque chose de drôle

Je reprendrai ici à titre d'exemple la production d'une de mes petites élèves :

Le Ouistitigre : Il est noir bleu violet. Il a les yeux multicolores. Il a la langue verte. Il mange des frites et des bonbons, des fleurs et des crayons. Il faut un mâle et une femelle, il faut aussi qu'ils s'aiment très fort pour faire un bébé. Leurs œufs sont violets, verts et bleus. Il

habite dans les nuages et quand il pleut il se met sous le préau de l'école de Montfermeil.

Cette production empreinte de poésie correspond pleinement à ce que j'attendais des élèves. Ce travail ne reflète certes pas le niveau global de la classe, mais la petite fille qui a écrit ces lignes est une élève de bon niveau et excellente lectrice, cela se ressent par le vocabulaire employé et dans la construction de son texte.

Enfin, dans une dernière étape, les élèves ont pu illustrer leur portrait en s'inspirant de leur production d'écrit et en laissant libre cours à leur imagination. L'ensemble des travaux a ensuite été relié par mes soins afin de devenir un véritable livre¹¹² que les enfants ont pu faire circuler dans leur famille.

Ainsi, quel bilan peut-on dresser de ce projet pédagogique ? Quels ont été les apports, les points positifs ? Toutes les attentes de l'enseignant en matière d'apprentissages ont-elles été respectées ?

3.2.b Bilan

Ce projet a été principalement réalisé sur la troisième période, l'année scolaire en comptant cinq. Cette deuxième année très spécifique de master m'a vu passer alternativement du statut de stagiaire en responsabilité, à celui d'étudiante ayant des impératifs universitaires. Par manque de temps, ce travail pédagogique sur la créativité n'a pu être développé davantage et c'est un regret.

Cependant, les élèves se sont prêtés au jeu de cette réalisation avec beaucoup de plaisir et de motivation, car ils ont pu réinvestir leurs apprentissages de manière valorisante et concrète dans ce livre qui désormais circulent dans les familles pour le plus grand bonheur des enfants. Le plaisir et la motivation sont deux éléments moteurs dans l'apprentissage. Certes toutes les disciplines ne sont vraisemblablement pas enclines à se réaliser dans le

_

¹¹² Voir annexe 16 p.73

plaisir, et tous les élèves n'engagent pas le même degré de volonté et d'enthousiasme dans la réalisation d'une même activité mais il est tout de même important du point de vue de l'enseignant, d'avoir conscience de l'importance de la motivation et du sens donné aux apprentissages.

L'objectif de ce projet était la réalisation du recueil de portraits, en effet le livre en lui-même n'était pas une fin à soi, mais un prétexte pour réinvestir des apprentissages dans d'autres champs disciplinaires et amener les élèves à développer leur imaginaire et leur créativité en travaillant sur la notion de chimère.

Le travail d'écriture en cycle 2 n'est pas chose aisée. Les élèves commencent depuis peu pour la plupart à rentrer réellement dans l'écrit. De manière générale. la construction de phrases écrites. correctes grammaticalement est seulement en cours d'acquisition. Jouer avec les mots n'est donc pas une sinécure, car le passage de l'oral à l'écrit nécessite quelques années d'apprentissage. A la lecture du recueil de portraits de la classe, nous pouvons constater la différence de niveaux très spécifique à une classe de CE1 avec des élèves qui ont dicté leur portrait à l'adulte, voire d'autres qui n'ont pas pu recopier eux-mêmes les quelques lignes et d'un autre côté, des élèves à l'aise dans cet exercice, qui maitrisent correctement la construction grammaticale des phrases et qui ont même réinvesti du lexique propre aux sciences naturelles comme végétarien, carnivore etc. Le projet s'est vu complexifié par le travail d'écriture des mots-valises, mais ce sont justement ces sardinosaures qui par leur bizarrerie ont éveillé la curiosité, provoqué le sourire et déclenché des images mentales propres à servir la créativité.

Du point de vue pédagogique, il est important d'évaluer le travail des élèves. Certains élèves ont, à travers leur chimère, dressé leur propre portrait et n'ont pas su percevoir ce qui finalement était attendu d'eux, d'autres sont restés dans une description factuelle de leur créature qui peut sembler vraisemblable, à l'instar de cet élève qui écrit :

Portrait de chimère : le pandalligator Ma chimère s'appelle le pandalligator. Il vit dans la savane. Il mange de la viande. Il est un mélange de panda et d'alligator. Il est carnivore. Il est vert. noir et blanc

D'autres encore ont bigarré leur portrait d'éléments fantaisistes qui en font tout le charme :

Portrait de chimère : Hirondéléphant

L'hirondéléphant vit dans les Alpes du Sud. Elle se nourrit de la végétation qui pousse dans les arbres parfois la nourriture lui tombe sur la tête. C'est rigolo de voir ses petits plonger dans l'eau. L'hiver ils hibernent pendant un an. L'hirondéléphant adore voler, très rarement elle atterrit en France, l'hirondéléphant se déplace dans les pays en volant.

Travailler sur ces portraits n'a pas été facile pour les élèves car ils sont néophytes en la matière. Cependant, à la lecture du recueil, on sent que pour la plupart, un déclic créatif a eu lieu, une fenêtre vers l'imaginaire s'est réouverte. Le potentiel de création est bien présent dans l'esprit des enfants, il s'agissait là de souffler sur des braises incandescentes. Un parallèle peut facilement être fait avec les arts plastiques : les enfants de sept à huit ans sont entre deux conceptions du monde. Ainsi alors que certains sont encore dans un dessin spontané et fantaisiste, d'autres se sentant devenir plus grands cherchent à représenter le monde qui les entoure. Hors, le dessin réaliste n'est pas inné et demande une certaine praticité. Ces derniers se sentent alors dépourvus, persuadés qu'ils ne savent pas dessiner et de ce fait baissent les bras. Or ce n'est pas représenter le monde dans sa réalité qui est forcément le plus enrichissant, mais plutôt les sensations éprouvées par rapport à ce monde, par exemple, peindre une sensation par le biais d'un travail abstrait sur la couleur est plus créatif que peindre une personne qui rit. Le travail d'écriture est en soi identique. Amener les élèves à travailler trop précocement dans des carcans d'écriture trop traditionnels de type : « racontez votre plus belle journée. » peut les amener à se décourager. Mais les stimuler dans un projet d'écriture plus fantaisiste comme celui des sardinosaures, permet de les libérer de la description réaliste du quotidien. C'est ce qui semble justement avoir fait mouche dans l'écriture de ce recueil : les élèves ont pu ouvrir une fenêtre mentale et se glisser dans le monde surréaliste des chimères.

Ainsi, l'écriture de ce recueil peut sembler à bien des égards réussie, tout d'abord par le plaisir que les élèves ont pu avoir à se mettre à l'œuvre malgré la difficulté de certains exercices : il faut mentionner la difficulté que peut représenter le travail de construction de mots-valises pour des enfants de cycle 2. De manière générale la classe a répondu aux attendus de la séquence, les élèves ont su réinvestir la terminologie usitée en sciences à bon escient, alors que cela n'était nullement indiqué dans la consigne. La plupart des productions révèlent une naïve ingéniosité qui apporte une touche de poésie et de burlesque inhérentes à ce genre de production. Après ce bilan rapide, nous pouvons valider le fait que les élèves ont fait preuve de créativité tout au long des étapes de réalisation de ce recueil. Cependant, ce projet s'est déroulé sur une période de quelques semaines. Il serait intéressant de réfléchir à différentes pistes d'appropriation de cette notion de chimère qui permettraient de développer un projet annuel transversal.

Conclusion

Cette étude se propose de répondre à une problématique mettant en lien la notion de combinatoire et le développement de la créativité par le biais de la littérature de jeunesse. Nos travaux de recherche se sont couplés à une séquence pluridisciplinaire et transversale, et ont permis d'acter ce travail théorique à travers l'élaboration d'un recueil de portraits de chimères réalisé par une classe de CE1.

Nous avons pu à travers différentes pratiques pédagogiques, attester du bien-fondé du caractère créatif de la notion de chimère. En emmenant l'élève dans un univers chimérique et fantasmagorique, les portes de l'imaginaire s'ouvrent. Car, tout est envisageable, tout est possible dans le monde de l'imagination.

Ensuite, la chimère qui par essence est un être composé de parties disparates, induit de par sa nature originelle la notion de combinatoire. Nous avons au travers de cette étude, démontré comment la littérature s'est emparée de cette notion pour l'insuffler dans des jeux d'écriture littéraires comme le motvalise ou encore le cadavre exquis. Nous avons observé la richesse créative de ces pratiques amenant à un résultat surréaliste non dénué de poésie et d'humour.

Enfin, nous avons pu étudier comment, malgré une place laissée au hasard et à l'amusement, ces jeux d'écriture combinatoire suivent un schéma bien structuré. Ces pratiques, induisent implicitement une gymnastique intellectuelle propre au développement de la créativité. Ainsi, dans un projet pluridisciplinaire, cette méthodologie de réflexion par la combinatoire sort du champ exclusif de la littérature pour se diffuser dans l'ensemble des disciplines.

Le temps consacré à la recherche et à la rédaction de ce mémoire ont permis une certaine prise de recul sur mes pratiques d'enseignement et notamment sur des réflexions à mener dans le sens du développement de la créativité des élèves par le biais de la combinatoire. Il pourrait désormais être intéressant de réfléchir à enrichir les pratiques littéraires citées plus haut, pour mener un projet pédagogique transversal tout au long d'une année scolaire et évaluer les progrès et l'impact que pourraient avoir une telle démarche sur les apprentissages.

BIBLIOGRAPHIE

Bibliographie primaire

Corpus principal:

ROUBAUD Jacques, SALON Olivier, *Sardinosaures et compagnie,* Bourges, édition Les Mille et Une Nuits, 2008, 88 p.

SAEZ CASTAN Javier, MURUGAREG Miguel, Le fabuleux almanach de la faune mondiale : bestiaire universel du professeur Revillod, Tournai, édition Casterman, 2016, 42p.

VIDAL Florence, *Les animaux magiques,* [1ère édition 1967], Paris, Edition Didier Jeunesse, 2017, 42p.

Corpus complémentaire :

CARROLL Lewis, *De l'autre côté du miroir*, [1ère édition 1871], Paris, édition Livre de Poche Jeunesse, 2010, 155 p.

GIBERT Bruno, *Ma petite fabrique à histoires*, Tournai, édition Casterman, 1993, 29p.

HUGO Victor, *Le Rhin, lettres à un ami, Lettre XIX,* [1ère édition : 1842], Paris, édition François Borel, 2011, 565 p.

LOUBIERE Sophie, LATYK Olivier, *Eléphanfare, le jeu des mots-valises pour les tout-petits*, Paris, édition Albin Michel, 2003, 37 p.

QUENEAU Raymond, Cent mille milliards de poèmes, Paris, édition Gallimard, 1961, 38 p.

ROUSSEAU Jean-Jacques, *La Nouvelle Héloïse, VIII,* [1ère édition :1761], Paris, édition Flammarion, 1999, 610 p.

ROWLING J. K., *Les Animaux fantastiques,* Paris, édition Gallimard Jeunesse, 2001, 96 p.

SENDAK Maurice, *Max et les maximonstres*, Paris, L'Ecole des Loisirs, 1973, 40 p.

SHYAM Bhaju, RAO Sirish *Voilà comment je vois les choses,* Paris, édition Syros, 2007, 15 p.

TALLEC Olivier, *Qui quoi quoi qui*, Paris, édition Actes Sud Junior, 2014, 32 p. WATANABE Michio, *Mélange-moi*, Paris, édition Hélium, 2016, 14 p.

Bibliographie secondaire

BORGES Jorge Luis, *Le livre des êtres imaginaires*, [1ère édition : 1987], Paris, édition Gallimard, 2007, 257 p.

BRETON André, *Dictionnaire abrégé du surréalisme*, Paris, édité par la Galerie des Beaux-arts,1938.

D'HUY Julien, « Le motif du dragon serait paléolithique: mythologie et archéologie » [en ligne], dans. Préhistoire du Sud-Ouest, Association Préhistoire quercinoise et du Sud-Ouest, 2013, [consulté le 30/03/2018] URL: https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-01099414/document

DURKEIM Emile, Les Formes élémentaires de la vie religieuse. Le Système totémique en Australie, [1ère édition 1912], Paris, édition PUF, 2013, 672 p.

ECO Umberto, Lector in fabula : le rôle du lecteur ou La coopération interprétative dans les textes narratifs, Paris, édition Le Livre de Poche, 1989, 314 p.

ERARD Cédric, *Monstres et chimères – Anthologie,* Paris, Edition Flammarion, 2003, 164 p.

FERRIERES-PESTUREAU Suzanne, « Figures de la violence dans l'art pictural » [en ligne], dans Cahiers de psychologie clinique,n° 39, 2012 [consulté 12/01/2018]. URL: https://www.cairn.info/revue-cahiers-de-psychologie-clinique-2012-2-page-11.htm

FUSTIER Michel, *Pratique de la créativité - Connaissance du problème,* applications pratiques, Montrouge, édition ESF, 1991, 112 p.

GODIN Christian, *La totalité*, volume 1, Seyssel, édition Champ Vallon, 1998, 959 p.

KOESTLER Arthur, *Le cri d'Archimède*, [1ère édition 1964], *Paris*, édition Les Belles Lettres, 2011, 496 p.

OTTINGER *Didier, CHIMERES, Monstres et Merveilles, de la Mythologie aux Biotechnologies,* Arles, édition Actes Sud, 2003, 165 p.

PIEGAY-GROS Nathalie, « *L'érudition imaginaire* » [en ligne], dans *Arts et Savoirs*, 5 | 2015, [consulté le 30/04/2018].

URL: https://journals.openedition.org/aes/306

TREBBI Jean-Charles, *L'art du pop-up et du livre animé*, Paris, édition Alternatives, 2012, 176 p.

VAN DER LIDEN Sophie, *Lire l'album*, Le Puy-en-Velay, Edition L'Atelier du poisson soluble, 2006, 166 p.

ANNEXES

Annexe 1	p. 58
Annexe 2	p. 59
Annexe 3	p. 60
Annexe 4	p. 61
Annexe 5	p. 62
Annexe 6	p. 63
Annexe 7	p. 64
Annexe 8	p. 65
Annexe 9	p. 66
Annexe 10	p. 67
Annexe 11	p. 68
Annexe 12	p. 69
Annexe 13	p. 70
Annexe 14	p. 71
Annexe 15	p. 72
Annexe 16	p. 73



Annexe1:

Chimère d'Arezzo, Bronze, Vers 450-350 av. J.-C., Musée archéologique national, Florence.

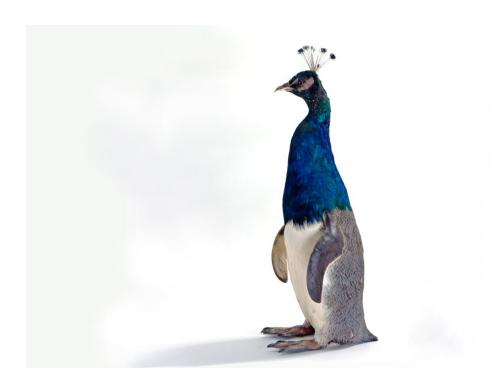
Source: https://www.photo.rmn.fr/archive/10-539235-2C6NU0YPH3X7.html



Annexe 2:

Jérôme Bosch, *Le jardin des délices*, huile sur bois, 1494-1505, Musée du Prado, Madrid.

Source: http://laplumedeloiseaulyre.com/?p=5097



Annexe 3:

Thomas Grunfeld, *Misfit (pingouin paon)*, taxidermie, 2000, Galerie Jousse, Paris.

Source: http://newlynartgallery.co.uk/activities/curiosity-art-and-the-pleasures-of-knowing/



Annexe 4:

Robert Sayer, A*rlequinade Adam et Eve*, 1765, Angleterre.

Source: http://blog.newspapers.library.in.gov/books-vs-candy/



Annexe 5:

Christophe Leurbrewer, La confession coupée, 1751, Paris.

Photo extraite de l'ouvrage de Jean-Charles Trebbi, *L'art du pop-up et du livre animé,* Paris, édition Alternatives , 2012, p.11 .



Annexe 6:

Raymond Queneau, Cent mille milliards de poèmes, Paris, édition Gallimard, 1961.

Source: https://www.drouot.com/lot/publicShow/2073571



Annexe 7:

Michio Watanabe, Mélange-moi, Paris, édition Hélium, 2016.

Source: https://www.journaldujapon.com/2016/04/18/selection-printaniere-de-livres-pour-enfants/



Annexe 8:

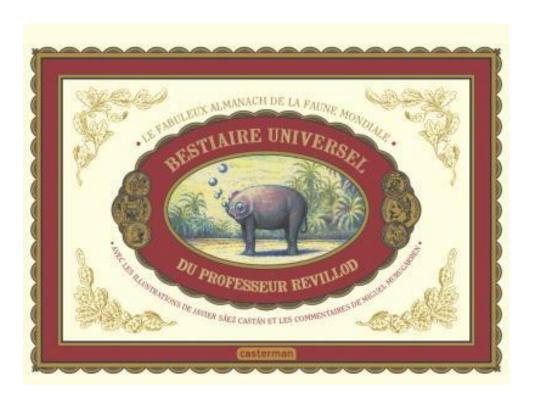
Détail, Bruno Gibert, *Ma petite fabrique à histoires*, Tournai, édition Casterman, 1993.

Source: http://samuserensemble.canalblog.com/archives/2014/06/18/30099738.html



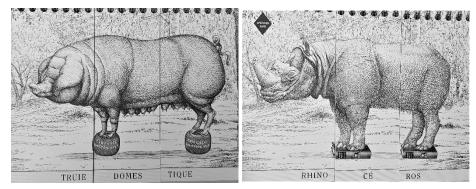
Annexe 9:

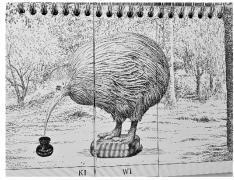
Florence Vidal, Les animaux magiques, Paris, édition Didier Jeunesse, 2017.



Annexe 10:

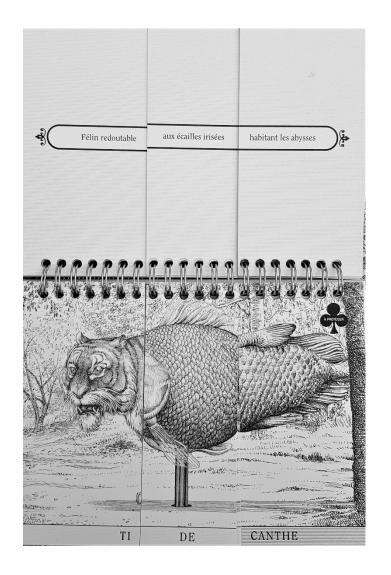
Javier Saez Casta, Miguel Murugareg, Le fabuleux almanach de la faune mondiale: bestiaire universel du professeur Revillod, Tournai, édition Casterman, 2016.





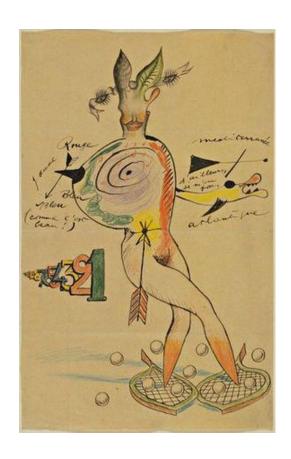
Annexe 11:

Détails, Javier Saez Casta, Miguel Murugareg, Le fabuleux almanach de la faune mondiale: bestiaire universel du professeur Revillod, Tournai, édition Casterman, 2016.



Annexe 12:

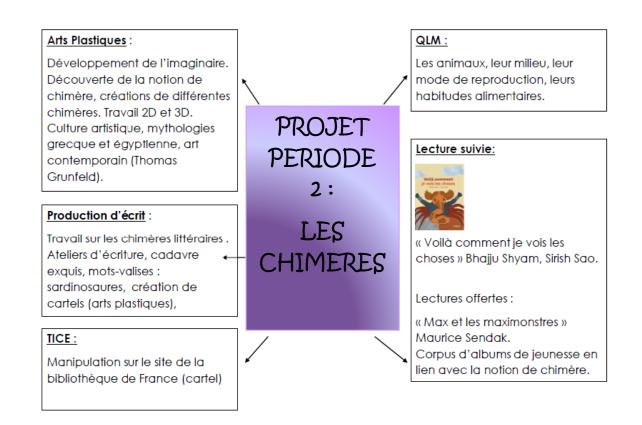
Détails, Javier Saez Casta, Miguel Murugareg, Le fabuleux almanach de la faune mondiale: bestiaire universel du professeur Revillod, Tournai, édition Casterman, 2016.



Annexe 13:

Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise, Man Ray, Nu, technique mixte (encre et crayon sur papier), 1926-27, Musée d'art moderne, New York.

Source: http://successiomiro.com/catalogue



Annexe 14:

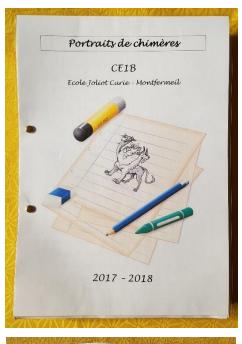
Projet pédagogique de la période 2.

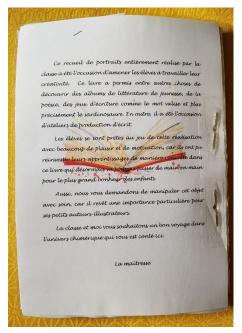


Annexe 15:

Détail, Maurice Sendak, *Max et les maximonstres*, Paris, l'Ecole des loisirs, 1973, p. 34-35.

Source :http://tiroirahistoires.canalblog.com/archives/2013/01/20/26205137.ht ml









Annexe 16:

Recueil de portraits de chimères réalisé par la classe de CE1, école Joliot Curie de Montfermeil.