Institut national supérieur du professorat et de l'éducation
Normandie Rouen - Le Havre

UNIVERSITÉ DE ROUEN NORMANDIE

Normandie Université

UNIVERSITÉ LE HAVRE NORMANDIE

UNIVERSITE ROUEN NORMANDIE
INSPE NORMANDIE ROUEN – LE HAVRE

Master « Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation »
Mention 1 : Premier degré

Année 2019-2020

FERNANDES Auriane

L'OPPOSANT DANS LES FILMS D'ANIMATION DISNEY, ENTRE COHERENCE ET CONTRADICTION AVEC CE PERSONNAGE DANS LES CONTES DE FEES TRADITIONNELS

Sous la direction de : **Mme CHIRON**

UNIVERSITE ROUEN NORMANDIE
INSPE NORMANDIE ROUEN – LE HAVRE

Master « Métiers de l'Enseignement, de l'Éducation et de la Formation »
Mention 1 : Premier degré

Année 2019-2020

FERNANDES AURIANE

L'OPPOSANT DANS LES FILMS D'ANIMATION DISNEY, ENTRE COHERENCE ET CONTRADICTION AVEC CE PERSONNAGE DANS LES CONTES DE FEES TRADITIONNELS

Sous la direction de : **Mme CHIRON**

Le méchant, appelé aussi opposant est une figure récurrente dans les contes de fées. Sa présence est expliquée par leur rôle pendant le récit. Il est le personnage qui empêche le héros ou l'héroïne d'atteindre son but. Il est donc le personnage clé, c'est lui qui apporte l'élément perturbateur dans le récit et qui lance la quête du héros. Cet opposant est un personnage angoissant qui est source de peur et de fascination pour le lecteur. Cette attirance évidente vers le mal est donc exploitée par les auteurs qui proposent au public des œuvres littéraires et cinématographiques dans lesquelles l'opposant devient une figure majeure.

Ce mémoire prend ainsi en compte la fascination que ressent le public, lecteur et spectateur, pour le méchant des contes de fées. Il permet aussi de s'interroger sur l'existence d'une évolution du méchant et cela grâce à l'univers Disney et ses adaptations cinématographiques.

Nous avons donc pour objectif de répondre à cette problématique : les opposants dans les longs métrages du studio d'animation Disney représentent-ils la continuité de l'héritage de l'opposant dans les contes de fées traditionnels ou sont-ils source d'évolutions évidentes ?

Mots clés : Opposant, contes de fées, évolution, adaptations cinématographiques, Disney.

Remerciements

En préambule de ce mémoire, j'aimerais adresser mes remerciements les plus sincères à ma directrice de mémoire qui a toujours fait preuve de soutien, de disponibilité et d'encouragement à notre égard.

Je tiens à remercier les intervenantes pendant les cours de littérature de jeunesse dont les nombreux apports ont été précieux.

Je remercie également les membres de ma famille pour leur compréhension et leur soutien sans faille durant cette année.

Merci aussi à toutes les personnes, collègues et amis, qui ont pris le temps de relire ce mémoire pour m'adresser leurs avis et encouragements.

Enfin, je souhaite adresser un remerciement particulier à mes camarades, devenus des amis, rencontrés lors de ces deux années à l'INSPE et qui ont supporté mes angoisses et mes désillusions sans jamais manquer de m'encourager, me soutenir et me corriger.

Sommaire

Sommaire 1

Introduction 3

1. Cadre théorique 6

1.1. Le conte merveilleux, sous-catégorie d'un genre littéraire à succès 6

1.2. L'opposant, un personnage-type au rôle important dans les contes merveilleux 7

1.3. L'opposant ou l'expression du mal dans le conte 9

1.4. Une fascination pour l'inquiétant 10

1.5. Il était une fois… Disney 15

1.5.1. L'homme à l'origine du phénomène Disney 15

1.5.2. La recette du succès : l'adaptation des contes de fées 16

1.5.3. Les méchants Disney 19

2. Problématique et hypothèses 21

3. Méthodologie 22

3.1. Une démarche qualitative 22

3.2. Un corpus littéraire et filmographique 23

3.3. Une grille d'analyse critérielle 25

4. Analyse des opposants du corpus 28

4.1. Une fée maléfique dans les versions de La Belle au Bois Dormant ou La Princesse Fleur-d'Epine 28

4.1.1. Double opposante pour Perrault dans La Belle au bois dormant (1697) : une fée et une reine 28

4.1.2. Une unique vieille femme maléfique pour les frères Grimm dans La Princesse Fleur-d'Epine (1812) 31

4.1.3. Maléfique… un nom éloquent pour la reine / fée de la version Disney (1959) . 31

4.2. Elever l'enfant d'une autre, entre amour et animosité pour la princesse 32

4.2.1. La fée de Charlotte Rose De Caumont La Force dans Persinette (1698) 33

4.2.2. La vieille fée des frères Grimm dans Raiponce (1812) 33

4.2.3. Mère Gothel à la recherche de la jeunesse éternelle pour Disney (2010) 34
4.3. La reine jalouse de Blanche-Neige 36
4.3.1. Une belle-mère maitrisant l'art de la transformation physique dans Blanche-Neige des frères Grimm (1819) 36
4.3.2. Une reine en quête d'une beauté indétrônable dans l'adaptation Blanche-Neige et les Sept Nains de Disney (1937) 38
4.4. La Petite Sirène : une sorcière du fond des mers 39
4.4.1. Le rêve d'une voix pour la sorcière de la mer d'Andersen dans La Petite Sirène (1837) 40
4.4.2. Une sorcière excentrique et diabolique pour Disney (1989) 40
5. La comparaison des analyses : vers une évolution de l'opposant ? 43
5.1. Des points communs permettant de poser une certaine continuité du personnage de l'opposant dans ce corpus 43
5.2. Des choix moraux expliquant les différences présentes chez Disney 44
6. Limites, biais et conditions de validité 47
7. Conclusion 49
8. Bibliographie, sitographie 51
8.1. Ouvrages de littérature de jeunesse 51
8.2. Ouvrages critiques 51
8.3. Sitographie 54
8.4. Filmographie 56
Listes des tableaux 57
Annexes 57

Introduction

Les méchants sont « *des personnages intimidants qui ont une autorité* », ils sont « *réputés cruels et pervers* » et sont « *doublement monstrueux* » par « *leur image obsédante* » en lien avec tous leurs méfaits et par « *leur dynamique propre* » qui s'explique par leur inventivité et leur persévérance. Ils sont également « *porteurs de tabous et d'interdits moraux, ils cristallisent tout un ensemble de contre-valeurs* »[1]. Edwige Antier donne une définition qui marque l'opposition de l'opposant avec le héros :

> Le méchant crée l'action et le héros réagit. C'est parce qu'il y a un méchant tout puissant ayant les pouvoirs d'un dragon ou d'une sorcière, que le héros acquerra sa stature à travers toutes les épreuves dont il devra triompher.[2]

Pour l'encyclopédie libre en ligne *Wikipédia*, le méchant est « *dans un récit de fiction, un personnage incarnant le mal ou agissant comme tel. Il est opposé au protagoniste principal, appelé le héros* »[3]. Cette idée d'opposition est cette fois encore évidente dans cette définition. Le terme de méchant est donc un terme populaire, utilisé par tous pour évoquer le personnage qui s'oppose au héros et à sa quête. Dès lors, dans ce mémoire, nous préfèrerons utiliser le terme d'opposant plutôt que celui de méchant pour évoquer le personnage qui représente la figure du méchant comme évoqué plus haut. Ce terme est consacré par de nombreux théoriciens tels que Propp, Souriau et Greimas comme ce dernier l'énonce dans son ouvrage *Sémantique structurelle*[4].

Cette recherche repose donc sur l'étude des contes de fées. Cependant, le nombre trop important de ces contes empêche d'en faire une revue exhaustive ici. Deux critères principaux ont été utilisés dans ce mémoire afin de sélectionner les contes de fées étudiés. Le premier concerne l'existence d'un opposant dans le récit : seuls les contes de fées dans lesquels il existe un personnage opposé à une princesse ou au héros ainsi qu'à sa quête seront pris en considération. Le second critère concerne quant à lui, l'existence d'une réadaptation cinématographique par le studio de production Walt Disney Pictures. En effet, Walt Disney, fondateur de la *Walt Disney Company* (devenue *Walt Disney Productions* puis *The Walt*

---

[1] PERROT, Banalisation des figures mythiques de l'ogre, du loup et de la sorcière à partir de quelques albums contemporains. Dans PRINCE & SERVOISE, *Les personnages mythiques dans la littérature de jeunesse*, Presses universitaires de Rennes, 2015.
[2] ANTIER, E., *Pourquoi votre enfant rêve avec Disney ?* Paris, Robert Laffont, 2007, p. 51.
[3] https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9chant_%28fiction%29
[4] GREIMAS, *Sémantique structurale : recherche de méthode*, Larousse, 1966, p. 179.

Disney Company) justifie ses adaptations cinématographiques de nombreux contes par la phrase suivante : « *Le cinéma était devenu le seul moyen d'expression capable de relancer les contes au plus grand nombre »*[5].

Cette recherche s'oriente donc sur l'analyse de la figure de l'opposant dans les contes de fées. Nous nous intéresserons principalement à l'évolution de ce personnage en fonction des époques et des auteurs.

Pour travailler autour de ces contes, il est important de mettre en avant la représentation des opposants dans ceux-ci au moyen d'une grille d'analyse. Cela permet de relever plus précisément les caractéristiques principales de ces personnages. Nous pourrons ainsi mettre en évidence les critères qui permettent leur identification ainsi que ceux qui diffèrent en fonction des auteurs et des époques de publication et/ou de réalisation lorsqu'il s'agit de longs métrages d'animation. Concernant l'évolution éventuelle de leur représentation, elle sera mise en avant par la comparaison des critères en lien avec la grille d'analyse et les dates de publication des contes et des dessins animés du corpus. Pour cela, cette étude sera centrée sur le personnage principal représentant le mal – comme évoqué dans la définition de Wikipédia – en d'autres termes l'opposant et ses actes dans un corpus de contes. La thématique du personnage de l'opposant dans les contes traditionnels se rapporte à plusieurs objets qui sont : les contes de fées, leurs adaptations, le personnage qui s'oppose au héros ou à l'héroïne, ainsi que les différences de narration qui apparaissent au fil du temps dans la représentation de cet opposant. L'analyse de tous ces éléments permettra de définir s'il existe des caractéristiques communes dans la représentation de l'opposant dans les contes de fées et dans une moindre mesure s'il existe des différences fondamentales de ces représentations en fonction des époques de parution.

Ce mémoire est réalisé à partir d'un recueil de type documentaire et base son analyse sur l'étude d'un corpus de quatre contes de fées d'époques et d'auteurs différents ainsi que les versions semblables de ces contes et sur leur adaptation cinématographique par la compagnie Walt Disney Company. Au total, onze œuvres, sept contes traditionnels et quatre adaptations cinématographiques seront étudiés. Cette recherche s'inscrit à la fois dans le domaine de la littérature de jeunesse par l'utilisation d'un corpus de littérature de jeunesse et dans le domaine cinématographique et artistique à travers les longs métrages d'animation Disney, mais aussi dans le domaine du français, par l'analyse des personnages du corpus.

---

[5] Citation de Walt Disney reprise par Bertrand MARY dans *Walt Disney et nous, plaidoyer pour un mal aimé*, Editions Calmann-Lévy, 2004, p.55.

Cette recherche permettra donc de s'interroger sur l'existence d'un lien entre l'évolution de la société et celle des représentations de l'opposant dans les contes de fées.

Pour démontrer cela, ce mémoire débutera par la présentation du cadre théorique et les définitions nécessaires à la compréhension de la recherche. Ensuite, la problématique et les hypothèses seront développées. Enfin, la méthodologie sera explicitée avant d'en effectuer une analyse précise permettant de répondre à la question de recherche.

1. Cadre théorique

De nombreux termes, concepts et notions en lien avec le sujet de ce mémoire sont à définir dans ce chapitre. Dès lors, dans cette partie seront précisées de manière théorique les notions suivantes : les contes de fées – ou merveilleux –, le personnage de l'opposant et son affection pour le mal ainsi que l'univers de Disney, son créateur et le lien entre les studios d'animation et les contes de fées.

1.1.Le conte merveilleux, sous-catégorie d'un genre littéraire à succès

Les contes sont des récits imaginaires qui relèvent originellement de l'oralité. En effet, ces histoires populaires ont traversé les époques grâce au bouche-à-oreille, l'imagination et la mémoire des hommes qui les transmettent. Racontés au gré des déplacements, des siècles, des familles et des traditions, les contes ont évolué, se sont réinventés. Il en existe ainsi des milliers et certaines de ces histoires comportent de nombreuses variantes en fonction de leur région d'origine. Le caractère oral du conte permettait de ne pas figer l'histoire, elle pouvait ainsi évoluer à chaque narration en fonction de l'interprétation, des envies et de la mémoire de celui qui la racontait.

A la fin du XVIIème siècle, des auteurs français décident de figer ces histoires orales sur papier. La version la plus connue de ce passage à l'écrit des contes à cette époque est celle de Charles Perrault. En effet, en 1697, Charles Perrault rédige *Les Contes de ma mère l'Oye*. Ce recueil regroupe huit contes de fées, dits traditionnels, inspirés des contes populaires très en vogue chez les adultes de la classe bourgeoise de ce siècle. En rédigeant ces contes, l'auteur veut proposer ces histoires aux enfants. Au XIXème siècle, Jacob et Wilhelm Grimm publient à leur tour plusieurs recueils de contes populaires allemands : *Contes de l'enfance et du foyer* (*Kinder - und Hausmärchen*). Ces contes sont inspirés à la fois des traditions orales allemandes et des publications de Perrault. Néanmoins, les enfants n'en sont pas les premiers destinataires en raison de la cruauté de certaines de ces histoires. La mise à l'écrit de récits populaires et anciens nous permet de parler de contes traditionnels. A partir des XXème et XXIème siècles, ces contes sont récupérés par les maisons d'édition jeunesse qui les rendent plus accessibles aux enfants.

Au même moment, les contes font leur apparition sur les recommandations de lecture officielles du ministère de l'Education. Ils apparaissent encore aujourd'hui dans les listes de

référence en littérature de jeunesse publiées en 2018 par l'Education Nationale[6]. L'utilité de ces listes est précisée par la phrase suivante : « *Ces sélections constituent un socle de références culturelles communes qui permet de construire un parcours littéraire non seulement dans le cadre d'un cycle mais aussi tout au long de l'école primaire* ». Par leur présence dans ces listes, les contes et leur caractère éducatif sont alors légitimés.

Quant au conte merveilleux, appelé aussi conte de fées, il est un sous-genre du conte. D'après *le Petit Larousse des Symboles*, le conte merveilleux est *« un récit initiatique conçu non pas pour émerveiller ou terroriser l'enfant, mais pour le faire grandir. Il a une riche portée symbolique* ». Pour Dolz, Noverraz et Schneuwly, le conte merveilleux est « *un texte de fiction […] dont les personnages centraux sont des hommes et des animaux, aidés ou agressés, il est vrai, par des êtres irréels : fées, géants, ogres* »[7]. Ce qui distingue le conte merveilleux du conte simple, c'est donc l'intervention d'éléments féériques et magiques. Il existe un schéma narratif de référence qui se répète dans chaque conte. C'est ce qu'explique Propp dans son ouvrage *Morphologie du conte,* il pose une définition du conte merveilleux d'un point de vue morphologique du récit : « *Tout développement partant d'un méfait ou d'un manque, et passant par toutes les fonctions intermédiaires [du conte] pour aboutir au mariage ou à d'autres fonctions utilisées comme dénouement »*[8].

Ainsi, apparait une catastrophe initiale, une malédiction qui a lieu au début de l'histoire et qui s'abat sur le héros ou sur l'héroïne, annonçant son implication dans la quête et les obstacles qui en découlent, appelées péripéties qu'il devra surmonter tout au long du récit jusqu'à la situation finale pendant laquelle il atteint sa quête. Un personnage en particulier est responsable de ces péripéties, l'opposant.

1.2.L'opposant, un personnage-type au rôle important dans les contes merveilleux

Le personnage de la sorcière dans les œuvres de littérature de jeunesse était un sujet de mémoire attrayant. Ce personnage à la fois terrifiant et attirant voit pourtant son image changer radicalement depuis quelques années. En effet, dans bon nombre de livres actuels, la sorcière est passée du personnage de l'opposant par excellence, avec ses côtés maléfiques et effrayants, à celui d'héroïne de fictions pour enfant avec des qualités et des valeurs

---

[6] https://eduscol.education.fr/cid135424/lectures-a-l-ecole-des-listes-de-reference.html

[7] DOLZ, NOVERRAZ, SCHNEUWLY, *S'exprimer en français : Séquences didactiques pour l'oral et pour l'écrit. Vol. 1 : 1ère, 2e*, De Boeck, 2004.

[8] PROPP, *Morphologie du conte,* Seuil, 1965, p. 112.

indiscutables. Après quelques recherches, il est apparu que la sorcière faisait très souvent partie d'une catégorie plus large : la catégorie des personnages de méchants, en d'autres termes, la sorcière est un opposant.

Le mot « méchant » tire son origine du latin et signifie « tomber mal, arriver malheur », il récupèrera plus tard, aux alentours du XIVème siècle sa connotation négative et signifiera « *porté au mal* » d'après Michel Fize dans son ouvrage *Mais qu'est-ce qui passe par la tête des méchants ?*[9] Il s'appuie sur la psychologie du personnage pour définir la méchanceté comme étant le caractère de celui qui fait du mal intentionnellement ou en s'y complaisant. Ainsi, le méchant éprouve toujours une certaine fascination du mal et se satisfait de le répandre. Dans la littérature, l'opposant est le personnage qui s'oppose au héros dans le but de l'empêcher d'atteindre sa quête en lui faisant obstacle et de lui nuire. Il est donc le contraire de l'adjuvant qui lui est présent pour apporter son aide au héros afin qu'il puisse atteindre sa quête. La quête est généralement en lien avec une princesse qui est souvent la victime principale de l'opposant. C'est le schéma actantiel d'un récit qui explicite les rapports entre les personnages proposé par Algirdas Greimas en 1966[10].

Les récits de littérature de jeunesse regroupent très fréquemment des personnages-types facilement reconnaissables, identifiables et mémorisables par les jeunes lecteurs. Le personnage-type est un modèle de personnage régulièrement utilisé en littérature permettant alors l'identification rapide par le lecteur pour une meilleure compréhension de l'histoire. On peut alors découper la catégorie des personnages-types en deux sous-catégories : les héros et les anti-héros. Pour Christian Chelebourg, « *Le héros contemporain incarne la lumière en lutte contre les ténèbres. Il n'est pas un super-héros, mais son héroïsme vient de l'intérieur. Il est celui qui fait les bons choix* ». Ainsi, le héros d'un récit pour la jeunesse est le personnage principal d'une histoire qui, grâce à son courage et ses qualités a su affronter une épreuve physique ou émotionnelle difficile. C'est un personnage attirant auquel les lecteurs peuvent s'identifier et dont ils peuvent suivre les aventures au fil de leurs lectures.

Vladimir Propp, dans son ouvrage *Morphologie du conte*[11], désigne sept personnages présents dans les contes, les *actants* qui sont comme le rappelle Jack Zipes « *nécessaires pour faire avancer l'action »*[12]. Ces personnages sont :

- Le héros

---

[9] Michel FIZE, *Mais qu'est-ce qui passe par la tête des méchants ?* Marabout, 2009, p. 18.

[10] GREIMAS, *op. cit.*

[11] PROPP, *op. cit*.

[12] Jack ZIPES, *The Enchanted Screen : The Unknow History of Fairy-Tale Films*, Routledge, 2011, p. 21.

- L'agresseur
- Le donateur
- L'auxiliaire
- La princesse ou son père
- Le mandateur
- Le faux héros

Propp désigne alors l'opposant comme étant « *l'agresseur du héros* ». Il donne la définition de son rôle : « *Son rôle est de troubler la paix de l'heureuse famille, de provoquer un malheur, de faire du mal, de causer un préjudice*. ». C'est donc à ce personnage que revient la mission de produire le méfait à l'encontre du héros et surtout de la princesse afin de dresser des obstacles pendant sa quête. Il occupe alors une place primordiale bien définie dans les contes de fées.

Il s'avère que dans cette catégorie appelée communément des méchants, il n'existe pas un seul personnage-type. Dolz, Noverras et Schneuwly[13] énoncent en ce sens que le conte merveilleux impose que certains de ces personnages-types ne soient pas des personnages quelconques, ils parlent alors de personnages « *irréels* ». En effet, ces opposants dans les contes merveilleux peuvent prendre bon nombre de formes différentes. Propp précise que les opposants peuvent alors s'incarner en ogre, sorcière, loup, marâtre, vieille fée ou même géant. Zipes énonce en ce sens : « *L'antagoniste* [ou l'opposant] *prend souvent la forme d'une sorcière, d'un monstre ou d'une fée maléfique »*[14].

Ainsi, ces opposants sont des personnages dont l'apparence physique est souvent inquiétante. Or cette inquiétude provoquée par ces personnages fascine les lecteurs. De plus, ils sont rattachés au mal tandis que le héros est le représentant du bien.

1.3.L'opposant ou l'expression du mal dans le conte

Il existe une association du personnage de l'opposant au mal. C'est d'ailleurs le cas dans la définition précitée dans l'introduction proposée par l'encyclopédie *Wikipédia*[15]. Ainsi, ce personnage incarne « le mal ». Pour Greimas, les personnages du conte permettent de représenter le bien et le mal : « *Les actants représentant, de façon schématisée, les forces*

---

[13] Dolz, Noverraz, Schneuwly, *op. cit.*
[14] *Ibid.*
[15] https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9chant_%28fiction%29

bienfaisantes et malfaisantes du monde »[16]. Dès lors, c'est à l'opposant que revient le rôle de représenter ce mal.

Certains parlent même parfois de « figure du mal », c'est d'ailleurs le titre du mémoire de Marine Legeret, Giuditt Nicic Portelli et Jill Von Aarbug : *Gros plan sur les méchantes. La figure du Mal au féminin au travers des longs métrages du cinéma d'animation de la production Walt Disney*[17]. L'encyclopédie en ligne propose aussi une définition du mal. Celui-ci est alors « [*associé] à tous les […] comportements ou états de fait jugés nuisibles, destructeurs ou immoraux, et qui sont sources de souffrances morales ou physiques »* [18]. Il existe tout un pan philosophique à cette notion de mal. Le site internet *la-philosophie.com*[19], qui rassemble un grand nombre d'articles philosophiques et en explique les concepts à destination principalement des étudiants, définit le mal comme étant « *ce qui est contraire au bien* »[20]. Toujours d'après ce site, le mal dit moral, soit « *le mal que l'homme fait* », « *peut se réduire […] à la violence et au mensonge* ». Pour le philosophe Kant, dans son ouvrage *La Religion dans les simples limites de la raison*[21], il existe deux formes de « mal » : la méchanceté, qui est l'acte de « *faire le mal accidentellement* » mais qui est pardonnable et « *la malignité diabolique* », qui est l'acte de « *faire le mal pour le mal* » et qui n'est pas pardonnable. En ce sens, dans les contes de fées, l'opposant n'agit pas accidentellement. Toutes ses actions contre le héros et la princesse ont une raison, une motivation et sont effectuées de manière consciente. En suivant la théorie de Kant, aucune des actions de l'opposant n'est pardonnable, cela explique alors l'état dans lequel se trouve l'opposant à la fin d'un grand nombre de conte : il finit par mourir, avec ou sans torture. Malgré ses actions foncièrement mauvaises et négatives, le méchant est un personnage qui attire le lecteur.

1.4. Une fascination pour l'inquiétant

Cette thématique de l'opposant dans les contes merveilleux pour enfants touche à la psychologie du lecteur puisqu'il semble intéressant d'analyser l'influence de ce personnage vecteur d'inquiétude et de peur sur les jeunes.

---

[16] GREIMAS, *op. cit.*, p. 179.
[17] M. LEGERET, G. NICIC PORTELLI, J. VON AARBUG, *Gros plan sur les méchantes. La figure du Mal au féminin au travers des longs métrages du cinéma d'animation de la production Walt Disney,* 2011.
[18] https://fr.wikipedia.org/wiki/Mal
[19] https://la-philosophie.com/
[20] https://la-philosophie.com/le-mal
[21] KANT, *La Religion dans les simples limites de la raison*, 1793, p. 37.

En 2007, Christian Chelebourg et Francis Marcoin, dans *La littérature de jeunesse*, proposent une définition simple de la littérature de jeunesse dans laquelle la dimension psychologique apportée par l'opposant apparait clairement. Ils exposent qu'elle est « *d'abord un support de rêveries enchanteresses ou inquiétante*s »[22]. Elle a donc pour objectif de susciter des émotions auprès des jeunes lecteurs, qu'elles soient positives ou négatives. Parmi celles considérées comme étant négatives et qui sont habituellement transmises par la littérature, la peur et l'inquiétude en sont les émotions principales. Elles ont donc une place à part entière dans la littérature de jeunesse et de nombreux ouvrages la prennent comme base.

Odile Trioreau[23] propose une chronologie de la prise en compte de la peur chez les enfants. Ainsi, à la fin des années 60, les travaux sur la psychologie de l'enfant se sont vulgarisés et les familles y ont accès. On comprend dès lors que l'enfant est capable d'éprouver des peurs et des angoisses même très jeune et qu'il se pose de nombreuses questions lourdes de sens sur sa vie, la vie en générale et son existence. Il est donc nécessaire qu'il affronte ses peurs afin de grandir, dès lors, les auteurs créent des histoires grâce auxquelles les enfants pourront enfin mettre des mots sur leurs peurs et leurs interrogations. L'un des objectifs de la lecture est donc, pour le jeune lecteur « *de se rassurer par rapport à ses angoisses et aux questions qu'il se pose à leur sujet »*[24].

Les épreuves imposées au héros dans les contes merveilleux peuvent être transposées à la vie du jeune lecteur. Elles symbolisent les épreuves que devront surpasser les jeunes tout au long de leur vie. On retrouve ainsi dans les contes très régulièrement les thèmes de la mort, de la séparation familiale. Ces thèmes reprennent les peurs les plus universelles que les enfants voire même les adultes peuvent éprouver. Le lecteur apprend aussi que c'est en surmontant ces épreuves qu'il pourra enfin profiter d'une vie heureuse, elle est imagée dans les contes par la découverte du grand amour et une longue vie heureuse. Pour Georges Jean, lors du colloque « *Le conte, mémoire des peuples* »[25] de 1991, grâce au conte, les enfants recherchent des métamorphoses, des aventures, des personnages qui « *enseignent en fait la réalité et son ombre* ». En plus de leur apport dans la vie réelle, les contes éveillent l'imaginaire des enfants.

---

[22] Christian CHELEBOURG et Francis MARCOIN, *La littérature de jeunesse*, Colin, 2007, p. 37.
[23] Odile TRIOREAU, *La littérature de jeunesse et la construction de l'enfant et de l'adolescent*, 2012, p. 3.
[24] *Ibid.* p. 12.
[25] George JEAN, *Les contes traditionnels comme introduction à la littérature pour enfant d'aujourd'hui*, pendant le colloque « *Le conte mémoire des peuples, paroles et littératures* », 1991.

L'auteur Bruno Bettelheim, dans son ouvrage *Psychanalyse des contes de fées*[26] publié en 1976, explique l'importance des contes de fées dans l'éducation des enfants et s'intéresse plus particulièrement au sentiment d'angoisse ressenti par les jeunes lors de la lecture de certains contes. Pour lui, le conte a plusieurs intérêts. Il permet de divertir, stimuler l'imagination des enfants mais aussi de l'aider à développer leur intelligence et surtout voir clair dans leurs émotions. Le conte doit éveiller la curiosité de son jeune lectorat, pour cela, l'histoire doit être accordée aux angoisses et aux aspirations des enfants. Elle doit aussi leur faire prendre conscience des difficultés et leur donner confiance en eux, en leur vie et en leur avenir. Il assure que le conte est l'une des seules littératures enrichissantes pour la compréhension du monde et de ses problèmes.

Certaines personnes et principalement des parents pensent qu'il faut contrer les angoisses des enfants en ne leur proposant que des images généreuses et positives ne relatant que du côté ensoleillé et bienveillant de la vie. Ils veulent ainsi que les « *enfants croient que l'Homme est foncièrement bon* »[27] en cachant que « *tout ce qui va mal dans la vie vient de notre propre nature* »[28]. Pour Bruno Bettelheim, les contes de fées proposent aux jeunes lecteurs un message diamétralement opposé. Ils apprennent aux enfants que les difficultés sont inévitables et font même partie intégrante de l'existence humaine. Il faudrait alors apprendre à affronter les épreuves pour venir à bout des obstacles plutôt que de les éviter ou s'y dérober. C'est pour cette raison qu'il propose une critique de la littérature de jeunesse moderne. D'après l'auteur, « *les histoires modernes qui sont destinées aux jeunes enfants évitent avant tout d'aborder ces problèmes existentiels qui ont pourtant pour nous tous une importance cruciale* », elles ne parlent pas de la mort, ni du vieillissement par exemple. A l'inverse, les contes permettraient justement aux jeunes lecteurs d'affronter directement leurs angoisses et aborderaient ces problèmes existentiels. En effet, de nombreux contes commencent par un problème qui pourrait être source d'angoisse pour le lecteur dans la vie réelle, les parents de la princesse ou du héros meurent, l'orphelin se retrouve seul ou en compagnie d'un personnage qui veut lui rendre la vie difficile. Dans les contes, la disparition des parents du héros est généralement l'élément perturbateur du récit. Ainsi, par exemple, dans *Blanche-Neige* des frères Grimm, la situation initiale permet de présenter l'héroïne éponyme. L'élément perturbateur arrive rapidement au cours de l'histoire par les phrases suivantes *« Mais après avoir donné naissance à l'enfant, la reine mourut. Un an plus tard, le roi prit une autre*

---

[26] Bruno BETTELHEIM, *Psychanalyse des contes de fées*, Laffont, 1976.
[27] BETTELHEIM, op. cit., p. 19.
[28] *Ibid.*

épouse. C'était une belle femme, mais fière et arrogante, qui ne supportait pas de penser qu'une autre personne puisse la surpasser en beauté »[29]. Songül Aslan Karakul[30] propose un rappel du schéma narratif et donne une définition de la situation initiale et de l'élément perturbateur. La première est l' « *état stable du début de l'histoire qui explique où l'on est de l'histoire etc. quels sont les personnages* ». Le second « *pousse le héros à agir car la situation devient instable* ». Ainsi, c'est lorsque l'on passe à l'élément perturbateur que l'opposant apparaît et que ses desseins sont mis en lumière.

Dès lors, Bettelheim énonce aussi que la présence de ces problèmes fondamentaux dans les contes permet aux enfants d'affronter inconsciemment leurs peurs et de confronter leurs émotions. Pour Zipes, les contes merveilleux permettent aux lecteurs de ressentir des émotions, ils « *[suscitent] l'admiration, la peur, la crainte et la révérence* »[31].

Dans chaque conte prévaut un méchant, un personnage qui s'oppose au héros ou à la princesse. Comme explicité plus tôt, d'après la théorie de Propp, l'agresseur, ou l'opposant, est présent dans chaque conte dans le but de mettre à l'épreuve le héros et l'empêcher d'atteindre son but, sa quête. Ainsi, l'opposant est la personnification même d'une angoisse possible chez les jeunes lecteurs. Sa présence semble donc primordiale car, comme le pense Bettelheim, lorsque le héros affronte le méchant, c'est l'enfant lecteur qui affronte ses peurs par son biais. De plus, les peurs de l'enfant prennent la forme d'un de ces personnages-types. Il lui est alors facile de s'en débarrasser : il lui suffit de se débarrasser de ce méchant ! Bruno Bettelheim utilise un exemple très concret qui me parait assez imagé : *« Si notre peur d'être dévoré se matérialise sous la forme d'une sorcière, il est facile de s'en débarrasser en la faisant rôtir dans un four ! »*[32].

L'autrice Jeanne Benameur va dans le sens de Bruno Bettelheim et rappelle que le mot « émotion » vient du latin et signifie « bouger à l'intérieur »[33]. Elle assure alors que si un livre ne provoque aucune émotion pour le jeune lecteur, c'est qu'il n'a pas d'intérêt pour lui. Un livre ne doit pas juste être utilisé pour le vocabulaire mais permet de faire partir le lecteur *« très très loin à l'intérieur de [lui-même] »*[34] et lui faire découvrir des émotions. Pour elle, la lecture est une rencontre personnelle forte avec ses propres émotions et aide à nommer, vivre

---

[29] Philip PULLMAN*, Contes de Grimm*, Gallimard, 2014, p. 259.
[30] Songül ASLAN KARAKUL, « *La Mise en Evidence de la Troisième fille des contes merveilleux sur le schéma actantiel de Greimas : « La Belle et la Bête » »* article tiré du journal Mediterranean Journal of Humanities, 2018.
[31] ZIPES, *op.cit.,* p. 21.
[32] BETTELHEIM*, op. cit.*
[33] Jeanne BENAMEUR, Colloque « *Lire et faire lire »*, 2min06.
[34] *Ibid.* 5min37.

et reconnaitre certaines émotions. Elle ajoute, tout comme Bettelheim, que l' « *on éprouve dans les livres ce que dans la vie on n'a pas forcément envie d'éprouver »* [35], ainsi, pour un enfant, lire et relire un livre qui pourtant lui fait peur est facilement explicable : l'enfant adore ressentir cette peur, il utilise le livre pour la ressentir et se permet d'éprouver cette sensation car il se sent en sécurité lorsqu'il lit, beaucoup plus que s'il devait la ressentir en vrai. C'est ainsi que Bettelheim rapporte ce que Tolkien raconte, à propos de sa lecture des contes durant son enfance : « *J'avais un désir très profond de dragons. Evidemment, dans ma peau d'enfant timide, je n'avais pas la moindre envie d'en avoir dans le voisinage, ni de les voir envahir mon petit monde où je me sentais plus ou moins en sécurité* »[36]. Tout comme l'idée de Benameur et de Tolkien, il assure que « *le déplaisir initial de l'angoisse devient alors le grand plaisir de l'angoisse affrontée avec succès et maitrisée »* [37]. Mona Chollet, dans *Sorcières, la puissance invaincue des femmes* exprime ce plaisir de l'angoisse évoqué par Bettelheim. Elle expose, en parlant de son expérience de lectrice lorsqu'elle était enfant, que « *les sorcières inquiétantes [...] fouettaient [son] imagination, procuraient des frissons de frayeur délicieuse, donnaient le sens de l'aventure, ouvraient sur un autre monde* »[38].

Marc Soriano dans son ouvrage *Les contes de Perrault, culture savante et traditions populaires*[39], parle d'évolution des contes et de leurs différentes versions en fonction « *des époques et en des lieux différents »* [40]. Cette théorie est le cœur même de ce mémoire portant sur l'évolution d'un personnage-type du conte au fil du temps et des adaptations. Il s'avère que malgré ces évolutions récurrentes et inévitables des contes au fil de celles de la société, certains archétypes restent immuables et assurent une « [*constante fondamentale] derrière les apparences changeantes* ». Il justifie son idée en expliquant que *« le conte nous apparait comme une réalité qui oppose une certaine résistance au changement, et en même temps comme un matériau malléable, capable de se plier, de se transformer pour s'adapter à des besoins qui se transforment* »[41].

Ces contes traditionnels sont la matière première des studios d'animation Disney qui ont choisi d'adapter un grand nombre de contes de fées sur grand écran.

---

[35] *Ibid.* 7min27.
[36] BETTELHEIM, op. cit.*, p. 182.*
[37] *Ibid.*
[38] Mona CHOLLET, *Sorcières, la puissance invaincue des femmes*, Zones, p. 11.
[39] Marc SORIANO, *Les contes de Perrault, culture savante et traditions populaires,* Gallimard, 1978.
[40] *Ibid.* p. 466.
[41] *Ibid.* p. 468.

1.5.Il était une fois… Disney

L'évocation du mot « Disney » entraine rêverie et évasion. En effet, la marque est corrélée aux parcs d'attraction du même nom, aux nombreux films d'animation et aux produits dérivés. Pourtant il convient de faire un retour historique sur le célèbre fondateur de la marque et sur les adaptations des contes de fées par ses studios d'animation ainsi que sur son approche particulière de l'opposant.

1.5.1. L'homme à l'origine du phénomène Disney

Walt Disney nait en 1901 à Chicago aux États-Unis. Au cours de sa jeunesse, après avoir travaillé avec son père dans la distribution de journaux, il entreprend des études de dessin, rêvant de produire ses propres courts métrages d'animation. C'est en 1923 qu'il touche enfin à son but en fondant la *Walt Disney Company.* Cette gigantesque entreprise est un groupe de divertissement regroupant des filiales médiatiques, cinématographiques et touristiques. Au sein de la *Walt Disney Company* se trouve le studio d'animation, *Walt Disney Animation Studios*, qui a été créé par Walt Disney et son frère Roy en 1923 dans le but de produire des films, courts et longs métrages d'animation. Apparait alors au grand jour le personnage iconique de Mickey Mouse qui deviendra la figure de la *Walt Disney Company*. En 1934, le studio d'animation, poussé par le manque de succès de ses courts métrages, décide de se pencher sur les longs métrages. Ainsi, en 1937 est produit le premier long métrage d'animation Disney : *Blanche-Neige et les Sept Nains*. Le film recevra un franc succès de la part du public, une enquête de 1995 classe ce film « *parmi la quinzaine de films qui ont le plus marqué le siècle* » comme le rappelle Bertrand Mary[42]. C'est ce succès qui pousse le producteur à renouveler ses expériences de création de longs métrages regroupés dans la catégorie « Classiques d'animation Disney ».

Dave Smith, dans son ouvrage *Disney A to Z : The Official Encyclopedia*[43], propose une définition implicite de ce qu'est un « Classique d'animation Disney ». Ainsi, comptent dans cette catégorie les longs métrages d'animation réalisés par la *Walt Disney Animation Studios* avec ou sans prises de vues réelles (une prise de vue réelle étant la captation d'image en temps réel, elle est opposée au dessin animé).

---

[42] MARY, *Walt Disney et nous, plaidoyer pour un mal aimé*, *op.cit.,* p. 2.
[43] Dave SMITH, *Disney A to Z : The Official Encyclopedia*, Disney Editions, 1998, p. 28-29.

En 2020, on dénombre ainsi cinquante-huit longs métrages classés dans la catégorie « Classiques d'animation Disney », allant de *Blanche-Neige et les Sept Nains* en 1937 à *La Reine des Neiges 2* en 2019. Le souhait de Walt Disney de continuer à produire des longs métrages d'animation après le succès du tout premier film en 1937 a donc été largement respecté. De son vivant, dix-huit d'entre eux ont été produits. Tandis qu'après sa mort en 1966, il en a été produit quarante. Parmi ces films, une catégorie précise a remporté et remporte toujours aujourd'hui un succès particulier : les contes merveilleux.

1.5.2. La recette du succès : l'adaptation des contes de fées

D'après Michel Serceau, l'adaptation cinématographique est un « *phénomène qui, après avoir été repoussé dans l'ombre, revient depuis quelques années sur le devant de la scène* »[44]. Pour l'auteur, « *l'adaptation [cinématographique] ne se codifie pas plus qu'elle ne se hiérarchise. Ce n'est ni un genre ni un mode cinématographique […]. Ce n'est qu'une pratique […]* »[45]. C'est donc une pratique cinématographique permettant le « *passage des mots à l'image* »[46]. Pour Etienne Fuzellier, « *adapter, c'est transposer d'un langage dans un autre* »[47]. On passe ainsi de la littérature au cinéma dans le cas des adaptations des contes de fées par Disney. Ester Pelletier propose une définition assez claire de l'adaptation. Celle-ci est donc « *la réécriture, sous forme proprement cinématographique, d'une forme première, littéraire celle-là* »[48]. Plus récemment, en 2011, Ahcene Laib en donne une définition efficace :

> *L'adaptation cinématographique recouvre, au sens large, des pratiques diverses, […]. Dans son acception la plus usuelle, on utilise une œuvre littéraire pour la transposer au cinéma. Cela a été le cas, dès le début du XXe Siècle, d'un très grand nombre de films adaptant pièces de théâtre, romans et nouvelles.*[49]

---

[44] SERCEAU, *L'adaptation cinématographique des textes littéraires : théories et lectures,* Editions du Céfal, 1999, p. 9.
[45] *Ibid.*
[46] *Ibid.*
[47] SERCEAU, *op. cit.,* p. 15.
[48] PELLETIER, article « *Texte littéraire et adaptation cinématographique : la rencontre de deux systèmes* » issu du périodique Les dossiers de la cinémathèque, *N°12, Le cinéma : théorie et discours*, 1984, p. 1.
[49] LAIB*, L'adaptation cinématographique, entre fidélité infidélité à l'œuvre littéraire à l'exemple de L'opium et le bâton*, revue Synergies Algérie, N°13, 2011, p. 2.

Pour produire des longs métrages d'animation, il arrive régulièrement que la compagnie *Walt Disney Animation Studios* puise son inspiration dans les œuvres de littérature et principalement dans les contes de fées. Pourtant, les adaptations ne sont pas une transposition exacte d'un texte écrit à une œuvre cinématographique. En effet, les adaptations ne sont pas totalement fidèles aux contes traditionnels. A ce sujet, Bessy énonce que « *Disney ne s'en tient pas à la simple illustration du conte ; il aime à reconstruire le scénario, il confère du volume à certains personnages, en invente d'autres, distribue les rôles, ordonne des enchaînements* »[50].

Disney a alors choisi d'adapter un grand nombre de ces contes et cela en ayant un public visé précis. Ces adaptations doivent être à destination des enfants. Walt Disney lui-même justifie la raison des adaptations cinématographiques :

> *Au niveau de l'histoire, nous aiguisons le triomphe décisif du bien sur le mal avec nos vaillants chevaliers - les questions qui représentent nos idéaux moraux. Nous le faisons de façon romantique, facilement compréhensible par les enfants. À cet égard, les images animées sont plus puissantes que les volumes de mots familiers dans les livres.*[51]

Ainsi, huit contes merveilleux, dont la liste sera développée dans la partie « Méthodologie » sont réadaptés par la société d'animation.

Pourtant il s'avère que ces récits ont des bases relativement dures et violentes qui sont considérées comme n'étant pas appropriées à un public enfantin. Cela impose alors aux producteurs de maîtriser et de remodeler les contes traditionnels. Ainsi, la compagnie décide de mettre en image ces contes en limitant les passages qui pourraient être difficiles à regarder et à comprendre pour un jeune public. Dès lors, des parties entières, des personnages, des caractères ou des actions sont, soit modifiés et ajustés, soit complètement supprimés dans l'adaptation. L'objectif étant de garder le cœur même de l'histoire mais en proposant un message positif aux spectateurs. Donald Haase, dans son article « Gold into Straw : Fairy Tale Movies for Children and the Culture Industry »[52], énonce que pour l'autrice Frances Clarke Sayers, qui formule une critique à l'égard des adaptations de Disney, cet ajustement a

---

[50] Maurice BESSY, *Walt Disney,* coll. « Cinéma d'aujourd'hui », *1970*, p. 11.
[51] Amy DAVIS, *Handsome Heroes & Vile Villains: Men in Disney's Feature Animation,* John Libbey, 2015, p. 1.
[52] Donald HAASE, « Gold into Straw : Fairy Tale Movies for Children and the Culture Industry », article issu du journal The Lion and the Unicorn, Volume 12, N°2, décembre 1988.

« *déformé [le] but moral [du conte] […] en adoucissant le conte populaire "Il a mal placé la douceur et la violence, et le résultat est comme un feuilleton, pas vraiment lié aux grandes vérités de la vie"* »[53].

Ainsi, bon nombre d'enfants de la fin des XXème et XXIème siècles ont pour modèles de référence de contes ceux réadaptés par Disney et non plus les contes rédigés aux XVIème et XVIIème siècles. C'est ce qu'assure en ce sens Catherine Tauveron dans son ouvrage *Lire la littérature à l'école : pourquoi et comment conduire cet apprentissage spécifique ? de la GS au CM*[54]. Pour Haase, « *Les influences normatives des contes de fées animés de Disney ont été si énormes, que l'esprit Disney […] tend à devenir la norme par rapport à laquelle les films de contes de fées sont créés et reçus »*[55]. C'est cette même critique que propose Jack Zipes dans la préface de son ouvrage *The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tale Films* : *« C'est comme si les films de contes de fées en tant que genre avaient été inventés par Walt Disney et comme si les films Disney étaient les plus significatifs dans le domaine jusqu'au XXIe siècle* »[56].

En plus de retrouver une histoire plus positive et moins violente dans les versions de Disney, on y retrouve aussi très largement une caractéristique essentielle à tous les dessins animés proposés par la compagnie d'animation et qui diffère profondément avec les contes de fées plus anciens : l'humour. En effet, celui-ci a une place prépondérante dans les films d'animation présentés au grand public. En général, l'humour est représenté par un personnage ou un groupe de personnages précis dans les productions. Il s'avère d'ailleurs que c'est l'opposant qui fait les frais de cet humour. Ainsi, Pascal et Maximus dans *Raiponce*, les nains dans *Blanche-Neige*, Eurêka dans *La petite sirène*, les trois fées dans *La Belle au bois dormant* sont des exemples de personnages secondaires vecteurs d'humour dans les longs métrages d'animation des studios Disney. Ces personnages s'en prennent régulièrement à l'opposant. On citera donc comme exemple Eurêka, dans *La Petite Sirène,* qui, lors de la scène du mariage entre Ursula (l'opposante) et le Prince, attaque la future mariée et sorcière des mers encadré d'un escadron d'oiseaux et faisant le bruit d'un avion, suivi de près par des phoques, des crabes, des étoiles de mer et tout autre animal marin[57]. On remarquera que ces

---

[53] Frances Clarke SAYERS, « Walt Disney Accused », article issu du journal The Horn Book Magazine, décembre 1965, dans « Gold into Straw : Fairy Tale Movies for Children and the Culture Industry », HAASE, *op.cit.,* p. 193.
[54] Catherine TAUVERON, *Lire la littérature à l'école : pourquoi et comment conduire cet apprentissage spécifique ? de la GS au CM*, Hatier, 2002, p. 221.
[55] HAASE, *art. cit.*, p. 196.
[56] ZIPES, *op. cit.,* p. xi.
[57] DISNEY, *La Petite Sirène*, long métrage d'animation, 1989, 1h09min.

personnages n'existaient pas dans les versions antérieures à celles de Disney, ils ont donc pour mission d'apporter une touche d'humour dans les films et de ridiculiser les opposants.

1.5.3. Les méchants Disney

Comme expliqué plus tôt, dans chaque conte merveilleux intervient un opposant. Dans les contes traditionnels, cet opposant n'est pas toujours – voire rarement – un personnage très développé du récit. En général, seules ses motivations et ses actions contre le héros ou la princesse sont explicitées. Pour Greimas, ce qui frappe le personnage de l'opposant dans les contes traditionnels est « *[son] caractère secondaire* »[58]. Heidi Ripatti[59] explicite les idées de Bettelheim[60] à ce sujet :

> *La majorité des héros des contes n'ont même pas de noms propres […]. De plus, le conte ne décrit jamais les personnages de manière explicite, mais il parle par exemple de la « petite fille » ou de la « méchante belle-mère », comme s'il s'agissait uniquement d'un type qui ne nécessitait pas de noms propres.*

Or dans ses longs métrages, Walt Disney et, plus tard, les studios d'animation Disney, apportent toujours une attention particulière aux personnages du conte et principalement à ces opposants dans les adaptations. Ceux-ci sont appelés les « Villains » en anglais, signifiant « traitres ». Disney crée un univers autour de chaque opposant permettant ainsi au personnage d'exister seul et d'avoir des caractéristiques propres. Ainsi, par exemple, dans l'adaptation cinématographique *La Belle au Bois Dormant*, contrairement aux contes traditionnels *La Belle au Bois Dormant* de Charles Perrault et *La Princesse Fleur-d'Epine* des frères Grimm, Disney donne un nom à l'opposante, elle devient alors Maléfique. Celle-ci n'est plus que l'opposante du récit uniquement. On lui donne une histoire, une vie, un physique particulièrement reconnaissable afin que les spectateurs les connaissent. Pour Johnston et Thomas, ces personnages « *marquent profondément le spectateur* »[61]. Dès lors, elle devient un personnage au moins aussi important que la princesse elle-même. Ce procédé est récurrent chez Disney. Dans chaque adaptation de conte de fées, l'opposant devient l'un des

---

[58] GREIMAS, *op. cit.,* p. 179.
[59] Heidi RIPATTI, *L'analyse des symboles du merveilleux dans les contes en prose de Perrault*, 2011.
[60] BETTELHEIM, *op. cit.,* p. 40.
[61] Ollie JOHNSTON, Frank THOMAS, *Les méchants chez Walt Disney*, Dreamland, 1995, p. 19.

personnages principaux du film, le public le connait lui et son univers et la société Disney utilise son image dans de nombreux projets (objets à son effigie, films dérivés, personnage présent dans les parcs d'attraction…). D'après Charles Champlin, le besoin de Walt Disney d'incorporer de vrais méchants dans ses films s'explique par son passé. Des personnes ayant existé dans la vie de Walt seraient en effet les inspirations physiques et psychologiques à l'origine des opposants dans les films[62]. De plus, chacun de ces personnages a des motivations précises. D'après Johnston et Thomas, « *il existe de nombreuses espèces de Méchants, méfaits, motivations et objectifs […]. Dans tous les cas de figure, le public doit savoir ce que veut le Méchant, pourquoi il le veut et comment il compte l'obtenir* »[63]. Ainsi, tous les critères cités ici doivent être observables dans les longs métrages.

Ces opposants sont au cœur même de la problématique de cette recherche et doivent ainsi être minutieusement analysés et comparés avec les opposants des contes traditionnels.

[62] *Ibid.* p. 16.
[63] *Ibid.* p. 18.

2. Problématique et hypothèses

Dans ce mémoire, l'interrogation est portée sur la place de l'opposant dans les contes de fées et leur adaptation par les studios d'animation Disney. Cela nécessite à la fois de se centrer sur une étude de corpus littéraire mais aussi une étude filmographique. Ces deux études sont étroitement liées et permettront de dégager les caractéristiques communes des opposants dans les contes merveilleux. De plus, en observant ces points communs, nous pourrons découvrir s'il ressort des divergences existantes pour ces caractéristiques ainsi que la justification de ces différences. C'est en ce sens que la grille critérielle d'analyse sera le support permettant de répondre à la problématique suivante :

Les opposants dans les longs métrages du studio d'animation Disney représentent-ils la continuité de l'héritage de l'opposant dans les contes de fées traditionnels ou sont-ils source d'évolutions évidentes ?

Pour répondre à cette problématique, plusieurs hypothèses peuvent être formulées. Elles sont les suivantes :

- Il existe une évolution de certains paramètres du personnage de l'opposant entre les contes de fées traditionnels et les adaptations cinématographiques par Disney ;
- Les opposants sont des personnages très développés dans les adaptations contrairement aux contes traditionnels ;
- Les opposants ne sont pas traités de la même manière au moment du dénouement ou de la situation finale en fonction des auteurs surtout en ce qu'il s'agit de leur devenir ;
- Les héros et princesses pardonnent les méfaits de leur opposant et celui-ci devient un adjuvant.

Ces hypothèses seront vérifiées grâce à une analyse critérielle et une comparaison des caractéristiques en découlant.

3. Méthodologie

Cette recherche repose sur une démarche qualitative et sur un recueil de données de type documentaire. Celui-ci trouve origine dans un corpus de contes de fées et ses adaptations cinématographiques par le studio de production Disney. La découverte d'une évolution – ou non – de l'opposant dans ces œuvres est réalisable grâce à une grille d'analyse critérielle et à la comparaison des résultats d'analyse.

3.1. Une démarche qualitative

Afin de faire ressortir les caractéristiques principales des opposants dans chaque conte étudié, il apparait que la méthodologie la plus adaptée soit la grille d'analyse. Ainsi, les critères retenus et qui seront par la suite observés et comparés lient apparence, comportement et environnement du ou des opposants dans les contes de fées choisis. Les choix narratifs des auteurs peuvent aussi être analysés par le biais de ce tableau. Cette grille sert alors de support pour une analyse plus détaillée de ces personnages dans le but de faire ressortir, peut-être, une figure, un modèle prédominant de l'opposant dans les contes de fées – qu'ils datent du XVIème siècle ou qu'ils aient été repris plus récemment, aux XXème et XXIème siècles par Disney – ou bien, afin d'observer un changement fondamental dans l'image du personnage en fonction des époques.

Cette analyse détaillée permet de recouper par la suite des données descriptives au sujet des personnages d'opposant dans certains contes de fée. Ainsi, l'objectif du recueil de ces données est d'analyser l'objet de recherche (soit le personnage d'opposant dans les contes de fée) dans sa représentation et ses caractéristiques et moins dans sa fréquence d'intervention. Cette recherche est alors plus qualitative que quantitative. Pour François Depelteau, dans *La démarche d'une recherche en sciences humaines*, cette analyse qualitative dite « *de contenu* » vise à « *découvrir d'une manière rigoureuse et objective la signification d'un message* » dans le but d' « *observer des phénomènes que ne peuvent nous faire voir d'autres techniques* »[64]. Grâce à cette technique, il est possible de dégager les valeurs que l'auteur souhaitait transmettre dans ses ouvrages, en l'occurrence pour le personnage de l'opposant étudié grâce aux grilles dans un corpus précis.

---

[64] DEPELTEAU, *La démarche d'une recherche en sciences humaines,* 2010, De Boeck, p. 295.

3.2. Un corpus littéraire et filmographique

Au regard du nombre de contes traditionnels publiés depuis l'ouvrage de Perrault[65] au XVIIème siècle, une recherche approfondie et une utilisation de tous ces contes n'étaient pas possible pour ce mémoire.

Plusieurs critères m'ont permis d'effectuer un choix parmi les nombreux contes traditionnels existants :

- Le conte est un conte de fées ;
- Il existe un personnage principal agresseur opposé au héros et qui agit contre la princesse ;
- Cet agresseur est un personnage irréel (sorcière, ogre, loup, géant…) et non pas un personnage quelconque ;
- Il peut exister plusieurs versions de ce conte écrites par des auteurs différents ;
- Il existe une adaptation de ce conte en long métrage d'animation par Disney.

Le troisième de ces critères qui porte sur les caractéristiques de l'opposant en tant que personnage-type non quelconque se justifie à l'aide de la définition de Dolz, Noverraz et Schneuwly[66]. Ces derniers désignent les opposants comme étant « *des êtres irréels : fées, géants, ogres* ».

Afin d'accéder aux contes qui valident ce dernier critère, il est nécessaire d'observer la liste des adaptations réalisées par Disney. Le choix porté sur cette société de production peut s'expliquer par le fait que ses longs métrages sont surement les adaptations les plus connues et regardées de nos jours. Chaque sortie cinématographique de ces films rencontre un franc succès auprès du public à tel point que bon nombre d'enfants de la fin du XXème et du début du XXIème siècle ignorent l'existence des contes traditionnels comme explicité plus haut. De plus, centrer l'étude d'une possible évolution du point de vue cinématographique sur une seule société de production permet aussi de se concentrer sur le même objet portant sur un corpus homogène.

Ainsi, il existe cinquante-huit films dits classiques d'animation réalisés par la *Walt Disney Company* depuis 1937 dont huit sont des adaptations des contes de fées :

---

[65] PERRAULT, *Les contes de ma mère l'Oye*, 1697.
[66] Dolz, Noverras, Schneuwly, *op. cit.*

- *Blanche-Neige et les Sept Nains* (1937)
- *Cendrillon* (1950)
- *La Belle au bois dormant* (1959)
- *La Petite Sirène* (1989)
- *La Belle et la Bête* (1991)
- *La Princesse et la Grenouille* (2009)
- *Raiponce* (2010)
- *La Reine des Neiges* (2013 et 2019)

En recoupant la liste des contes dans lesquels l'opposant – qui n'est pas un personnage quelconque, cela élimine par là même *Cendrillon,* conte dans lequel les opposantes (la belle-mère et ses deux filles), n'ont aucun pouvoir magique ni aucune particularité – a une place primordiale dans le déroulé de l'histoire à la fois du conte et du film ainsi que la liste des adaptations Disney, il en ressort que quatre contes et adaptations correspondent à ces critères de sélection : *Blanche-Neige, La Belle au bois dormant, La Petite Sirène et Raiponce*.

De plus, il est apparu que certains contes traditionnels étaient semblables entre eux. C'est le cas par exemple pour *La Belle au bois dormant* (1697) de Perrault qui ressemble en beaucoup de points à *La Princesse Fleur-d'Epine* (1812) des frères Grimm ou comme *Raiponce* (1812) des derniers auteurs précités, et *Persinette* (1698) de Charlotte-Rose de Caumont la Force. Pour cela, il apparait comme étant intéressant de comparer les histoires semblables entre elles tout d'abord, afin d'observer, peut-être, une variance dans le degré de méchanceté de l'opposant en fonction de l'auteur. Pour ensuite, effectuer une comparaison entre toutes les figures des opposants de ces textes et des adaptations Disney entre elles afin d'en dégager des critères immuables et des critères variables.

L'analyse aura pour support le texte des contes mais aura aussi comme support les dialogues des adaptations cinématographiques Disney ainsi que les illustrations de ces dessins animés. En effet, il n'a pas semblé judicieux de s'appuyer sur les illustrations concernant les contes écrits au regard du grand nombre d'éditions et d'illustrations possibles de ceux-ci. En revanche, lorsqu'il s'agit des adaptations cinématographiques de Disney, les illustrations se doivent d'être étudiées. Celles-ci ont un rôle prépondérant quant à la transmission de l'histoire auprès du public mais aussi quant à sa compréhension. Certaines illustrations complètent la narration et ne sont finalement pas indispensables tandis que beaucoup d'autres sont une

narration à part entière, une partie de l'histoire se raconte par elles. C'est le cas lorsqu'il n'y a pas de paroles dans le film, par exemple, mais qu'il se passe un évènement important que l'on comprend grâce aux images. Il est alors nécessaire que l'analyse prenne appui sur une grille critérielle.

3.3. Une grille d'analyse critérielle

Pour analyser ces contes, une grille d'analyse a été construite sur le modèle de la grille d'analyse de Marine Légeret, Giuditt Nicic Portelli et Jill Von Aarbug dans leur mémoire de 2011 : *Gros plan sur les méchantes. La figure du Mal au féminin au travers des longs métrages du cinéma d'animation de la production Walt Disney*[67]. Cette grille, qui se trouve en annexe, a pour but de relever diverses caractéristiques précises des méchants afin de mettre en comparaison les résultats et observer ou non une évolution entre les ouvrages. Ces caractéristiques sont d'ordre physique, comportementale, psychologique, environnementale et narrative. La grille est efficace peu importe que le support étudié soit un ouvrage de littérature ou un film d'animation. Les critères sont observables à la fois dans les contes écrits que dans les longs métrages.

En reprenant le modèle du mémoire précité, il semble important de préciser les critères utilisés pour relever les caractéristiques des opposants dans les grilles. Ainsi, chaque élément d'analyse sera explicité. Il n'est pas toujours possible de remplir tous les critères de la grille pour chaque conte et adaptation. Cela devra alors être pris en compte dans la partie analyse.

Apparence physique	**Sexe**	Féminin / Masculin / Non précisé
	Age	Age précis ou approximatif s'il est précisé
	Attributs physiques particuliers et morphologie	Description physique du personnage et de tout élément inhérent à sa personne appuyant la méchanceté.
	Accessoires associés	Description et inventaire des accessoires appartenant à l'opposant et insistant sur son pouvoir ou sa méchanceté s'il y en a.
	Vêtements	Description et inventaire des vêtements portés par l'opposant.

[67] LEGERET, NICIC PORTELLI & VON AARBUG, *Gros plan sur les méchantes. La figure du Mal au féminin au travers des longs métrages du cinéma d'animation de la production Walt Disney*, 2011.

	Transformations possibles	Description des transformations physiques possibles.

Caractère	**Adjectifs et expressions utilisés**	Tous les mots, adjectifs ou expressions utilisés par l'opposant lui-même ou par les autres personnages pour le définir et pour appuyer sur sa méchanceté.
	Spécificités du personnage et nom	Rôle et statut social de l'opposant dans l'histoire et l'environnement de la princesse. Prénom, nom ou désignation.

Comportement	**Pouvoirs magiques**	Description des pouvoirs et capacités surnaturelles.
	Intentions	Volonté de l'opposant justifiant ses méfaits.
	Objet magique + état[68] (volé, supprimé, abimé, disparu, figé, ensorcelé, substitué, enfermé…)	Désignation de l'objet et état de cet objet tout au long du récit.
	Motivations	Raisons des méfaits.
	Méfait à l'encontre de la princesse	Actions nuisibles à la princesse
	Méfait contre un autre personnage	Actions nuisibles aux autres personnages.
	Actions positives	Actions de l'opposant qui n'ont pas de conséquences négatives.

Environnement	**Partenaires / complices**	Désignation des personnages (humains ou non) accompagnant et aidant l'opposant.
	Lieu de résidence	Lieu où vit l'opposant.
	Lieux d'apparition	Lieux où apparait l'opposant au cours du récit.
	Lien avec la princesse	Lien qui unit la princesse à l'opposant.
	Emotions suscitées par la princesse	Emotions et sentiments ressentis par la princesse lorsqu'il pense ou voit l'opposant.

Dénouement	**Etat de l'opposant à la fin du conte**	L'opposant est-il en vie, mort, torturé… ?
	Intentions atteintes ?	L'opposant a-t-il réussi à atteindre les

[68] Pour Vladimir Propp, l'objet magique peut être un animal, un objet d'où sort un auxiliaire magique, un objet ayant des propriétés magiques, une qualité reçue directement *(Morphologie du Conte*, *op. cit.,* p. 55)

Situation finale		intentions exposées plus haut ?
	Face à face final avec le héros ou la princesse ?	Scène permettant au héros ou à la princesse de confronter l'opposant.
	Rédemption ?	L'opposant arrive-t-il à se faire pardonner ses méfaits et à devenir un personnage bon ?

Les critères d'analyse étant clairement définis et expliqués, il est nécessaire de procéder à l'analyse des résultats de cette grille.

4. Analyse des opposants du corpus

Cette partie fera d'abord l'objet d'une analyse détaillée des opposants dans chaque conte et adaptation de manière individuelle. Cette analyse a pour support les grilles critérielles remplies et présentes en annexes. La comparaison entre les œuvres permettant de déceler – ou non – une évolution de ces personnages ainsi que l'analyse en découlant surviendront dans la partie suivante de ce mémoire.

4.1. Une fée maléfique dans les versions de La Belle au Bois Dormant ou La Princesse Fleur-d'Epine

Le corpus regroupe trois versions du conte connu principalement sous le nom de *La Belle au Bois Dormant*. Chacune de ces versions pourrait être résumée de la même façon : Une fée, déçue de n'avoir pas été invitée à la fête donnée en l'honneur de la naissance de la princesse, décide de se venger en lui prédisant sa mort. Celle-ci surviendrait à la suite d'une piqûre au doigt alors que la princesse manipulerait un fuseau. Ce sort est limité par l'intervention d'une autre fée qui modifie la mort en sommeil. Le réveil de la princesse est possible par le baiser d'un prince de qui la première deviendra amoureuse.
Pourtant, il faut se pencher sur chaque récit individuellement afin de préciser les caractéristiques de l'opposant.

4.1.1. Double opposante pour Perrault dans La Belle au bois dormant (1697) : une fée et une reine

Charles Perrault, dans *La Belle au bois dormant* publié en 1697, ne propose pas un conte avec un opposant mais bien avec deux opposants.[69]
La princesse est bien réveillée par un prince dans cette première version, mais le récit ne s'arrête pas là. La princesse accouche de deux enfants et va vivre chez son sauveur à la mort du roi, son beau-père. C'est alors que le deuxième opposant entre en jeu. La belle-mère de la princesse, et mère du prince, est en fait une ogresse dont le régime alimentaire se compose de chair humaine et principalement de jeunes enfants. Elle profite alors de l'absence du prince

[69] PERRAULT, *La Belle au Bois Dormant*, dans PICAUD, & PIFFAULT, *Contes de fées en images. Entre peur et enchantement*, Editions de la Martinière, 2012. pp. 10-13.

pour isoler la princesse et ses enfants et imposer à son maitre d'Hôtel de les tuer un à un et de les cuisiner à son goût. Le maitre d'Hôtel ne se résout pas à tuer les enfants et leur mère, il cuisine des animaux à la reine, lui faisant croire qu'elle mange les humains qu'elle voulait, et cache les trois personnes chez lui. La reine découvre ce stratagème et folle de rage, fait remplir une cuve d'eau et d'animaux venimeux en tout genre (crapauds, vipères, couleuvres et serpents). Alors qu'elle s'apprête à les faire tomber dans la cuve, le prince rentre au château voyant ainsi la cruauté de sa mère. Cette dernière, honteuse d'avoir été découverte par son fils, saute dans la cuve et se fait dévorer par les animaux.

Ainsi, deux opposantes s'en prennent à la princesse dans ce conte de Charles Perrault. Il s'agit alors de séparer les analyses dans deux sous-parties différentes.

a. La vieille fée ou sorcière puissante

Le premier opposant qui apparait dans ce conte est une « *vieille fée* » du royaume. Aucune caractéristique physique la décrivant n'est précisée par l'auteur, il est simplement porté à la connaissance du lecteur qu'elle n'était pas sortie de sa tour depuis plus de cinquante ans et qu'elle est « *morte ou enchantée* ». Le lecteur sait aussi qu'elle habite « *une tour* » sans aucune autre précision, ce lieu de vie lui laisse imaginer une tour sombre et isolée ce qui accentue l'image maléfique qu'il se fait de ce personnage. Ce côté mesquin est d'autant plus renforcé par plusieurs caractéristiques. Tout d'abord, la vieille fée a le pouvoir de jeter des sorts et les utilise pour imposer une malédiction provoquant la mort à l'encontre de la princesse. Cela s'explique par un caractère détestable. En effet, la raison de « *ce terrible don* » n'est pas du tout proportionnée à la peine que doit endurer la famille royale. La vieille fée prédit la mort de la princesse simplement parce que sa fierté a été touchée et qu'elle s'est sentie méprisée de n'avoir pas été invitée puis d'avoir du manger avec des couverts qui n'étaient pas en or massif lors du baptême de l'enfant. La malédiction de la fée est limitée par le don d'une autre fée, la princesse ne mourra pas mais tombera dans un profond sommeil. Ainsi, les méfaits de cette opposante sont contrés par les adjuvants de la princesse.

La vieille fée est un personnage solitaire, les autres fées du royaume et la famille royale ne semblent pas l'apprécier et elle n'a aucun complice. On note tout de même la présence d'un objet magique en lien avec cette opposante. La vieille fée avait ensorcelé un fuseau pour qu'il endorme la princesse. Le roi a alors écarté tous les fuseaux du royaume. Malgré ses efforts, un

fuseau n'avait pas été découvert et était resté dans le donjon du château. Cet objet était manié par une vieille femme n'ayant pas eu vent des instructions du roi.
La princesse est réveillée par un nouvel adjuvant qui limite une fois encore les pouvoirs de l'opposante, le prince. Celui-ci démontre que l'amour vainc les mauvais sorts. En revanche, il n'y a, dans ce conte, ni face à face entre l'opposante et la princesse ou l'un de ses adjuvants, ni mort ou rédemption de la vieille fée. Perrault laisse l'avenir de ce personnage inconnu pour le lecteur. La vieille fée n'intervient réellement finalement que lors du festin des fées donné à l'occasion du baptême.

b. La belle-mère, reine et ogresse à la fois

Le second opposant du récit est une nouvelle fois une femme. Cette fois-ci, elle n'est ni fée, ni sorcière, il semble alors important de noter qu'elle n'a donc aucun pouvoir magique. Ce personnage est la mère du prince qui vient réveiller la princesse, c'est donc la belle-mère de cette dernière, elle est aussi la reine du nouveau royaume et vit alors dans un château. La cruauté du personnage passe par le fait qu'elle soit une ogresse ayant pour objectif de manger ses petits-enfants puis la princesse. Elle est d'ailleurs désignée dans le conte comme étant « *méchante* » et faisant preuve de « *cruauté* ». Le seul attribut particulier qui est précisé est sa voix, elle est « *épouvantable [et fait] trembler tout le monde* ».
Elle est aidée, ou du moins se croit aidée, par son maitre d'Hôtel. Il est chargé de tuer un à un les enfants puis la princesse et de les cuisiner pour la reine. Pourtant, ce complice n'a jamais pu accomplir ces meurtres, sa bonté lui a fait sauver les trois personnages et désobéir à sa souveraine. Ainsi, nous remarquons ici que le complice a trahi l'opposante et devient l'un des adjuvants de la princesse. L'opposante est alors seule contre tous.
Contrairement à la première opposante, l'auteur expose la situation de la reine lors du dénouement. Dès lors, la princesse, ses enfants, le maitre d'Hôtel et sa femme sont sauvés de la mort par le retour du prince au château. Celui-ci n'agit pas directement en ce sens mais sa seule présence rend la reine folle de honte et elle meurt en sautant dans la cuve qui devait servir à tuer la princesse et ses adjuvants. Ici encore, aucun rachat de l'opposante n'a lieu, seul l'amour et le courage ont réussi à sauver la princesse et ses enfants.

4.1.2. Une unique vieille femme maléfique pour les frères Grimm dans La Princesse Fleur-d'Epine (1812)

Contrairement à la version de Charles Perrault, le conte *La Princesse Fleur-d'Epine*[70] des frères Grimm ne présente qu'un seul opposant. Celui-ci est une nouvelle fois de sexe féminin. Le terme de fée n'apparait pas dans cette œuvre seule mention est faite de « *Femme sage distinguée du royaume »* qualifiée pourtant de *« maléfique* ». Aucune mention n'est faite sur son lieu de résidence, ses attributs physiques ou un quelconque complice. Malgré l'absence de désignation féérique, il s'avère qu'elle est capable de jeter des sorts et malédictions. C'est d'ailleurs une malédiction qui est le méfait à l'origine de l'agression de la princesse. La femme sage, blessée de n'avoir pas été invitée à la fête de naissance de l'enfant se venge en promettant la mort de la princesse après une piqûre sur un fuseau ensorcelé. Là encore, un objet est associé à l'opposante. Sa malédiction étant limitée par le sort d'une autre femme sage, c'est une haie d'épines qui pousse autour du château qui tente de rendre le réveil de la princesse impossible puisqu'elle tuerait tout homme qui tenterait de la traverser.
Il se trouve pourtant que malgré les sorts et malédictions de la femme sage, un prince réussit à traverser la haie et à embrasser la princesse pour la réveiller et la sauver. Dès lors, le lecteur ne sait pas ce qu'il est advenu de l'opposante mais découvre que ses pouvoirs ont été contrés par le courage et l'amour.

4.1.3. Maléfique… un nom éloquent pour la reine / fée de la version Disney (1959)

Tout comme dans les versions précédentes, l'opposant de Disney est une femme. Son nom permet au spectateur de comprendre directement le caractère du personnage : Maléfique. Cela est accentué par son apparence physique travaillée. La « sorcière » marque par sa grande taille et sa finesse mais aussi par son silence. En effet, elle est un personnage réfléchi qui parle peu. Elle a des cornes noires sur la tête, des ongles rouges, très longs ainsi que des yeux perçants jaunes maquillés de violet. Ceux-ci ressortent d'autant plus que sa peau est grise et terne. Elle est vêtue d'une très longue cape noire et violette, possède une bague noire et un sceptre magique qu'elle utilise pour jeter des sorts. Concernant ces sorts, elle possède de nombreux pouvoirs, elle peut apparaitre et disparaitre, devenir invisible, contrôler les éléments et la

[70] GRIMM, *La Princesse Fleur-D'Epine*. Dans PULLMAN, *Contes de Grimm*, Gallimard, 2012. pp. 251-257.

météo, et se transformer en un dragon imposant. Ses pouvoirs imposent le respect, elle est la « *fée la plus puissante du royaume* » et *est* surnommée « *Votre Excellence* » par la reine elle-même. Elle règne sur le mal et « *Ne pense qu'à faire le mal* » d'après les fées, elle vit dans son domaine en haut de la Montagne Interdite, et est accompagnée de son corbeau Diablo et de son armée de gargouille. Elle est une opposante rancunière. Ainsi, « *vexée de ne pas avoir eu d'invitation [pour le baptême d'Aurore]* », elle décide de lui jeter un sort afin qu'elle meure après s'être piqué le doigt sur un fuseau ensorcelé. La malédiction est évidemment limitée par une autre fée qui réduit la mort en sommeil. La princesse est éloignée du château et des fuseaux et est élevée par ses marraines, les fées. Maléfique n'abandonne jamais les recherches et finit par retrouver Aurore. Elle l'ensorcelle et l'attire jusqu'à un fuseau pour que la malédiction se réalise. Pour éviter son réveil, elle piège le prince, en fait son prisonnier et fait pousser une haie de ronces autour du château. Alors que cet adjuvant est libéré par les fées pour sauver Aurore, Maléfique, folle de rage, l'affronte sous sa forme humaine puis en dragon dans un ultime face à face pendant lequel elle perdra la vie, transpercée par l'épée de la Vérité. Ainsi, une fois encore, l'opposante meurt, vaincue par le courage et l'amour, sans jamais regretter ses actes.

Nous pouvons donc relever que, dans ce conte et ses différentes versions, l'opposant est de sexe féminin, qu'elle n'est contrôlée que par sa haine et sa fierté mais que l'amour et le courage l'empêche toujours d'atteindre ses objectifs néfastes.

4.2.Elever l'enfant d'une autre, entre amour et animosité pour la princesse

Trois versions du conte généralement connu sous le nom de *Raiponce* sont étudiées dans ce corpus. Il est possible d'en proposer un résumé valable pour chaque version :
Une herbe appartenant à une femme, sorcière ou fée, est volée par le futur père d'une enfant. Pour se venger de ce vol, en échange de cette herbe, l'opposante décide qu'elle élèvera l'enfant et impose aux parents cette décisions. Elle enferme alors la jeune enfant dans une tour et l'élève comme sa propre fille. Un prince, tombé amoureux de l'héroïne, viendra sauver l'enfant devenue jeune femme en la libérant de sa tour. Ils subiront alors la colère de l'opposante mais leur amour triomphera de la sorcière.

4.2.1. La fée de Charlotte Rose De Caumont La Force dans Persinette (1698)

Une fois encore, l'opposant est de sexe féminin dans la version de Charlotte Rose de Caumont La Force. Elle est désignée comme étant une fée *« curieuse »* et « *perfide* ». Son intervention s'explique par sa proximité physique avec les parents de l'héroïne, Persinette. En effet, ceux-ci sont les voisins de la fée, c'est chez elle que le père de Persinette vient voler le persil pour sa femme enceinte. La fée accepte de fournir le persil au couple mais décide qu'elle serait la seule personne à élever l'enfant dès sa naissance dans une tour d'argent qu'elle a fait élever au milieu de la forêt. Elle possède des pouvoirs magiques, peut fabriquer des potions, se déplacer. En plus d'avoir enlever un bébé à ses parents, l'opposante coupe les longs cheveux de Persinette pour l'empêcher de revoir le prince et fait tomber ce dernier du haut de la tour qui perd la vue dans sa chute. Elle envoie Persinette enceinte dans une contrée lointaine, vide d'habitants afin qu'elle vive seule avec ses enfants, loin de son prince. Celui-là même qui aveugle et désemparé se décide à partir tout de même à la recherche de Persinette.
Aucune mention n'est faite sur le physique de l'opposante. De plus, cette opposante semble toujours agir pour le bien de Persinette. En effet, elle la rend « *la plus belle créature du monde* », elle l'élève avec tous les soins possibles, Persinette ressent confiance et tendresse à son égard d'ailleurs. Elle la sauve également, elle, le prince et leurs enfants d'une mort certaine en les ramenant tous au château du roi. Ainsi, ses bonnes actions lui permettent à la fois de ne pas mourir à la fin du récit, mais aussi de se faire pardonner ses méfaits et une fois encore, c'est l'amour qui triomphe puisque le prince, Persinette et leurs enfants sont réunis et heureux.

4.2.2. La vieille fée des frères Grimm dans Raiponce (1812)

Dans *Raiponce* des frères Grimm,[71] l'opposant est toujours une femme et plus précisément une « *sorcière* » très puissante et redoutée de tous vivant à côté du château du roi et de la reine. Il est précisé d'ailleurs qu'elle est vieille, « *très laide »* avec des « *yeux dardant des éclairs de fureur »*. Alors que le roi vient voler ses raiponces pour assouvir les envies de sa femme enceinte, la sorcière, en échange de ses fleurs, enlève la princesse qui vient de naitre, l'enferme dans une tour au fond des bois et l'élève comme sa propre fille. La sorcière a donc

[71] GRIMM, *Raiponce*. Dans PULLMAN, *Contes de Grimm*, Gallimard, 2012. pp. 85-90.

des pouvoirs magiques, elle a la capacité de se déplacer, seule ou accompagnée où elle le souhaite. Le prince découvre Raiponce qui tombe rapidement enceinte. Folle de rage, l'opposante coupe les longs cheveux de Raiponce et l'emmène loin, dans « *une solitude désertique* » et fait tomber le prince de la tour dont les yeux sont crevés par un buisson de ronces. Pourtant aveugle, le prince n'abandonne pas, il fait preuve de tant de persévérance et de courage qu'il retrouve Raiponce et leurs enfants. Les larmes de Raiponce lui rendent la vue et ils retournent vivre au château, heureux. Dans cette version, il n'y a donc aucun face à face final entre la princesse ou le prince et la sorcière ni aucun rachat de l'opposante. Seul l'amour et le courage sont mis en avant pour permettre au héros d'atteindre sa quête et à la princesse de survivre.

4.2.3. Mère Gothel à la recherche de la jeunesse éternelle pour Disney (2010)

Il se trouve que Disney accorde une importance particulière à l'opposante en adaptant *Raiponce* au cinéma. En effet, la vieille dame – toujours une femme – obtient un nom : Mère Gothel et une apparence physique particulière. Elle devient assez jeune lorsque la fleur magique fait effet puis lorsque Raiponce chante mais est une très vieille femme lorsqu'elle n'a plus accès à la magie de Raiponce ou de la fleur. Lorsqu'elle est sous sa forme jeune, ses cheveux sont épais, noirs et bouclés, ses yeux sont clairs et perçants, sa voix est douce et son rire cristallin, elle est grande, fine et droite. On remarque aussi du vernis noir sur ses ongles, elle porte une longue cape noire, une robe rouge et des boucles d'oreilles rouges. En somme, c'est une très belle femme coquette à la fois chaleureuse et sévère. En revanche, lorsque la magie de la fleur ne fait plus effet et qu'elle redevient une très vieille femme, ses cheveux deviennent gris et mal coiffés, elle s'amaigrie fortement, son corps s'affaisse, ses joues se creusent, son sourire disparait et ses yeux ressortent.

Mère Gothel a vu la fleur qui lui permettait de rajeunir être volée par le roi pour guérir la reine enceinte de Raiponce. Les pouvoirs de la fleur sont donc passés dans les cheveux du bébé. La femme décide alors de kidnapper l'enfant, l'enferme dans une tour au fond de la forêt et l'élève en se faisant passer pour sa mère. Elle utilise Raiponce comme sa « *nouvelle fleur magique* » et rajeunit quand elle la brosse. Pour Flinn (de son vrai prénom : Eugène), le sauveur de la princesse (qui n'est absolument pas un prince mais un voleur), Mère Gothel est une « *mère abusive* » et une « *vieille sorcière* ». Même si elle a élevé Raiponce comme sa propre fille, la vieille femme enchaine les méfaits à l'encontre de la princesse et de Flinn.

Pour cela, elle est aidée de deux complices, les jumeaux voleurs, ennemis de Flinn, les frères Stabbington. Avec eux, elle monte un plan diabolique pour retrouver Raiponce, la ramener dans sa tour et la séparer de Flinn. Pour cela, elle fait douter Raiponce des sentiments que peut ressentir Flinn à son égard, elle la fait culpabiliser de l'avoir abandonnée et essaie de l'apeurer pour qu'elle retourne en sécurité dans la tour. C'est avec l'aide de ses complices qu'elle ramène Raiponce chez elle. En effet, ceux-ci ligotent Flinn dans un bateau et retrouvent Raiponce pour lui faire croire qu'il s'est enfuit sans elle, ensuite, ils la menacent. C'est à ce moment que Mère Gothel apparait, assomme les jumeaux, réconforte Raiponce et la ramène dans la tour dans laquelle elle la ligote, la menace et l'empêche de sortir à nouveau. C'est alors que Flinn, qui au fil du film récupère le rôle de sauveur, de héros en retournant dans la tour pour sauver la princesse. La vieille femme qui est dorénavant haïe par Raiponce, piège Flinn, le poignarde sous les yeux de la princesse et le ligote. Après les supplications et les larmes de Raiponce, Mère Gothel accepte finalement de la libérer afin qu'elle puisse soigner Flinn. C'est à cette occasion que ce dernier profite de sa proximité avec Raiponce pour éloigner définitivement Mère Gothel de l'objet magique. En d'autres termes, Flinn coupe les cheveux de Raiponce sous les yeux de l'opposante, anéantissant alors toute la magie contenue dans la chevelure de la princesse qui servait d'élixir de jeunesse à la vieille femme. Immédiatement, Mère Gothel perd son apparence jeune et redevient la très vieille femme qu'elle est réellement. Son visage, ses cheveux et son corps changent tandis qu'elle hurle de désespoir et de douleur en se regardant dans un miroir brisé. A l'aide de Pascal, le caméléon de compagnie de Raiponce, la vieille femme tombe du haut de la tour et disparait, seule sa longue cape noire reste. Ainsi, les studios d'animation Disney ont fait le choix de faire mourir l'opposante lors du face à face final avec le héros et la princesse. De plus, ses intentions ne sont pas atteintes, elle meurt en redevenant vieille, Raiponce retrouve ses parents, retourne vivre au château, n'a plus de longs cheveux blonds magiques (mais garde ses pouvoirs en elle) et se marie avec Flinn. L'amour triomphe encore une fois dans cette adaptation.

Nous constatons donc que dans ces différentes versions, l'opposant est toujours de sexe féminin, ses intentions sont toujours empêchées par l'amour et le courage du héros et de la princesse.

4.3.La reine jalouse de Blanche-Neige

Pour *Blanche-Neige*, la version des frères Grimm ne peut pas être reliée avec une autre version écrite par un autre auteur. Nous l'étudierons ainsi avec l'adaptation cinématographique par les studios Disney. Ce conte peut être résumé comme suit :
Le miroir magique de la reine, arrogante, fière et narcissique lui apprend un jour qu'il existe une jeune femme dont la beauté surpasse la sienne, Blanche-Neige. La reine, folle de jalousie, engage un chasseur pour l'emmener dans la forêt et l'éliminer. Attendri par Blanche-Neige, le chasseur ne peut se résoudre à la tuer, il lui laisse la vie sauve et la supplie de fuir au fin fond de la forêt. La jeune femme découvre alors une chaumière habitée et décide de s'y reposer. Les habitants de cette maison, sept nains, rentrent du travail à la mine et découvre la belle, endormie dans leur lit. Après réflexion, les nains acceptent d'héberger la demoiselle à condition qu'elle s'occupe de tenir la maison. La reine découvre avec effroi par le biais de son miroir magique que le chasseur l'a trompée et que Blanche-Neige n'est pas morte. Elle met alors en place toute forme de stratagèmes magiques afin de tuer la jeune femme et redevenir la plus belle femme du royaume. Elle empoisonne une pomme et se transforme en vieille marchande pour se rendre dans la chaumière des nains alors qu'ils sont absents. Blanche-Neige ne se méfie pas et accepte de croquer dans la pomme. Elle s'effondre immédiatement, au grand bonheur de la reine. Les nains la retrouvent et placent son corps dans un cercueil de verre, la croyant morte. Pourtant, un prince, découvrant la belle dans son cercueil, tombe amoureux de la belle. C'est lorsqu'il dépose un baiser sur ses lèvres que le sort de la pomme est rompu. Blanche-Neige se réveille d'un profond sommeil et peut profiter d'une vie heureuse au château avec son prince.

4.3.1. Une belle-mère maitrisant l'art de la transformation physique dans Blanche-Neige des frères Grimm (1819)

La reine jalouse de Blanche-Neige dans la version des frères Grimm[72] tire son statut social de son lien avec la jeune femme. En effet, elle est reine grâce à son mariage avec le père de Blanche-Neige et vit donc au château. C'est donc la belle-mère de cette dernière. Evidemment, l'opposant dans ce conte est encore une fois une femme dont l'âge est inconnu.

[72] GRIMM, *Blanche-Neige*. Dans PULLMAN, *Contes de Grimm*, Gallimard, 2012. pp. 259-273.

Des caractéristiques physiques sont précisées par les auteurs. La reine est une « *Belle femme* » avec une peau parfaite mais son égo, sa fierté et sa jalousie la rendent malade son teint devient verdâtre. Cela est intensifié par le rôle de son objet magique qui insiste sur la beauté de la jeune princesse, le miroir magique qui se trouve dans son boudoir. Tout comme dans la version de *La Belle au Bois Dormant* de Charles Perrault, la reine dans ce conte met à contribution l'un de ses complices pour qu'il tue la princesse. Or, le chasseur n'est finalement pas capable de tuer la jeune femme et l'épargne. La belle-mère de Blanche-Neige, elle aussi, se rend compte de cette trahison plus tard et cela la rend folle de rage. L'opposante est reine, belle-mère mais aussi sorcière. Elle maitrise l'art de la sorcellerie et la pratique dans une pièce secrète. Elle est capable de fabriquer des potions et poisons mortels et peut modifier son apparence pour obtenir la mort de Blanche-Neige. Elle utilise donc la sorcellerie à l'encontre de sa rivale. Elle doit d'ailleurs s'y reprendre à plusieurs fois pour atteindre son objectif – ou du moins c'est ce qu'elle croit. Elle modifie son apparence plusieurs fois pour approcher Blanche-Neige sans éveiller ses soupçons. Elle se grime alors en vieille colporteuse et en vieille paysanne, soit deux déguisements à l'opposé de la belle femme qu'elle est. A cause de sa jalousie et son orgueil, la sorcière accepte alors de perdre, quelques instants, sa beauté la caractérisant pour se venger. A chaque fois qu'elle s'en prend à Blanche-Neige, les nains sont là pour la sauver. Il faut que l'opposante s'y reprenne à trois fois pour qu'enfin sa rivale tombe dans un sommeil de mort et que les nains ne puissent pas la sauver. Tout d'abord elle empêche Blanche-Neige de respirer en laçant très fort son corset mais les nains comprennent le stratagème et lui retirent le corset. Ensuite elle lui coiffe les cheveux avec un peigne empoisonné, mais cette fois encore, les nains comprennent et retirent le peigne de ses cheveux. C'est en lui faisant manger une bouchée de pomme empoisonnée que Blanche-Neige tombera dans un profond sommeil semblable à la mort. Les nains, malgré leur recherche, ne trouveront aucun élément visible coupable de son état. La princesse est donc condamnée à rester dans ce sommeil profond et la reine jubile de sa victoire. C'était sans compter sur l'arrivée du prince qui tombe amoureux de Blanche-Neige. Il l'embrasse et la pomme empoisonnée est expulsée de la gorge de la jeune femme qui se réveille. Le tout jeune couple se marie et part vivre au château dans la famille du prince. Ils invitent la reine à leur mariage et la font danser avec des souliers de fer chauffés au rouge jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ainsi, l'opposante ne se rachète pas et son comportement est vengé par la torture que lui inflige le couple.

4.3.2. Une reine en quête d'une beauté indétrônable dans l'adaptation Blanche-Neige et les Sept Nains de Disney (1937)

L'adaptation de Disney est différente de la version des frères Grimm en plusieurs points. Tout d'abord, l'opposant, qui est également une femme, une sorcière, et une reine, obtient un nom : celui de Reine Grimhilde. Elle est aussi la belle-mère de Blanche-Neige. Dans les premières scènes du film, les deux femmes se trouvent au même endroit, la reine observe Blanche-Neige à la fenêtre qui nettoie. Elle impose à la jeune femme de réaliser toutes les corvées du château. Ensuite, l'apparence physique de l'opposante est très travaillée. Elle est grande et fine, son visage est pâle, ses lèvres sont rouges, ses yeux sont vert clair et maquillés en violet. Elle porte une robe violette, une cape noire, violette et rouge avec un haut col blanc, un gros collier rond doré avec une pierre rouge et un voile noir autour de la tête, faisant ressortir sa pâleur. Son pouvoir royal est renforcé par ses accessoires. Elle possède une couronne, un trône d'or et d'argent imposant, c'est une reine qui parle peu, qui semble très réfléchie et cela contraste avec son rire démoniaque, bruyant et puissant. Jalouse de l'annonce de son miroir magique concernant la beauté de Blanche-Neige, elle engage le chasseur pour tuer la jeune femme et lui ramener son cœur dans un écrin. De plus, elle le menace de le tuer s'il n'arrive pas à la tuer. Son complice, le chasseur Humbert, trahit la reine en sauvant la vie de Blanche-Neige et en plaçant le cœur d'un animal dans l'écrin. La reine est également constamment accompagnée d'un corbeau. Ce qui reste inchangé par rapport à la version écrite du conte est que la jalousie de la reine va la pousser à utiliser la sorcellerie pour s'en prendre à Blanche-Neige et rester « *La plus belle sur Terre* ». Elle a, dans cette version aussi, une pièce dans laquelle se trouve tout son matériel de sorcellerie. Elle est capable de maîtriser les éléments, empoisonner une pomme et modifier son apparence. C'est d'ailleurs en modifiant drastiquement son apparence qu'elle réussit à piéger Blanche-Neige. Contrairement à la version des frères Grimm, la reine n'effectue qu'une seule action contre Blanche-Neige pour l'anéantir, seul l'épisode de la pomme est conservé. De plus, elle ne fait pas que se grimer pour aller la voir. Elle concocte une potion magique pour modifier radicalement son physique et devenir une « *vieille marchande inoffensive* ». Pour se venger de Blanche-Neige, elle est prête à perdre ce qu'elle a de plus cher, sa beauté et la transformer en « *laideur* ». Elle devient donc une très vieille femme courbée, bossue, ridée, ses mains sont fines, vieilles et ses ongles très longs, ses cheveux sont gris, elle a un nez très long, crochu avec une verrue, elle est vêtue d'une cape noire possédant une capuche qu'elle remonte sur sa tête. Elle ressemble en tout

point à l'image que l'on se fait d'une sorcière. Ce caractère inquiétant est d'autant plus renforcé qu'elle décide de rejoindre la chaumière des nains, la sorcière se retrouve donc dans la forêt, déterminée, seule sur une barque dans le brouillard. Elle atteint la chaumière où vit Blanche-Neige et lui propose la pomme empoisonnée en prétextant que la pomme exauce n'importe quel vœu. Son apparence ne semble pas inquiéter la jeune femme qui a confiance en ses paroles. Elle croque alors la pomme et s'effondre. Les animaux de la forêt s'empressent d'aller prévenir les nains qui, en revenant, pourchassent la sorcière jusque sur une falaise. Elle tente alors de les tuer en les écrasant avec un rocher mais la plateforme sur laquelle elle se trouvait se décroche, elle tombe de la falaise et se fait écraser par le rocher. Contrairement au conte des frères Grimm, il n'y a pas de face à face final avec la princesse ou avec le prince ici mais plutôt un face à face avec les adjuvants de la princesse, les nains. La reine ne survit pas pour voir le réveil de Blanche-Neige par le prince, elle n'est pas non plus témoin de leur amour et aucune torture ne lui est infligée, sa mort n'est pas due à une action des nains mais elle est uniquement sa faute. L'amour n'est pas à l'origine de la résolution du problème qu'est la sorcière – il l'est uniquement concernant l'état de la princesse. C'est donc l'amitié et l'entraide, imagés par les nains, qui gagnent contre l'opposante.

Une fois encore, l'opposant est de sexe féminin, ses intentions ne sont jamais atteintes et elle finit par mourir à cause de ses méfaits.

4.4.La Petite Sirène : une sorcière du fond des mers

Les studios d'animation Disney se sont inspirés du conte d'Andersen. Il est possible de résumer les deux versions :

Une jeune sirène vivant dans un royaume au fond de la mer est tombée amoureuse d'un prince humain en le sauvant lors d'une tempête. Elle rêve donc d'avoir des jambes et de pouvoir vivre sur terre à ses côtés. Elle se décide à aller voir la sorcière de son royaume afin de réaliser son rêve. Cette sorcière lui fait boire une potion magique qui lui donnera des jambes pour rejoindre son prince en échange de sa sublime voix. Elle ajoute que pour survivre, la jeune fille devra obtenir un vrai baiser d'amour du prince. La sirène s'empresse d'aller sur terre, le prince la découvre et la recueille chez lui. Malgré tous ses efforts, la petite sirène ne parvient pas à obtenir un baiser d'amour de la part du prince qui doit se marier avec une autre femme.

4.4.1. Le rêve d'une voix pour la sorcière de la mer d'Andersen dans La Petite Sirène (1837)

Dans la version de *La Petite Sirène* d'Andersen, l'opposant est une femme, une sorcière des mers vivant derrière les tourbillons au fond d'une étrange forêt dans une maison d'ossements. On ne sait de cette femme impressionnante seulement qu'elle est accompagnée de couleuvres, que son sang est noir et qu'elle rêve d'avoir la voix de la petite sirène. Elle a la capacité de fabriquer des potions magiques pour accomplir les vœux de ceux qui viennent la voir. Chaque vœu équivaut à un accord, elle accède aux demandes en échange de quelque chose qu'elle désire. Pour la Petite Sirène, fille du roi, l'opposante réclame sa voix et lui donne les jambes dont elle rêvait mais qui seraient douloureuses à chaque geste de la princesse. Andersen limite le caractère odieux de cette opposante en lui faisant revenir sur son premier accord avec la sirène. En effet, les sœurs de la petite sirène ayant découvert la situation et ne voulant pas qu'elle meure, sont allées voir la sorcière. Celle-ci a accepté de limiter les effets de son premier sort en échange des cheveux des sirènes. Dès lors, la princesse redeviendra sirène si elle poignarde le prince. Après ce nouvel accord, la sorcière n'est plus évoquée dans le conte, ses intentions sont atteintes puisqu'elle a réussi à obtenir la voix de la petite sirène. De plus, aucun face à face final n'a lieu. Dans ce conte, c'est la princesse qui meurt, l'amour du prince ne l'a pas sauvée. Petite Sirène a choisi de l'épargner par amour, de ne pas le poignarder et ainsi de mourir.

4.4.2. Une sorcière excentrique et diabolique pour Disney (1989)

Dans la version de *La Petit Sirène* de Disney, l'opposante, toujours une femme, a un tout autre visage. La sorcière des mers, qui est nommée Ursula, gagne en importance et en monstruosité, Sébastien, l'un des compagnons d'Ariel, la sirène la décrit comme étant « *Un démon, un monstre* ». La sorcière est très différente des autres opposantes dans les adaptations Disney. Elle est petite, ronde, très coquette, elle parle beaucoup, est très excentrique et manipulatrice. Sa voix est rauque et son rire démoniaque. Physiquement, elle est un mélange de pieuvre avec ses tentacules noires à la place des jambes, et d'humaine avec son torse et son visage humain. Ses cheveux sont très courts et blancs, ses ongles et ses lèvres sont rouges, elle a de l'ombre à paupière bleu et un teint violacé. Elle porte une robe noire laissant entrevoir ses formes, un collier de coquillage et des boucles d'oreilles violettes. Elle a le pouvoir de se

métamorphoser. Elle se transforme en jeune femme humaine, Vanessa qui ensorcelle le prince pour qu'il se marie avec elle plutôt qu'avec Ariel. Vanessa est fine, délicate, son visage est fin, elle a un sourire magnifique. Elle est brune avec de grands yeux violets. Elle est également capable d'augmenter significativement sa taille. Lors du face à face final avec Ariel et le prince, Ursula, sous sa forme originale, devient immense pour s'attaquer au couple. Elle maitrise la sorcellerie, peut faire des potions magiques et voit les évènements quand ils se déroulent dans une bulle rappelant la boule de cristal d'une voyante. Son objectif premier est de se venger du roi Triton le père d'Ariel, elle regrette de ne plus vivre au palais et d'avoir perdu ses avantages de courtisanes. Elle vit désormais au fond de l'océan dans le squelette d'un poisson géant. Ainsi, elle utilise la princesse pour se venger de son père, elle est l' « *instrument de la chute du roi* ». Pour cela, elle est accompagnée de ses deux complices, des murènes inquiétantes : Flotsam et Jetsam. Elle les utilise d'ailleurs pour attirer Ariel chez elle mais aussi pour l'empêcher d'obtenir un baiser du prince qui romprait le sort et pour capturer le prince. Contrairement aux autres adaptations Disney, ces deux complices ne trahiront pas Ursula au cours du film.

Comme dans le conte d'Andersen, Ursula accède au rêve d'Ariel de rejoindre le prince sur terre en échange de sa voix mélodieuse mais lorsqu'elle comprend qu'Ariel pourrait obtenir le baiser du prince qui la délivrerait du sort, elle décide d'intervenir sur terre sous la forme de Vanessa. Alors que le mariage entre Vanessa et le prince est sur le point d'être scellé, Ariel et ses adjuvants animaux, un goéland, un poisson, un crabe, arrivent sur le bateau, et empêchent le mariage en attaquant Vanessa. Eurêka lui arrache son collier matérialisant ses pouvoirs magiques et contenant la voix de la Petite Sirène. Celle-ci retrouve ainsi sa voix mélodieuse. Vanessa redevient alors Ursula, elle emmène Ariel au fond de l'eau de force. Alors que le roi Triton intervient pour sauver sa fille, Ursula lui fait signer un pacte pour qu'il récupère les conditions du pacte d'Ariel mais qui lui fait devenir une algue. Ursula récupère alors le trident magique du roi et sa couronne. Elle en profite pour attaquer Ariel et le prince, devenir immense et lance des éclairs avec le trident, forme un tourbillon pour noyer le prince et les attaque avec ses tentacules. Malgré ses pouvoirs et sa taille, Ursula est tuée par le prince qui la transperce avec l'avant d'un bateau lors du face à face final. Ainsi, dans la version de Disney, l'opposante est morte, Triton reprend vie et retrouve sa place de roi, Ariel a récupéré sa voix, reprend une forme humaine et épouse le prince. Ici encore, l'amour est la clé.

Ainsi, après l'analyse précise de chaque conte individuellement, il est important de s'intéresser à l'ensemble afin d'observer si une évolution du personnage de l'opposant – ou plutôt, de l'opposante – est notable entre les contes traditionnels et les adaptations cinématographiques Disney.

5. La comparaison des analyses : vers une évolution de l'opposant ?

Il est maintenant évident, après avoir analysé toutes les œuvres du corpus, qu'une évolution de l'opposant a eu lieu. Il convient alors de noter, tout d'abord, les caractéristiques qu'ont su garder les créateurs des longs métrages d'animation Disney chez les opposants. Puis de relever les critères qui ont effectivement évolué au fil du temps.

5.1. Des points communs permettant de poser une certaine continuité du personnage de l'opposant dans ce corpus

De nombreux critères sont restés inchangés pour le personnage de l'opposant dans les contes de fées lors des adaptations cinématographiques des contes traditionnels par Disney.
Tout d'abord, dans ce corpus, une caractéristique reste totalement inchangée et n'avait pas été prise en compte lors de la formulation des hypothèses. Les opposants des contes correspondants aux critères de ce corpus sont tous de sexe féminin. Leur âge précis n'est jamais donné mais leurs pouvoirs et certains détails donnent au lecteur l'impression que l'opposante est toujours une femme mature et jamais une jeune femme.
L'amour, l'amitié et le courage sont toujours les qualités qui permettent d'anéantir l'opposante ou de venir à bout de ses méfaits. Ces méfaits sont toujours principalement dirigés dans un premier temps à l'encontre de la princesse puis dans un second temps, très souvent contre le prince. Les méfaits sont toujours expliqués par la jalousie de l'opposante ou sa vengeance ou son orgueil.
De plus, l'opposante, dans tous les contes de ce corpus n'a pas forcément un lien familial avec la princesse ou le héros mais a toujours un statut social particulier dans le royaume. Seules trois opposantes sur les onze de ce corpus sont les belles-mères des princesses (deux par remariage avec leur père et une est la mère de l'époux de la princesse). Trois autres ont un lien familial assez particulier avec la princesse, dans les versions de *Raiponce* et *Persinette*, l'opposante est considérée par la princesse comme étant sa mère puisque celle-ci se substitue à ses parents biologiques et élève la jeune enfant comme si c'était la sienne.
Certaines opposantes sont les angoissantes sorcières de ce royaume, parfois des fées ou des ogresses. Ces personnages peuvent avoir un rôle en plus qui leur permet d'asseoir et de légitimer leur puissance. Ainsi, nous retrouvons quatre reines parmi les onze opposantes. Ces reines sont à chaque fois craintes par les habitants du royaume.

Dans tous les contes du corpus apparait une opposante maîtrisant parfaitement l'art de la sorcellerie et aucun des adjuvants n'a un pouvoir aussi fort pour l'affronter ou empêcher ses sorts. Une seule opposante sur les onze n'a aucun pouvoir magique, c'est la reine, belle-mère de la princesse dans la version de Charles Perrault de *La Belle au Bois Dormant*. Sa méchanceté n'est pourtant pas moins forte que celle des autres femmes. Ses pouvoirs sont remplacés par sa cruauté et son manque d'empathie envers la princesse et ses enfants. Sa méchanceté est liée à ses actes et à ses paroles.

Six opposantes sont accompagnées par un ou plusieurs complices, ils peuvent être humains (le chasseur, le maitre d'Hôtel, les jumeaux voleurs), ils peuvent être des animaux (murènes, corbeaux) ou même irréels (gargouilles). Certains de ces complices, ceux qui sont humains, à qui l'opposante impose de tuer la princesse ne réussissent pas à effectuer cet acte monstrueux, trahissent l'opposante et la trompent en lui faisant croire qu'ils ont bien mis à mort la princesse. C'est grâce à eux que la princesse peut survivre et résister à l'opposante. Les complices animaliers sont beaucoup plus fidèles. Ils restent toujours auprès de leur maitresse et lui vouent un respect inébranlable.

Ainsi, tous ces points permettent de dire qu'il existe une continuité certaine pour le personnage de l'opposante dans les adaptations Disney en lien avec les contes traditionnels. Pourtant, d'autres caractéristiques repérables grâce aux grilles et aux analyses sont modifiées par le studio d'animation dans ses adaptations.

5.2.Des choix moraux expliquant les différences présentes chez Disney

Le studio *Walt Disney Company* a effectué certaines modifications quant au personnage de l'opposante par rapport aux versions plus anciennes des contes traditionnels. Il a aussi apporté des précisions sur certaines caractéristiques sur tous les plans étudiés grâce aux grilles, qu'elles soient physiques, environnementales ou bien comportementales.

Tout d'abord, les studios Disney ont donné une place à l'opposante, ils lui ont offert un rôle principal. Les spectateurs connaissent alors ce personnage, il devient un personnage principal avec une histoire et un univers qui lui sont propres. Cela commence par leur nom. Ainsi, alors qu'aucune opposante dans les contes traditionnels n'a de nom, dans les adaptations, elles ont toutes un prénom qui permet aux personnages de les évoquer mais aussi aux spectateurs de les identifier parfaitement. Nous avons donc Maléfique, Ursula, Reine Grimhilde, et Mère Gothel. Disney offre des précisions concernant leur apparence physique, cela est dû aux

images qu'il n'y a pas dans les contes. Leur apparence est très travaillée, les opposantes peuvent être reconnues uniquement grâce à leur physique et leurs vêtements, le spectateur reconnait tout de suite la méchanceté en apercevant l'opposante. De plus, les studios d'animation ont choisi des vêtements, accessoires et couleurs qui accentuent leur appartenance au mal. Trois des quatre opposantes sont vêtues d'une cape, cela permet d'insister sur leur coté mystérieux et maléfique. Seule Ursula n'a pas de cape lorsqu'elle est sous sa forme de pieuvre dans la mer, pourtant lorsqu'elle se transforme en Vanessa et qu'elle ensorcelle le prince sur la plage, elle porte une cape noire elle aussi. Cette cape nous rappelle les sorcières et l'imaginaire dont on s'en fait. Toutes les opposantes chez Disney sont habillées avec des couleurs sombres. Elles portent toutes des vêtements, accessoires ou du maquillage noirs, rouges et violets. Seule Mère Gothel ne porte pas de violet. Ainsi, lorsque nous recherchons la signification de l'association de ces couleurs, nous apprenons que le rouge évoque l'idée de « *maudit et nuisible »*[73], le violet est en lien avec la mort et le deuil[74] et le noir est « *associé à la couleur sombre, à l'absence de lumière, à la saleté, au désespoir, au malheur, le noir est pourtant une couleur ambivalente, liée à la mort et à la résurrection voire à l'élégance »*[75]. Ces significations renforcent le méfait caractère sombre et maléfique des opposantes. De plus, leur teint terne et grisâtre appuie sur le caractère morbide du personnage. Pourtant, les quatre opposantes sont de très belles femmes, coquettes et soignées avant leur transformation physique. En effet, dans les adaptations, il est possible de noter que chaque opposante se transforme physiquement grâce à la sorcellerie tandis que cela n'est pas le cas dans les contes traditionnels. Ainsi, la Reine Grimhilde et Mère Gothel se transforment en très vieilles femmes ressemblant à des sorcières, Maléfique se transforme en dragon et Ursula se transforme en Vanessa et peut devenir immense.

Contrairement aux contes traditionnels, les studios d'animation Disney insistent sur le personnage de complice. Ils associent toutes leurs opposantes à un complice qui est un animal ou pour Mère Gothel, un duo de voleurs humains. Tandis que dans les contes traditionnels, seules deux opposantes avaient un complice qui était humain et qui les trahissait à chaque fois.

Dans les adaptations Disney, l'opposante n'atteint jamais ses intentions. Ou du moins, elle les atteint toujours partiellement mais la princesse, son prince ou ses amis – adjuvants – interviennent lors d'un face à face final et remette la situation en ordre. C'est d'ailleurs l'une

---

[73] *Petit Larousse des Symboles,* 2008, p. 545.
[74] *Ibid*., p. 646.
[75] *Ibid.,* p. 439.

des évolutions notables chez Disney. Alors que dans les contes traditionnels, un face à face lors du dénouement ou de la situation finale n'avait pas souvent lieu (seulement deux sur sept contes traditionnels), dans les adaptations Disney, l'opposante affronte à chaque fois les personnages qu'elle a fait souffrir. De plus, lors de ces affrontements, l'opposante meurt constamment dans les longs métrages alors qu'elle ne meurt pas toujours dans les contes traditionnels (seules deux opposantes meurent sur sept contre quatre sur quatre chez Disney). Il semble alors que les studios d'animation Disney passent un message fort aux spectateurs à travers ces morts. Ainsi, la bonté – le bien – gagne toujours face au mal, à la méchanceté, et l'opposant paye toujours le prix fort. On remarque ainsi que les opposantes ne change jamais de comportement et ne se font jamais pardonner. L'objectif de Disney avec ce personnage est clairement de susciter de la peur chez le spectateur, contrairement aux contes dans lesquels l'opposante n'est pas toujours un personnage très développé et n'entraine pas toujours le ressenti d'une forte émotion chez le lecteur.

Ces analyses permettent ainsi de répondre aux hypothèses formulées plus haut. La première hypothèse supposant une évolution de certains paramètres du personnage de l'opposant entre les contes de fées traditionnels et les adaptations cinématographiques par les studios d'animation Disney est donc validée. Le personnage de l'opposante devient ainsi un personnage central de l'adaptation, tandis qu'elle n'était que l'élément permettant de lancer la quête, l'élément perturbateur dans une grande partie des contes traditionnels. Elle est alors très développée dans les adaptations cinématographiques et devient un personnage connu et aimé du public, cela valide ainsi également la deuxième hypothèse. La troisième hypothèse n'est pas validée, au contraire, seule l'opposante dans *Persinette* se rachète et rassemble la princesse et sa famille.

Andersen est le seul auteur qui laisse l'opposante atteindre ses intentions puisque le conte se clôt avec la sorcière des mers qui garde la voix de la sirène.

Les frères Grimm ne font souffrir qu'une seule de leur opposante sur leurs trois contes. Dès lors, on ne peut pas parler de continuité pour chaque auteur des traitements des opposantes lors des dénouements et situations finales. Ainsi, la troisième hypothèse, insinuant une différence de traitement entre les auteurs ne peut pas être validée puisqu'il existe une différence de traitement pour chaque opposante, peu importe l'auteur. Il est possible toutefois de nuancer cette hypothèse puisque le devenir de certaines opposantes n'est pas du tout

évoqué dans certains contes. Cela peut donc apparaitre comme l'une des limites de cette recherche.

6. Limites, biais et conditions de validité

Ce mémoire présente des limites qui n'avaient pas été prises en considération en début de recherche.

Tout d'abord, certaines hypothèses, fondées sur mes croyances, n'ont pas pu être ni validées ni réfutées. En effet, le corpus étant assez réduit, l'hypothèse sur une évolution probable de l'opposant par auteur n'était pas vérifiable. Ainsi, il n'est pas possible d'observer une évolution effective sur une ou deux œuvres d'un même auteur. De la même façon, il est difficile d'observer une réelle évolution de l'opposant d'un groupe de contes similaires alors qu'il n'y a que deux ou trois versions différentes de ce conte prises en compte.

Le choix du corpus peut apparaitre comme une limite importante. En effet, ce corpus répond à des critères qui ont une base subjective. Ces critères permettant principalement de limiter le nombre de contes et adaptations à analyser au regard du temps limité consacré à cette recherche. Ainsi, le corpus aurait pu être tout à fait différent et donc proposer des résultats différents. Il est alors nécessaire de préciser que les résultats de la partie précédente ne sont pas exhaustifs et s'appliquent à ce corpus uniquement. Cette recherche est réalisable de nombreuses fois si les critères du corpus sont changés. On peut, par exemple, s'appuyer sur des contes de fées dont l'opposant n'est pas obligatoirement un personnage irréel. Cela ouvrira alors le corpus à d'autres œuvres et adaptations et donc à d'autres hypothèses et résultats. De plus, les adaptations par les studios d'animation Disney ne rassemblent pas toutes les adaptations de ces contes de fées mais ne sont qu'une infime partie de ces adaptations. Il est alors possible d'étendre la comparaison à d'autres films.

Aucune illustration des contes de fées traditionnels n'a été prise en compte dans cette recherche. Cela s'explique par le nombre trop important d'illustrations existantes aujourd'hui. Pourtant, il pourrait être très intéressant de comparer les illustrations des contes traditionnels du corpus aux illustrations cinématographiques de Disney. Pour cela, il faudrait choisir une maison d'édition et se concentrer sur les contes du corpus qu'elle a publiés et illustrés. La comparaison d'illustrations pourrait alors permettre d'observer s'il existe une évolution physique visible des opposants.

Enfin, l'une des limites à cette recherche n'aurait jamais pu être imaginée et prise en considération au début de la rédaction de ce mémoire. En effet, les accès aux ouvrages, principalement aux ouvrages théoriques ont été limités voire totalement impossibles à cause de la fermeture des bibliothèques et établissements en raison de la pandémie de coronavirus. Cette recherche s'est donc appuyée sur les ressources accessibles totalement ou en partie sur internet. Elle présente donc des lacunes au niveau des apports théoriques qui auraient certainement pu être comblées dans une situation sanitaire plus normale.

Cette recherche pourrait s'orienter vers d'autres acteurs, les élèves. Ainsi, nous pourrions analyser s'il existe un apport sur les élèves des longs métrages d'animation Disney par rapport aux contes traditionnels. Il pourrait donc être intéressant de faire évoluer cette recherche qualitative basée sur des données documentaires vers des données empiriques à partir d'observations d'une pratique en classe ou de questionnaires. Ce corpus pourrait à la fois permettre de s'appuyer sur un travail sur les contes de fées, qui sont présents dans les listes de référence en littérature de jeunesse pour le cycle 3 mais la focalisation sur le personnage de l'opposant dans les contes de fées peut permettre de travailler sur la peur et ses apports.

7. Conclusion

L'analyse des grilles critérielles a permis d'observer effectivement une évolution du personnage de l'opposant dans les adaptations cinématographiques par le studio d'animation Disney par rapport à ce même personnage dans les contes de fées traditionnels. Pourtant, cette évolution est à nuancer. En effet, s'il nous a été permis d'observer une véritable évolution pour certains critères, d'autres critères en revanche, ne démontrent pas d'évolution certaine de l'opposant. Ainsi, il existe à la fois une évolution certaine de certaines caractéristiques de l'opposant. Il existe aussi une continuité de l'héritage de l'opposant des contes de fées dans les adaptations Disney.

Ce corpus nous a permis tout d'abord de ne plus parler uniquement d'opposants dont le sexe est indifférent mais bien d'opposantes, au féminin.
Il est possible d'affirmer que des évolutions ont eu lieu pour ces opposantes. On ne peut pas parler de réelle évolution physique car, même s'il est vrai que les studios d'animation Disney insistent et travaillent fortement l'apparence physique de leurs opposantes, il n'y a pas de point de comparaison dans ce corpus. En effet, aucune illustration n'est prise en compte dans ce corpus en dehors des images cinématographiques de Disney. Il existe toutefois une évolution visible sur les capacités des opposantes. En effet, elles obtiennent toutes des pouvoirs magiques dans les films et ont toutes un pouvoir de transformation physique en lien avec la sorcellerie qu'elles n'ont jamais eu dans les contes traditionnels.
Concernant les caractères des opposantes, il semble qu'il y ait une continuité dans ce corpus. Ainsi, la méchanceté du personnage est à la fois présente dans les contes traditionnels et dans les adaptations puisque c'est elle qui définit justement ce personnage de l'opposant. Il est possible d'en voir tout de même une certaine évolution car cette méchanceté est parfois plus accentuée encore dans les adaptations Disney.
Le comportement de l'opposante dans les adaptations est plutôt dans la continuité des contes traditionnels. Les intentions de l'opposante, les raisons de ses méfaits restent inchangées. La jalousie, l'orgueil et la vengeance restent les moteurs principaux du personnage. Toutefois, on observe un accroissement en ce qu'il s'agit des pouvoirs magiques des opposantes qui deviennent plus puissantes. De plus, le nombre de méfaits à l'encontre de la princesse ou des autres personnages augmentent dans les adaptations par rapport aux contes.

L'environnement de l'opposante des adaptations reste plus ou moins dans la continuité des contes de fées. De manière générale, les studios d'animation Disney suivent les informations sur l'environnement de l'opposante présentes dans les contes traditionnels.

Il existe une véritable évolution quant à l'état de l'opposante à la fin du film. Il arrive dans les contes traditionnels que l'opposante ne fasse pas d'apparition au moment du dénouement ou de la situation finale et que le lecteur ignore son état. Dans les adaptations cinématographiques, cette situation est inenvisageable. On remarque qu'il y existe un besoin de faire s'affronter l'opposante et les héros dans les films, un combat entre le bien et le mal durant lequel le bien triomphe toujours et l'opposante perd la vie brutalement. Cette évolution permet la victoire des valeurs jugées comme positives dans notre société : l'amour, l'amitié, l'entraide, l'honnêteté et la loyauté.

Ces évolutions peuvent donc s'expliquer par l'évolution même de la société et de ses valeurs. Ainsi, si certaines caractéristiques de l'opposante se maintiennent depuis des siècles, d'autres évoluent en même temps que la société. Il reste donc fort à parier que l'opposante que nous connaissons aujourd'hui ne sera pas la même d'ici quelques années et qu'elle subira encore de nombreuses évolutions pour apparaitre toujours plus proche de l'image que s'en fait le public. Nous pouvons donc nous demander s'il existe une évolution interne de l'opposante propre aux longs métrages produits par les studios d'animation Disney.

8. Bibliographie, sitographie

8.1.Ouvrages de littérature de jeunesse

Andersen, H-C. (2004). *Contes. La Petite Sirène.* Seuil.

De Caumont La Force, C.-R. (1785). *Le Cabinet des fées*. *Persinette*. Consulté le 30 mars 2020 sur https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k9628496k.r=mademoiselle%20de%20la%20force%20les%20fees?rk=42918;4

Grimm, J. & W. (1812). *Contes de l'enfance et du foyer. La Princesse Fleur d'Epine. Blanche-Neige. Raiponce.*

Perrault, C. (1697). *Les Contes de ma mère l'Oye*. *La Belle au Bois Dormant*. Claude Barbin.

Picaud, C., & Piffault, O. (2012). *Contes de fées en images. Entre peur et enchantement.* Editions de la Martinière.

Pullman, P. (2012). *Contes de Grimm.* Gallimard.

8.2.Ouvrages critiques

Ahr, S. & Butlen, M., (2015). Présence et usages de la littérature de jeunesse à l'école et au collège. *Le français d'aujourd'hui*,189(2), 37-54. doi:10.3917/lfa.189.0037.

Anonyme (collectif), (2008). *Petit Larousse des Symboles.* Editions Larousse.

Antier, E., (2007). *Pourquoi votre enfant rêve avec Disney ?* Robert Laffont.

Aslan Karakul, S. (2018). La Mise en Evidence de la Troisième Fille des contes merveilleux sur le schéma actantiel de Greimas: "La Belle et la Bête". *Mediterranean Journal of Humanities*. Consulté en avril 2020, sur http://proje.akdeniz.edu.tr/mcri/mjh/8-2/MJH-4-Songul_ASLAN_KARAKUL.pdf

Bessy, M. (1970). *Walt Disney.* Seghers.

Bettelheim, B. (1976). *Psychanalyse des contes de fées.* Robert Laffont.

Chelebourg, C. (2007). *La littérature de jeunesse.* Armand Colin .

Chelebourg, C. (2013). *Les fictions de jeunesse.* PUF.

Chollet, M. (2018). *Sorcières, la puissance invaincue des femmes*, Zones.

Davis, A. (2015). *Handsome Heroes & Vile Villains: Men in Disney's Feature Animation.* John Libbey Publishing Ltd. Consulté en avril 2020 sur : https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=0OQoCAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=villains+disney+&ots=WXr-oDWPj0&sig=bq7SBgchHpXaRvuRhfWf3izO-2A#v=onepage&q&f=false

Depelteau, F. (2010). *La démarche d'une recherche en sciences humaines.* De Boeck.

D'Humières, C. (2014). Les contes de Grimm en héritages. *Acta fabula,* 15(8). Consulté sur https://www.fabula.org/revue/document8929.php

Dolz, Noverraz, Schneuwly (2004). *S'exprimer en français : Séquences didactiques pour l'oral et pour l'écrit. Vol. 1 : 1ère, 2e*. De Boeck.

Fize, M. (2009). *Mais qu'est-ce qui passe par la tête des méchants ?* . Marabout.

Greimas, A. (2002). *Sémantiques structurales.* Presses universitaires de France. Consulté en avril 2020 sur https://www.cairn.info/feuilleter.php?ID_ARTICLE=PUF_GREI_2002_01_0172

Haase, D. (1988). Gold into Straw: Fairy Tale Movies. *The Lion and the Unicorn , 12*, 193-207. Consulté en avril 2020, sur https://muse.jhu.edu/article/243853/pdf

Johnston, O. & Thomas, F. (1995). *Les méchants chez Walt Disney*. Dreamland.

Kant, E. (1794). *La Religion dans les limites de la Raison.* Félix Alcan. Consulté le 18 avril 2020, sur http://classiques.uqac.ca/classiques/kant_emmanuel/religion_limites_raison/kant_religion.pdf

Laib, A. (2011). L'adaptation cinématographique, entre fidélité infidélité. *Synergies*, 165-174. Consulté en avril 2020, sur https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3919314.pdf

Mary, B. (2004). *Walt Disney et nous: Plaidoyer pour un mal-aimé.* Calmann-Lévy. Consulté en avril 2020, sur https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=QrTmNoA2j0wC&oi=fnd&pg=PT5&dq=les+m%C3%A9chants+chez+walt+disney+&ots=8GuuAcqe60&sig=QfByFKn_VsIoIK8KAmmAkzpttYw#v=onepage&q&f=false

Pelletier, E. (1984). Texte littéraire et adaptation cinématographique : la rencontre de deux systèmes . *Les dossiers de la cinémathèque,* 12. Consulté le 10 avril 2020 http://collections.cinematheque.qc.ca/wp-content/uploads/2013/06/DCQ_1984_12_p37-42w.pdf

Perrot, K. (2015). Banalisation des figures mythique de l'ogre, du loup et de la sorcière à partir de quelques albums contemporains. Dans Prince, N., & Servoise, S., *Les personnages mythiques dans la littérature de jeunesse.* Presses universitaires de Rennes. doi :10.4000/books.purs.52344

Propp, V. (1965). *Morphologie du conte.* Points.

Serceau, M. (1999). *L'adaptation cinématographique des textes littéraires.* Editions du Céfal. Consulté sur https://books.google.fr/books?id=YdhGkQxG76EC&printsec=frontcover&hl=fr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Ripatti, H. (2011). *L'analyse des symboles du merveilleux* [Mémoire de licence, Université de Jyväskylä]. https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/26945/Heidi_Ripatti_Perrault.pdf

Smith, D. (1998). *Disney A to Z : The Official Encyclopedia.* Disney Editions.

Soriano, M. (1978). *Les contes de Perrault culture savante et traditions populaires.* Gallimard.

Tauveron, C. (2002). *Lire la littérature à l'école : pourquoi et comment conduire cet apprentissage spécifique ? de la GS au CM*. Hatier.

Trioreau, O. (2012, octobre 18). *La littérature de jeunesse et la construction de l'enfant et de l'adolescent* [Conférence]. L'école à l'hopital. http://ehl45.free.fr/IMG/pdf/LITTERATURE_JEUNESSE.pdf

Von Aarbug, J., Nicic Portelli , G., & Legeret, M. (2011). *Gros plan sur les méchantes. La figure du Mal féminin au au travers des longs métrages du cinéma d'animation de la production Walt Disney* [Thèse de maitrise, Université de Genève]. Consulté le 08 décembre 2019 http://oic.uqam.ca/fr/biblio/gros-plan-sur-les-mechantes-la-figure-du-mal-au-feminin-au-travers-des-longs-metrages-du

Zipes, J. (2011). *The Enchanted Screen: The Unknown History of Fairy-Tale Films.* Routledge. Consulté en avril 2020 sur https://books.google.fr/books?hl=fr&lr=&id=RXSQAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=disney+adaptations+fairy+tale&ots=ivzu21Jxpb&sig=VGn-RNSBStBSpcIkqk04F8U7Kb0#v=onepage&q=antagonist&f=false

8.3.Sitographie

Arte junior (2019). *Définition de la Littérature de jeunesse.* Consulté le 28 décembre 2019 sur https://www.youtube.com/watch?v=o0y45GbxsW0

Benameur, J. (2015). *Colloque Lire et Faire lire.* Consulté le 27 décembre 2019, sur https://www.youtube.com/watch?v=ua9SL-1EY3I

Bnf. *Ces immortels compagnons de nos enfances.* Consulté le 12 décembre 2019 sur http://expositions.bnf.fr/livres-enfants/pedago/personnages.pdf

Durupt, L. *Histoire et évolution du personnage de roman : un individu à part ?* Mot-à-mot. Consulté le 11 décembre 2019 sur http://blog.ac-versailles.fr/motamot/index.php/post/06/03/2016/Le-personne-de-roman-:-un-individu-%C3%A0-part

Eduscol. *Listes de référence.* Consulté en avril 2020 sur https://eduscol.education.fr/cid135424/lectures-a-l-ecole-des-listes-de-reference.html

La philosophie. Consulté le 10 avril 2020. https://la-philosophie.com/

La philosophie. *Le mal.* Consulté le 10 avril 2020/ https://la-philosophie.com/le-mal

Larousse, dictionnaire. *Anti-héros*. Consulté le 01 mars 2020 sur https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/antih%C3%A9ros/4103

Larousse, encyclopédie. *Définition de la Littérature pour la jeunesse*. Consulté le 12 décembre 2019 sur https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/litt%C3%A9rature_pour_la_jeunesse/63254

Jean, G. (1991). *Les contes traditionnels comme introduction à la littérature pour enfant d'aujourd'hui*. CRILJ. Consulté le 28 décembre 2019 http://www.crilj.org/2011/12/31/les-contes-traditionnels-comme-introduction-a-la-litterature-pour-enfants-daujourdhui/

Wikipédia. *Le conte*. Consulté le 03 janvier 2020 sur https://fr.wikipedia.org/wiki/Conte

Wikipédia. *Le conte merveilleux*. Consulté le 03 janvier 2020 sur https://fr.wikipedia.org/wiki/Conte_merveilleux

Wikipédia. *Littérature d'enfance et de jeunesse*. Consulté le 11 décembre 2019 sur https://fr.wikipedia.org/wiki/Litt%C3%A9rature_d%27enfance_et_de_jeunesse

Wikipédia. *Mal.* Consulté le 23 mars 2020. https://fr.wikipedia.org/wiki/Mal

Wikipédia. *Méchant.* Consulté le 03 janvier 2020 sur https://fr.wikipedia.org/wiki/M%C3%A9chant_%28fiction%29

8.4. Filmographie

Clements R., Musker J. (Directors). (1989) *La Petite-Sirène* [Film]. Walt Disney Pictures.

Greno N., Howard B. (Directors). (2010) *Raiponce* [Film]. Walt Disney Pictures.

Geronimi C. (Director). (1959) *La Belle au Bois Dormant* [Film]. Walt Disney Pictures.

Hand D. (Director). (1937) *Blanche-Neige et les Sept Nains* [Film]. Walt Disney Pictures.

Listes des tableaux

Grille 1. Modèle vierge 57
Grille 2. Analyse : Blanche-Neige 58
Grille 3. Analyse : La Belle au Bois Dormant 63
Grille 4. Analyse : La Petite Sirène 68
Grille 5. Analyse : Raiponce 72

Annexes

Grille 1. Modèle vierge

Grille d'analyse vierge		
Critères		**Dans le texte**
Apparence physique	**Sexe**	
	Age	
	Attributs physiques particuliers et morphologie	
	Accessoires associés	
	Vêtements	
	Transformations possibles	
Comportement	**Pouvoirs magiques**	
	Intentions	
	Etat de l'objet magique (volé, supprimé, abimé, disparu, figé, ensorcelé, substitué, enfermé…)	
	Motivations	
	Actions nuisibles à l'encontre du héros	
	Méfait contre un autre personnage	
	Actions positives	
	Partenaires / complices	

Environnement	**Lieu de résidence**	
	Lieux d'apparition	
	Lien avec le héros	
	Emotions suscitées par le héros	
Fin	**Etat du méchant à la fin du conte**	
	Intentions atteintes ?	
	Face à face final avec le héros ?	
	Rédemption ?	

Grille 2. Analyse : Blanche-Neige

Blanche-Neige / Blanche Neige et les Sept Nains			
Critères		**Grimm,** 1812	**Disney,** 1937
Apparence physique	**Sexe**	Féminin	Féminin
	Age	Inconnu	
	Attributs physiques particuliers et morphologie	« Belle femme » Peau parfaite → teint verdâtre, maladif	Visage pâle et maquillage autour des yeux violet Lèvres rouges Yeux vert clair Rire démoniaque Grande et fine
	Accessoires associés	Miroir magique	Couronne Gros collier rond doré avec pierre rouge Trône d'or et d'argent imposant Ecrin pour le cœur de Blanche-Neige

	Vêtements	Déguisements sa plus belle robe	Cape noire, violette et rouge avec un haut col blanc Robe violette Voile noir autour de la tête
	Transformations possibles	Se grime en : - vieille colporteuse - vieille paysanne	Vieille marchande inoffensive
Caractère	**Adjectifs et expressions utilisés**	« fière et arrogante » Jalouse Orgueilleuse Méchante	« Sa marâtre la Reine » « L'orgueilleuse Reine » « Votre Majesté » par le chasseur « Une vraie sorcière » par Prof
	Spécificités du personnage et nom	Belle mère de Blanche-Neige Sorcière	Reine Reine Grimhilde (nom précisé dans la BD adaptée du film par Hank PORTER et Merrill De MARRYS) [76] Parle peu et est réfléchie
Comportement	**Pouvoirs magiques**	Maitrise l'art de la sorcellerie Poison mortel Modification d'apparence	Maitrise l'art de la sorcellerie « Formule pour transformer [sa] beauté en laideur » → modification d'apparence

[76] https://www.chroniquedisney.fr/perso/1937-reine.htm

			Maitrise les éléments (foudre)
	Intentions	Mort de Blanche-Neige	Mort de Blanche-Neige pour rester « le plus belle sur Terre »
	Objet magique + état (volé, supprimé, abimé, disparu, figé, ensorcelé, substitué, enfermé…)	Pomme <u>empoisonnée</u>	Miroir Magique Pomme empoisonnée
	Motivations	Jalouse de la beauté Blanche-Neige	« craignait que [la beauté de Blanche-Neige] ne surpassa la sienne » Veut garder une « beauté parfaite et pure » « Jalousie »
	Méfaits à l'encontre de la princesse	Fait enlever et tuer Blanche-Neige dans la forêt Lace si fort le corset de Blanche-Neige qu'elle ne peut plus respirer Coiffe Blanche-Neige avec un peigne empoisonné Fais manger une pomme empoisonnée à Blanche-Neige	« Elle força la jeune princesse de haillons et la força à travailler comme souillon » Fait conduire Blanche-Neige dans la forêt par le chasseur pour qu'il la tue Propose une pomme qui exauce les vœux
	Méfait contre un autre personnage		Menace de mettre à mort le chasseur s'il n'arrive pas à tuer Blanche-Neige et à lui ramener son cœur Tente de tuer les nains

	Actions positives		
Environnement	**Partenaires / complices**	Chasseur du roi	Miroir Chasseur Humbert [77] Corbeau
	Lieu de résidence	Château	Chateau
	Lieux d'apparition	Au château A la maison des sept nains Dans son boudoir pour parler au miroir Pièce secrète Dans une pièce où se trouve son matériel de sorcellerie	Dans son château devant son miroir A la fenêtre du château observant Blanche-Neige et le prince Sur son trône Dans une pièce où se trouve son matériel de sorcellerie Navigant sur une barque dans le brouillard Dans la forêt Devant et dans la maison de Blanche-Neige Sur une falaise
	Lien avec la princesse	Epouse le roi : Belle-mère de Blanche-Neige	Belle-mère de Blanche-Neige
	Emotions suscitées par la princesse	Confiance	Confiance
Dénouement / Situation finale	**Etat de l'opposant à la fin du conte**	Horrifiée Morte (danse avec des souliers de fer chauffés au rouge)	Morte (tombée de la falaise et écrasée par un rocher)
	Intentions	Non, Blanche-Neige	Non, Blanche-Neige

[77] https://www.chroniquedisney.fr/perso/1937-chasseur.htm

	atteintes ?	toujours vivante	toujours vivante
	Face à face final avec le héros ou la princesse ?	Présente au mariage de BLANCHE-NEIGE et le prince	Non mais face à face avec les sept nains
	Rédemption ?	Non	Non

Grille 3. Analyse : La Belle au Bois Dormant

La Belle au bois dormant / La princesse Fleur-d'E					
Critères		**Perrault : Fée**	**Perrault : Reine**	**Grimm**	
Apparence physique	**Sexe**	Féminin	Féminin	Féminin	Féminin
	Age	Plus de 50 ans			
	Attributs physiques particuliers et morphologie		« Voix épouvantable qui faisait trembler tout le monde »		Cornes r Peau gri Yeux ja Rire dén Ongles t Grande
	Accessoires associés	Fuseau		Fuseau	Sceptre Bague n
	Vêtements				Longue
	Transformations possibles			Vieille dame	Dragon
	Adjectifs et	Vieille fée	Reine	Maléfique	Sorcière

[78] https://www.chroniquedisney.fr/perso/1959-malefique.htm

Caractère	**expressions utilisés**	Morte ou enchantée	Méchante Cruelle		Rancuni
	Spécificité du personnage et nom	Fée	Ogresse Belle-mère de la princesse	Femme Sage	Prénom Surnom Reine « Ne per spécifici Règne su Parle pe
Comportement	**Pouvoirs magiques**	Dons magiques	[redacted]	Peut jeter des sorts et des malédictions	Apparit Jeter des Contrôle Invisibil
	Intentions	Tuer la princesse	Manger la princesse et ses enfants	Tuer la princesse	Tuer la p
	Objet magique + état (volé, supprimé, abimé, disparu, figé, ensorcelé, substitué, enfermé…)	Fuseau ensorcelé	[redacted]	Fuseau <u>ensorcelé</u>	Fuseau e
	Motivations	S'est sentie	Mange les enfants	Pas invitée à la	« Vexée

		méprisée lors du Baptême de la princesse		fête de naissance de la princesse	[pour le
	Méfaits à l'encontre de la princesse	Prédiction envers la princesse : mort après s'être piqué le doigt	Ecarte la princesse et ses enfants du château Veut tuer et manger la princesse	Prédiction envers la princesse : mort après s'être piqué le doigt	Prédicti se pique Fait rec armée Ensorce lumière secret ve Fait app attire Au
	Méfait contre un autre personnage		Veut manger la fille et le fils de la princesse	Mort des hommes qui tentent de traverser la haie d'épines	Piège le Fait pou château
	Actions positives				Admet beauté » Expliqu Aurore

Environnement	**Partenaires / complices**	[redacted]	Maître d'Hôtel	[redacted]	Corbeau Armée d
	Lieu de résidence	Dans une Tour	Au château		Domain
	Lieux d'apparition	Au palais du Roi pendant le festin pour les Fées	Au château Maison de campagne dans les bois	Au château du roi pendant la fête Dans la vieille tour	Pendant Au chât princess Dans le Dans la
	Lien avec la princesse	Fée du royaume	Belle-mère de la princesse	Femme sage distinguée du royaume	La fée la
	Emotions suscitées par la princesse	[redacted]	Tristesse	Confiance envers la vieille dame	Ignoranc
Dénouement / Situation finale	**Etat de l'opposant à la fin du conte**		Morte	[redacted]	Morte
	Intentions atteintes ?	Non : la princesse est sauvée par le sort d'une autre	Non : le Prince rentre au moment où la Reine tente	Non : la princesse est sauvée par le	Non : la d'une fé

		fée et est réveillée par le prince	de tuer la princesse	sort d'une autre fée et par le baiser du prince	
	Face à face final avec le héros ou la princesse ?	Non	Oui : La Reine veut jeter la princesse, ses enfants, le Maître-d'Hôtel et sa femme dans une cuve pour qu'ils soient dévorés	Non	Non ma combat
	Rédemption ?		Non		Non

Grille 4. Analyse : La Petite Sirène

La petite sirène			
Critères		**Andersen**	**Disney**, 1989[79]
Apparence physique	**Sexe**	Féminin	Féminin
	Age		
	Attributs physiques particuliers et morphologie	Sang noir	Voix rauque et rire démoniaque Cheveux courts et blancs Petite et forte Ongles rouges Lèvres rouges Ombre à paupière bleu Teint violacé Torse humain mais tentacules de pieuvres à la place des jambes
	Accessoires associés	Couleuvres	
	Vêtements		Robe noire Collier de coquillage Boucles d'oreilles violettes
	Transformations possibles		En jeune fille avec la voix d'Ariel : Vanessa Taille gigantesque
Caractère	**Adjectifs et expressions utilisés**		« Affreuse sorcière » par Ariel « C'est un démon, un monstre » par Sébastien
	Spécificité du personnage et nom	Sorcière de la mer	Ursula Coquette Parle beaucoup Excentrique et manipulatrice
	Pouvoirs	Boisson	Voit les choses quand elles se

[79] https://www.chroniquedisney.fr/perso/1989-ursula.htm

Comportement	**magiques**	magique	passent Potion magique qui donne l'apparence humaine
	Intentions	Accéder aux souhaits de la PS	Accéder au souhait d'Ariel de retrouver son prince et se venger du roi Triton
	Objet magique + état (volé, supprimé, abimé, disparu, figé, ensorcelé, substitué, enfermé…)	Couteau ensorcelé	
	Motivations	Veut la voix de la PS	Jalouse de ne plus vivre au Palais (« à l'époque moi je vivais au Palais ») alors que le roi et ses proches « font la fête » Effondrée d'être « répudiée comme une vulgaire courtisane, bannie de tous » Veut leur « jouer un tour à [sa] façon » Rivale du roi Triton : Ariel = « instrument de la chute du roi » Veut voir Triton souffrir
	Méfaits à l'encontre de la princesse	Jambes douloureuses Risque de mort si la sirène n'obtient pas un baiser d'amour	Envoie ses murènes proposer son aide à Ariel pour la piéger Fait croire à Ariel qu'elle veut l'aider en la changeant en humaine Réclame la voix d'Ariel en échange de la potion Fait signer un pacte à Ariel Empêche Ariel d'embrasser le prince Hurle après Ariel à son arrivée

			sur le bateau L'emmène au fond de l'eau de force Attaque Ariel et le prince avec ses tentacules, ses pouvoirs magiques et crée un tourbillon
	Méfait contre un autre personnage	A échangé le couteau contre les cheveux des sœurs de la PS	Ensorcelle le prince pour qu'il l'épouse elle à la place d'Ariel Fais signer un contrat à Triton pour qu'il récupère les conditions d'Ariel et la sauve en échange de sa vie Récupère la couronne et le trident magique de Triton Envoie ses murènes capturer le prince et lui lance un éclair avec le trident pour le tuer
	Actions positives	Nouveau sort pour empêcher la mort de la PS	
Environnement	**Partenaires / complices**		Flotsam et Jetsam : murènes [80]
	Lieu de résidence	Derrière les tourbillons Maison d'ossements dans une étrange forêt	Au fond de l'Océan dans le squelette d'un poisson géant
	Lieux d'apparition	Dans sa maison	Dans sa « tanière » Devant son miroir

[80] https://www.chroniquedisney.fr/perso/1989-flotsam-jetsam.htm

			Devant son coquillage (placard) à potions magiques Sur Terre : sur la plage, dans le château du prince, dans le bateau du prince pour son mariage avec lui Dans l'océan
	Lien avec la princesse	Sorcière du royaume	Sorcière du royaume
	Emotions suscitées par la princesse	Peur	Peur Angoisse Tristesse Colère
Dénouement / Situation finale	**Etat de l'opposant à la fin du conte**	Vivant avec la voix de la PS	Morte : tuée par le prince
	Intentions atteintes ?	Oui : la PS est morte et la sorcière a récupéré sa voix	Non : Triton redevient sirène et récupère sa place de roi / Ariel est vivante, récupère sa voix, devient humaine et se marie avec le prince
	Face à face final avec le héros ou la princesse ?	Non	Oui : dans l'eau et sur l'eau. Contre Ariel, Sebastien, Polochon, le prince et Triton.
	Rédemption ?	Non	Non

Grille 5. Analyse : Raiponce

Raiponce / Persinette				
Critères		**Grimm**	**Charlotte Rose de Caumont La Force**	**Disney**, 2010
Apparence physique	**Sexe**	Féminin	Féminin	Féminin
	Age	Vieille femme	[redacted]	Vieille dame
	Attributs physiques particuliers et morphologie	Très laide Yeux dardants des éclairs de fureur		Vernis noir Cheveux épais, noirs et bouclés Yeux clairs et perçants Voix douce Rire cristallin Plus grande que Raiponce
	Accessoires associés	[redacted]		[redacted]
	Vêtements			Cape noire Robe rouge Boucles d'oreilles rouges
	Transformations possibles			Vieille femme ou femme plus jeune
Caractère	**Adjectifs et expressions utilisés**	Très puissante Redoutée de tous	Curieuse Perfide	« mère abusive », « la vieille sorcière » par Flinn

	Spécificité du personnage	Sorcière	Fée Voisine du couple	Mère Gothel
Comportement	**Pouvoirs magiques**	Déplacements magiques	Potions magiques Fait élever une tour d'argent au milieu d'une forêt Déplacements magiques	Chante devant la fleur et rajeunit
	Intentions	Elever l'enfant du roi et de la reine en échange de ses raiponces	Elever Persinette et lui éviter sa destinée	Garder Raiponce cachée du monde et pour elle seule pour pouvoir vivre jeune toute sa vie
	Objet magique + état (volé, supprimé, abimé, disparu, figé, ensorcelé, substitué, enfermé…)	[redacted]		Fleur magique : volée par le roi pour sauver la reine Cheveux de Raiponce magiques : disparus (car Raiponce est partie de la tour) puis une mèche coupés par Gothel. A la fin : coupés par Flinn
	Motivations	Veut élever	Veut élever	Raiponce est sa

		Raiponce en échange de ses raiponces données au roi	Persinette en échange de son persil donné au père	« nouvelle fleur magique », lorsqu'elle lui brosse les cheveux et qu'elle chante, Gothel rajeunit
	Méfaits à l'encontre de la princesse	Enferme Raiponce dans une tour Coupe les cheveux de Raiponce	Coupe les longs cheveux de Persinette	Enlève et enferme Raiponce dans une tour cachée au fond de la forêt Essaye de ramener Raiponce dans sa tour en la faisant culpabiliser et douter de ce qu'elle peut ressentir pour Flinn Ramène Raiponce dans la tour Ligote Raiponce
	Méfait contre un autre personnage	Enlève Raiponce à ses parents Fait tomber le prince de la tour dont les yeux	Enlève Persinette à ses parents Fait tomber le prince de la tour qui perd la vue	Assomme les jumeaux qui veulent kidnapper Raiponce A fait

		sont crevés par un buisson de ronces		emprisonner Flinn Poignarde Flinn et le ligote
	Actions positives	Donne des raiponces pour assouvir les envies de la reine enceinte	Donne du persil au père Rend Persinette « la plus belle créature du monde » Elève Persinette avec tous les soins possibles Sauve Persinette et sa famille d'une mort certaine en les ramenant tous au château du roi	« Gothel élève Raiponce comme sa propre fille » Rend la couronne aux jumeaux voleurs Sauve Raiponce des jumeaux et la réconforte Accepte que Raiponce guérisse Flinn
Environnement	**Partenaires / complices**	[redacted]		Les jumeaux voleurs : les frères Stabbington
	Lieu de résidence	A côté du château du roi et de la reine	A côté de chez les parents biologiques de Persinette	Parfois dans la tour avec Raiponce
	Lieux d'apparition	Dans son jardin derrière le château Dans la chambre de la Reine	Dans son jardin Dans la chambre de la mère Dans la tour	Sur la falaise près de la fleur d'or magique pour la garder secrète et la

		Tour au fond des bois Endroit lointain et sauvage	Au bord de la mer	cacher Dans la chambre de Raiponce au château du roi et de la reine Dans la tour Au pied de la tour Dans la forêt Devant la Taverne du Canard boiteux A la sortie du tunnel
	Lien avec la princesse	« mère » de Raiponce	« mère » de Persinette, seule personne que Persinette connait	« mère de Raiponce » : l'a kidnappée
	Emotions suscitées par la princesse	Au départ : confiance	Confiance et tendresse Tristesse	Confiance Amour Peur Doute Colère
Dénouement / Situation finale	**Etat de l'opposant à la fin du conte**	[redacted]	Attendrie par Persinette et sa famille	Perd sa jeunesse éternelle car les cheveux de Raiponce sont coupés. Donc redevient très vieille puis tombe de la tour avec l'aide de

		[redacted]		Pascal et son corps disparait avant d'arriver en bas de la tour.
	Intentions atteintes ?	Non : Raiponce retrouve son prince et finit par vivre heureuse avec sa famille	Non : Persinette retrouve son époux et va vivre dans le château du roi	Non : Raiponce se marie avec Flinn/Eugène, retrouve ses parents biologiques au château, n'a plus de cheveux magiques
	Face à face final avec le héros ou la princesse ?	Non	Non	Oui : Dans la tour avec Raiponce et Flinn/Eugène. Blesse Flinn/Eugène, le ligote, ligote Raiponce. Flinn/Eugène sauve Raiponce en lui coupant les cheveux
	Rédemption ?	Non	Oui	Non