



HAL
open science

Les enchanteurs à la flûte magique

Axelle Lanoue

► **To cite this version:**

Axelle Lanoue. Les enchanteurs à la flûte magique. Sciences de l'Homme et Société. 2021. dumas-03361391

HAL Id: dumas-03361391

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03361391>

Submitted on 1 Oct 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Mémoire

Littérature de jeunesse et valeurs

Les enchanteurs à la flûte magique

Année 2020 – 2021

Sommaire :

Introduction	P.5
I. Trois époques, un seul personnage ?	P.7
A. Le joueur de flûte de Hamelin	P.7
a) Dans la littérature orale puis écrite	P.7
b) Dans les arts	P.10
B. Peter Pan de JM Barrie	P.12
a) Dans la littérature	P.12
b) Dans les arts	P.16
C. Peter Pan de Once Upon A Time	P.17
II. De nombreuses analogies :	P.20
A. Les vêtements	P.20
a) Le joueur de flûte de Hamelin	P.20
b) Peter Pan	P.24
c) Ressemblances	P.25
B. Une flûte enchantée	P.26
C. Des enfants à secourir ?	P.29
a) Le joueur de flûte de Hamelin	P.29
b) Peter Pan	P.32
c) Ressemblances	P.33
III. Approcher les joueurs de flûtes au cycle 3	P.34
A. Protocole	P.35
B. Analyse des données recueillies	P.38
a) Séance 1	P.38
b) Séance 2 et 3	P.42
c) Séance 4	P.45
Conclusion	P.48
A. Bibliographie primaire	P.50
B. Bibliographie secondaire	P.50

C. Annexes	P.52
a) Sitographie	P.52
b) Fiche Synoptique	P.52
c) Fiches de préparation de séances	P.54
d) Texte de la légende du joueur de flûte	P.61
e) Productions d'élèves	P.61
1. Séance 1	P.61
2. Séances 2	P.65
3. Séance 3	P.68
4. Séance 4	P.69

Introduction :

Qui a dit que la magie ne touchait que les enfants ? N'avez-vous jamais relu une œuvre de votre jeunesse pour replonger en enfance le temps de quelques pages ? A travers ce mémoire, je vous propose deux œuvres emblématiques du patrimoine littéraire : la première, un conte, celui du *Joueur de flûte de Hamelin*, avec un homme qui, pour tenter de gagner sa vie, joue de la flûte. La seconde, un roman pour la jeunesse, *Peter Pan*, un jeune garçon qui refuse de grandir et s'amuse dans le Pays Imaginaire. Ces deux histoires, écrites à des époques différentes, auront-elles toujours le même sens lorsque nous les lirons dans un contexte différent aujourd'hui ? Il s'agit en effet de deux hommes, de prime abord avec de grandes différences, mais également des caractéristiques qui interpellent. Il est possible, après lecture des deux œuvres, d'y voir un lien entre ces deux personnages à travers l'évolution de leurs récits respectifs. Qu'est-ce qui peut bien rapprocher ces deux personnages populaires auprès des enfants ? Dans ce mémoire, nous étudierons plusieurs versions du *Joueur de flûte de Hamelin*, de sa légende, en passant par des adaptations de Grimm, Prosper Mérimée, Disney... et les mettrons en relation avec l'œuvre originale de *Peter Pan* de James Matthew Barrie tout en analysant différentes de ses adaptations comme celle de Loisel ou de Disney. Qui sont réellement Peter Pan et le joueur de flûte ? Quels liens pourraient relier un jeune garçon espiègle et un homme se baladant comme un saltimbanque ambulancier ? Pour répondre à ces questions, de multiples sources vont être confondues comme des articles, des revues, des sites internet, afin de les confondre pour en dépeindre des portraits sous-entendus et explicites par rapport à l'écriture de leur texte. Nous tenterons de faire des liens intertextuels entre ces textes et démontrer qu'il existe une ressemblance entre les personnages éponymes, d'un point de vue textuel et représentatif.

En tant qu'œuvres de littérature de jeunesse, il m'a semblé intéressant de les présenter à des élèves de cycle 3 (CM1-CM2) et de m'interroger sur « comment faire étudier à des élèves des liens, à priori fictifs, qui pourraient exister entre les personnages de Peter Pan et Le joueur de flûte de Hamelin ? » J'ai donc choisi de faire une séquence à travers laquelle nous verrons différents aspects des textes, en variant les activités comme des débats, de la lecture d'image, des recherches d'informations à travers les textes, une rédaction...

Pour répondre à toutes ces questions, ce mémoire sera structuré en trois grandes parties : premièrement, la présentation des personnages, en introduisant la vision d'un lien très particulier avec la série *Once Upon a Time*. Deuxièmement, nous observerons les caractéristiques qui relient les deux personnages, à savoir leurs vêtements, les flûtes et les

enfants. Enfin, nous verrons dans une troisième partie de quelle manière des élèves ont-ils pu observer ces ressemblances. Nous allons essayer de porter, et vous faire porter, un regard nouveau sur d'un côté une œuvre un peu oubliée, *Le joueur de flûte de Hamelin*, et de l'autre sur une qui alimente toujours des réécritures, des adaptations, encore aujourd'hui, *Peter Pan*.

I. Trois époques, un seul personnage ?

Ce mémoire va mettre en relation deux œuvres emblématiques de la culture littéraire : *Peter Pan* et *Le joueur de flûte de Hamelin*. Pour mieux connaître ces deux personnages, dans une première partie, nous allons les présenter et en comparer les histoires respectives.

A. Le joueur de flûte de Hamelin

a) Dans la littérature orale puis écrite

Le joueur de flûte de Hamelin est originellement une légende médiévale allemande. Elle a pris sa source vers 1284 dans la petite ville d'Hamelin, en Allemagne, et a fait couler beaucoup d'encre. Un livret pédagogique conçu par l'opéra du Rhin nous donne des éléments diégétiques de la tradition orale. Un jour, un joueur de flûte arrive dans une ville infestée de rats, et propose aux habitants de les en débarrasser contre une rémunération. Ils acceptent. L'homme va alors jouer de la flûte, et entrainer les rats dans le Weser, une rivière de la région. Les rats se jettent dedans et s'y noient. Mais lorsque le joueur revient pour réclamer son argent, les villageois refusent de le payer, et il quitte la ville très en colère contre ses habitants. Peu de temps après, il revient dans la ville, se met à jouer de la flûte dans les rues. Ce sont les enfants qui arrivent en courant, comme ensorcelés par la mélodie. Le joueur de flûte va les entrainer avec lui vers la montagne Koppelberg. Seuls deux enfants vont revenir : un enfant aveugle et un enfant muet, qui ne peuvent donc pas raconter ce qu'il s'est passé. Cent trente enfants auraient disparu ce jour-là.

Cette légende a ensuite été reprise, réadaptée, et les frères Grimm ont été les premiers à en faire une adaptation dans leur recueil de conte « Légendes allemandes » en 1816.

La version des frères Grimm diffère peu de la légende originelle. Quelques détails ont été rajoutés, comme une somme d'argent précise qui est annoncée par le maire au joueur de flûte en tant que récompense. De plus, aucun enfant ne revient de cette aventure.

Plusieurs réécritures en ont été faites par la suite, comme celle connue de Prosper Mérimée, *Le preneur de rats*, adapté d'un dialogue plaisant du premier chapitre des *Chroniques de Charles IX* en 1829. On retrouve aussi *Le joueur de Pipeau d'Hamelin* de Robert Browning et Bernard Noël datant de 1979.

La fin de l'histoire varie selon les multiples réécritures. Plusieurs en ont été écrites, dont deux plus courantes : dans une première, plus commune aujourd'hui, les enfants disparaissent tous et ne reviennent plus jamais, comme celle raconté par les frères Grimm. Dans une seconde, deux enfants reviennent, un enfant muet, qui est incapable de raconter quoi que ce soit, et un enfant aveugle, qui est incapable de décrire le lieu où ils ont été amenés, comme dans la légende allemande. Il existe également une troisième version dans laquelle un autre enfant est également épargné en plus des deux autres enfants sourd et muet. Au moment de partir avec le joueur de flûte, il a fait demi-tour pour aller chercher sa redingote car sa mère lui avait toujours répété de ne jamais sortir sans être bien habillé et bien coiffé. De ce fait, il n'a pas pu suivre les enfants et le joueur de flûte. De plus, dans la version de Prosper Mérimée, seuls les jeunes garçons sont enlevés de la ville.

Le joueur de flûte est un personnage complexe, tantôt sauveur lorsqu'il débarrasse la ville des rats et tantôt bourreau lorsqu'il enlève les enfants. On observe ici la psychologie sociale du personnage principal, influencé par les actions des autres personnages. Nous pourrions estimer que les habitants d'Hamelin n'ont que ce qu'ils méritent car ils n'ont pas honoré leur contrat en refusant d'attribuer la récompense promise. Cependant, cela valait-il d'enlever à leur parents tous les enfants du village ?

Le joueur de flûte est un personnage qui incarne la problématique de la différence entre le besoin de justice et le besoin de vengeance. Qu'est-ce que la justice ? Quelles différences entre réclamer justice et faire justice soi-même ? En effet, on pourrait estimer que le joueur de flûte est en droit de réclamer justice, il a été victime de la malhonnêteté des habitants d'Hamelin.

Dans l'article d'Eugenio Gaburri, « La promesse délirante et les flûtes magiques », publié dans la *Revue française de psychanalyse*, la morale du joueur de flûte s'inscrit dans une séquence que propose Freud de « plaisir-faute-expiation » sur le « malaise » comme « renoncement pulsionnel au profit du développement culturel¹ ».

Chaque personnage constitue un chaînon anonyme d'une mentalité de groupe.

« Pour les habitants d'Hamelin, le plaisir est celui d'être soulagé du siège angoissant de la masse des rats ; la faute des notables de la ville consiste en cela qu'ils n'honorent pas le paiement du joueur de flûte ; enfin, la punition-expiation

¹ GABURRI Eugenio, « La promesse délirante et les flûtes magiques », *Revue française de psychanalyse*, Volume 71, 2007, pages 979 à 997,

frappe la ville qui se trouve privée de sa partie la plus vitale que sont les enfants
– et donc, par là même, de son futur² »

Pour échapper à un problème qui engendre un état mental de masse, l'individu doit recourir à « un surplus de narcissisme qui organise le besoin de s'individualiser et s'émanciper³ ». Les habitants d'Hamelin ont recours à la magie, avec la flûte du joueur de flûte, et personne ne s'en inquiète, personne n'en prend garde. Ils agissent tous dans une seule et même pensée collective : se débarrasser des rats quoi qu'il en coûte.

Le joueur de flûte est lui-même étrange, il est apparu d'on ne sait où, il joue de la flûte pour résoudre le problème des habitants de la ville... Mais les habitants d'Hamelin sont tellement dans l'urgence qu'ils n'y prêtent même pas attention. « Le joueur de flûte équivaut à une prothèse, à un outil qui permet d'échapper radicalement à l'angoisse.⁴ ». Le joueur de flûte représente le désir de se sortir de l'angoisse.

L'enfance est aussi une source d'angoisse pour les habitants. On peut lire dans la version de Grimm que les parents ne s'occupent pas des enfants. C'est pourquoi on peut faire un lien entre les rats et les enfants : les deux sont débarrassés par le même moyen, qui est le joueur de flûte.

Peu à peu, lors de l'enlèvement des enfants, on passe de « plaisir-faute-expiation » vers « évacuation-déni-désespoir ».

« Le joueur de flûte n'est pas un magicien qui vient de l'extérieur mais une des nombreuses angoisses-rats qui grandissent à l'intérieur de notre silencieuse identification dans la masse.⁵»

Dans ce conte, ce ne sont pas les parents, qui ont trompé le joueur de flûte, qui vont être punis directement. Ce sont des enfants qui paient pour la faute de leurs parents. On retrouve cette thématique dans la mythologie grecque : la famille maudite des Labdacides, avec Laïos, qui par sa faute condamne son fils Œdipe qui lui-même condamne sa fille Antigone au malheur. On retrouve aussi la famille maudite des Atrides avec Tantale qui par sa faute va frapper toute sa descendance de malchance et de fléau. Les parents vont faire répercuter sur leurs enfants leurs propres erreurs passées. Ce thème se retrouve également dans la Bible. Le roi d'Israël, David,

² GABURRI Eugenio, « La promesse délirante et les flûtes magiques », *Revue française de psychanalyse*, 2007, pages 979 à 997

³ ibidem

⁴ ibidem

⁵ ibidem

commet le pécher d'adultère avec une femme mariée, qui tombe enceinte, et il tue son mari. Pour le punir, Dieu, à travers son prophète Nathan, lui annonce que « *L'Eternel pardonne ton péché ; toi, tu ne mourras pas. Mais parce que tu as fait blasphémer les ennemis de l'Eternel en commettant cette action, le fils qui t'est né va mourir* » (Samuel II, chapitre 11 verset 1).

Le joueur de flûte est une personne intègre : il vient aider un village qui est dévasté par les rats, moyennant un paiement. On ne saurait le lui reprocher, mais en revanche, on peut se demander, pourquoi le joueur de flûte porte sa colère sur des enfants innocents, qui n'ont rien à voir dans les événements. S'arroge-t-il le droit divin d'infliger un châtement aux habitants de Hamelin en se vengeant sur leur progéniture ?

b) Dans les arts

Le joueur de flûte a eu de nombreuses représentations artistiques. La première se serait retrouvée sur un vitrail de l'église d'Hamelin en Allemagne. Aujourd'hui, on en garde trace grâce à une aquarelle d'Augustin von Moerspeg datant de 1592 qui reprend ce même vitrail. Par la suite, le personnage du joueur de flûte a été repris de nombreuses fois. On le retrouve par exemple dans de nombreuses illustrations comme celle de Oskar Herrfurth de 1934, dans des sculptures comme *Le joueur de flûte* de Jean-André Delorme de 1861 ou celle de la fontaine du *Joueur de flûte de Hamelin* de Karl-Ulrich, une œuvre datant de 1972 où on peut voir le joueur de flûte emmener avec lui des enfants.

Il a même inspiré Disney, qui en a fait un film cartoon animé intitulé *The Pied Piper*, sortie en 1933 et qui dure 7 minutes. C'est un court métrage. Il s'agit de la seconde adaptation de Disney du conte, qui avait été repris dans *Alice Comedies* en 1924, avec une adaptation un peu moins fidèle. Pour *The Pied Piper*, il s'agit du premier cartoon où le personnage principal est un humain. L'adaptation filmique de Disney a une tonalité humoristique, que le conte original n'a pas. En effet, lorsque le joueur de flûte emmène les rats, ils se retrouvent sur un gruyère géant qui s'envole au loin. Puis, lorsque le joueur de flûte emmène les enfants, ils se dirigent en chantant et en dansant vers Happyland, où tout n'est que jeu et bonheur. « Happyland » signifie un monde heureux, et donc une fin heureuse. Or, lorsqu'une personne décède, il n'est pas rare d'entendre qu'elle part vers un monde meilleur. En ce sens, Disney ferait donc un sous-entendu de la destination des enfants. On retrouve donc bien l'empreinte de Disney qui reprend un conte classique et l'adapte pour un public d'enfant avec un esprit plus léger et innocent, mais qui garde une double interprétation de la fin du conte dans son adaptation. Hugues Aufray, chanteur

français, en a fait une chanson en 1996, *Le joueur de Pipeau*. Cependant, à la fin de la chanson, les enfants connaissent le même sort que les rats et se noient tous dans la rivière. Hugues Aufray donne une fin tragique à ce conte, en ayant une interprétation pessimiste de la disparition des enfants.

Mais cette histoire a également inspiré des opéras. En 1879, l'opéra *Der Rattenfänger von Hameln* composé par Victor Ernst Nessler est joué à Leipzig. Il y a également *Le joueur de flûte*, joué par l'opéra national du Rhin lors de la saison de 2019-2020. Le livret s'inspire du conte des frères Grimm.

Très peu d'adaptations cinématographiques ont été faites du conte. En 1972, le film de Jacques Demy, *Le Joueur de flûte*, est une adaptation directe du conte. Mais les adaptations sur écran ont été plus animées que filmiques.

On remarque que plusieurs adaptations ont donc été faites de ce conte, actualisé par des mises en scènes sur petits et grands écrans, mais plus le temps passe, et plus le conte paraît s'être oublié, du fait que ces adaptations deviennent de plus en plus rares au fil des années. Des illustrations sont encore faites dans des livres de littérature de jeunesse qui sont encore publiés de nos jours. En effet, *Le joueur de flûte de Hamelin* est dans la liste des livres de références au cycle 3 de 2018. Mais les adaptations artistiques comme filmiques se font de plus en plus rares. Il n'y a plus eu d'adaptations animées depuis celle de Disney en 1933. En effet, adapter un conte signifie l'actualiser pour atteindre un large public. Or, n'oublions pas que ce conte traite d'une thématique dérangeante, le kidnapping. Même si les adaptations touchent une large tranche d'âge, les jeunes enfants sont de gros consommateurs d'images de nos jours. Beaucoup d'entre eux regardent maintenant la télévision, les téléphones, les tablettes... Je peux supposer que notre société n'est peut-être pas prête à dépoussiérer ce conte pour cette raison : le bienpensant. On cherche aujourd'hui à préserver les enfants de toute violence, et on oublie donc un peu les contes traditionnels qui ont à l'époque des visées morales afin d'éduquer les enfants face aux épreuves de la vie et d'inculquer des morales subliminales aux parents avec des indices dans les textes que seuls des adultes pourraient comprendre. Les contes aujourd'hui n'ont plus le même rôle car nous ne sommes plus dans la même époque : ils sont là pour raconter de belles histoires aux enfants, où à la fin le message « ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants » doit être diffusé pour ne pas toucher de thématiques trop dures. Ce ne sont plus que de belles histoires, pour préserver les enfants, et non plus des mises en gardes moralisatrices comme à l'époque à travers des thématiques dures. Bien que le texte du joueur de flûte fasse partie du patrimoine et reste encore présent dans des éditions comme Acte Sud junior qui a sorti

une version en 2015, *Le joueur de flûte de Hamelin*, de Thomas Baas, aujourd'hui peu de versions sont encore publiés, ou en faible quantité.

B. Peter Pan

a. Dans la littérature

Peter Pan, avant d'être un roman, est une pièce de théâtre de James Mathew Barrie qui a vu sa première jouée en décembre 1904. Son succès a été tel que l'auteur de la pièce en a écrit un roman en 1911. Mais ce ne fût pas son premier ouvrage. L'origine de Peter Pan remonte d'abord à un premier roman assez méconnu de l'auteur : *Petit oiseau blanc*. C'est un roman très peu connu en France. Un seul fragment du récit a été publié récemment, en 2006, en édition limitée : les cinq chapitres centraux (sur vingt et un en tout) consacrés à Peter Pan, et intitulés : *Peter Pan ou balade dans les jardins de Kingston*.

« Dans ce roman, Barrie publie tous ses chagrins et ses fantasmes d'homme dans un corps d'enfant, toutes ses joies et ses espérances dans une fausse peau d'adulte. Le Petit Oiseau blanc est à la fois l'enfant que la nature lui refuse, le livre que nous lisons et celui qu'écrit le narrateur et, finalement, le double d'un enfant bien réel, George Llewelyn Davies (nommé David dans le texte).⁶ »

Peter Pan est un personnage entre deux états, à la frontière entre enfance et adulte. Il ne veut pas grandir, mais lorsqu'il accepte de rentrer chez lui dans le monde « réel », il est trop tard pour lui. Si lui n'a plus le droit de grandir en étant allé au pays des fées, pourquoi d'autres le pourrait ?

C'est dans *Peter Pan et Wendy*, le second roman « complet » de Barrie, plus connu, que nous retrouvons l'histoire de Peter Pan que nous connaissons mieux. Son titre va évoluer et se raccourcir au personnage principal qui est Peter Pan.

Le personnage de Peter Pan reflète l'enfance et la vie de son auteur, J.M Barrie. Mais ce qui interpelle le plus dans ce personnage, c'est son rapport à l'enfance. Le Peter Pan de Barrie n'est pas juste un petit garçon lambda. Une part de cruauté sommeille en lui. En effet, pour ne prendre qu'un seul exemple, il n'a aucun scrupule à laisser tomber Michel lors de leur voyage vers le pays Imaginaire : « *Et si Peter attendait la dernière seconde pour plonger vers l'enfant et le*

⁶ Céline-Albin Faivre, *Le petit oiseau blanc*, TERRE DE BRUME, 28/09/2006

ramasser juste au ras des flots, c'était bien moins pour sauver une vie humaine que pour démontrer son adresse » (*Peter Pan*, J.M Barrie). On retrouve alors une forme de sadisme chez l'enfant, qui ne cherche qu'à ce qu'on ait une bonne image de lui, et non venir en aide aux autres. Une forme d'individualisme est très présente chez lui. C'est un enfant qui n'en fait qu'à sa tête, a des pertes de mémoires lorsqu'il part vivre des aventures et ne peut pas raconter ce qu'il s'est passé, et invente donc des histoires... Comme si le passé était un trop lourd poids à porter, et qu'il ne préfère laisser place qu'au moment présent. Cependant, le passé fait partie intégrante d'un individu, il fait aussi une part de l'être en devenir et aide à la construction de l'adulte. Or, chez Peter Pan, ce passé étant totalement oublié, ou alors il n'en garde que des bribes, de très lointain souvenirs. Il ne peut pas se construire et évoluer grâce au passé vers l'avenir. C'est pourquoi il reste dans un état d'enfant. De plus, amener la mort ne lui fait pas peur, il n'hésite pas à tuer des pirates sans ressentir le moindre sentiment, si ce n'est la satisfaction d'atteindre son ennemi le Capitaine Crochet. Tuer lorsqu'on est un enfant n'a pas la même valeur que lorsqu'on est un adulte. Il n'y a pas la notion de bien ou de mal que l'enfant construit en grandissant. Chez Peter Pan, l'enfant qui est en lui n'est parfois qu'un être sans cœur, sans sentiment, avec un cœur comme « mort ». Cela nous ferait rejoindre la théorie dans *Petit Oiseau Blanc* que Peter Pan est en fait un enfant mort, et c'est son âme qui est partie s'amuser...

Lorsque l'on cherche une définition de « Peter Pan », ce qui est marqué fait de suite référence au « syndrome de Peter Pan ».

Dans *Futura Santé* :

« Le syndrome de Peter Pan, décrit par le psychiatre américain Dan Kiley, correspond au comportement d'un homme resté enfant et qui refuserait de grandir. Ce n'est pas un syndrome reconnu au niveau psychiatrique. Il décrit plutôt une angoisse de devenir adulte et fait référence au personnage de Peter Pan qui s'enfuit dans un pays où il peut rester un enfant. »

Ce personnage a donc donné son nom à un syndrome psychologique désignant la peur de devenir adulte. Dan Kiley, dans son livre *Le Syndrome de Peter Pan, ces hommes qui ont refusé de grandir* (*The Peter Pan Syndrome : Men Who Have Never Grown Up*) de 1983, décrit les traits de caractère qui permettent de repérer les individus atteints de ce syndrome.

« Ils sont en général narcissiques, immatures d'un point de vue émotionnel, socialement irresponsables et dépendants. ⁷»

Ces traits de caractère sont exactement les mêmes que l'on retrouve chez le personnage éponyme.

Anne-Laure Buffet écrit dans un article paru en 2016 que :

« Par analogie, le syndrome de Peter Pan désigne les enfants angoissés par l'idée de grandir et surtout les adultes qui ne se sentent pas à l'aise dans le monde des adultes. Il a été défini pour la première fois en 1983 par le psychanalyste Dan Kiley. Bien loin d'une psychopathologie ou d'une maladie, le syndrome de Peter Pan est une tendance de certains individus, « *hommes de par leur âge, et enfants par leurs actes* ⁸».

L'œuvre de J.M Barrie a donc aiguillé les psychanalystes sur un syndrome qui a trouvé son nom dans celui de Peter Pan. Anne Laure Buffet montre que de nombreux aspects de l'œuvre originale ont été gommées par de nouvelles versions plus « tout public » comme celle très connue de Walt Disney.

« Peter Pan. Un conte soi-disant destiné aux enfants, mais pas qu'aux enfants. Un conte dont Walt Disney s'est emparé, pour le vider en partie de sa substance. La mort, bien présente dans le récit de J.M. Barrie, n'apparaît que peu. Comme celle que Peter Pan donne aux enfants perdus lorsqu'ils décident de grandir ; celle de Crochet et du crocodile dont l'apparition est plus grotesque qu'effrayante ; celle de la jeunesse qui est vouée, en principe, non à disparaître mais à construire une personnalité⁹ ».

L'essence du personnage est en partie vidée chez Disney, qui n'en garde que le personnage joyeux et amusant proche des enfants.

Dans la version de Barrie, Peter a été abandonné par sa mère endeuillée, donc cela fait de lui un enfant perdu, abandonné ou même mort, peut-être maltraité par des parents négligents. Ces

⁷ Julie P., Journaliste scientifique, « Syndrome de Peter Pan ». [Futura Science. M.C Ray](https://urlz.fr/eHC7). Consulté le 18 avril 2019, <https://urlz.fr/eHC7>

⁸ BUFFET Anne-Laure, *Le syndrome de Peter Pan*, CVP, 2016
<https://harcelementmoral.wordpress.com/2016/11/13/le-syndrome-de-peter-pan/>

⁹ BUFFET Anne-Laure, *Le syndrome de Peter Pan*, CVP, 2016
<https://harcelementmoral.wordpress.com/2016/11/13/le-syndrome-de-peter-pan/>

« confusions handicapantes » font de lui un enfant qui ne veut pas grandir, dans un monde enfantin cruel, qui n'a ni concept de Bien ou de Mal.

« Il n'y a pas de culpabilité, ni d'embarrassants souvenirs et encore moins de compassion et reconnaissance. Ce monde est « juste une société enfantine qui instaure des lois sans principe ». Ici nous pouvons voir les dédales des passages sombres de l'enfance.¹⁰ »

Cette idée d'enfant perdu, maltraité par ses parents, et plus précisément sa mère, est reprise par Régis Loisel, dessinateur de la bande dessinée *Peter Pan*, de 1990.

« J'avais envie de montrer un petit personnage complètement déshérité, avec des problèmes affectifs, vivant dans un monde d'adultes dur, pourri, très noir et lui, il sauve sa pureté par le rêve.¹¹ »

Dans cette adaptation de *Peter Pan*, le côté sombre est amené à son extrême. Les personnages évoluent dans les bas-fonds de Whitechapel, un quartier où règne la misère, la prostitution, la violence et les meurtres. Il est le souffre-douleur de sa mère, et erre dans les rues pour lui échapper, raconte des histoires aux enfants de l'orphelinat. Mais dans cette version, un autre personnage entre en compte : Jack L'Éventreur.

« Pierre [Dubois] étant un féru de littérature populaire, un véritable érudit dans le domaine des fées et autres personnages imaginaires, quand je lui ai parlé de mon envie de raconter la genèse de *Peter Pan*, il m'a dit sans préambule 'Pour moi, *Peter Pan* c'est Jack l'éventreur !'. Je suis resté sous le choc... Il a voulu m'expliquer son raisonnement mais je l'ai immédiatement interrompu. La fusion de ces deux personnages développait en moi un tel bouleversement que je n'ai pas voulu en savoir plus.¹² »

Loisel fait donc un rapprochement entre Jack l'éventreur et *Peter Pan*, qui pourrait être la même personne. Ce rapprochement met encore plus en avant le côté cruel du personnage. Jack ne tue que des prostituées, dans le quartier de Whitechapel. *Peter*, dans la BD de Loisel, traîne souvent dans ce quartier. Le meurtrier connaît très bien l'anatomie, il retire certains organes de ses

¹⁰ BUFFET Anne-Laure, *Le syndrome de Peter Pan*, CVP, 2016

<https://cvpcontrelaviolencepsychologique.com/2016/11/13/le-syndrome-de-peter-pan/>

¹¹ Bulles Dingues n°24/25 Loisel, *une monographie*, éditions Mosquito <http://1001cases.net/peter-pan-regis-loisel/>

¹² Régis Loisel, *Loisel, dans l'ombre de Peter Pan*, 2006 <http://1001cases.net/peter-pan-regis-loisel/>

victimes. Peter, lui, a appris à se servir d'un scalpel et à pratiquer certaines opérations. Pour définitivement faire un lien entre les deux personnages, Peter prend en flagrant délit de luxure sa mère avec un médecin du nom de Jack. Sa mère, après que les deux hommes aient quitté la maison, sera poignardée, sans savoir qui a commis cet acte. Dans son œuvre, Loisel reprend un Peter Pan qui tuerait, en visant des femmes qui, comme sa mère, ont des relations non louables. Le jeune garçon est en quête d'affection, et la cherche auprès d'autres femmes qui pourraient reprendre ce rôle. En cela, Loisel reprend l'idée de Barrie d'un personnage en quête d'amour, qui peut user de la violence pour la trouver, et utilise la figure de Jack l'éventreur pour la confondre avec celle de Peter, sans qu'il n'y ait vraiment de certitudes.

Peter Pan est un personnage énigmatique, ayant lui aussi deux facettes très distinctes de l'enfant qui ne veut pas grandir, et celui qui cherche de la reconnaissance, de l'attention qu'une famille pourrait lui donner. Il serait en quête d'amour, même s'il ne le comprend pas, et s'entoure d'enfants pour masquer sa solitude.

b. Dans les arts

L'histoire de Peter Pan a inspiré bon nombre d'adaptations cinématographiques, avec notamment celle plutôt connue de Disney, *Peter Pan*, sortie en 1953. On y retrouve un jeune garçon, Peter Pan, qui emmène avec lui sur l'Île Imaginaire les trois enfants Darling, Wendy, John et Michel. Le film d'animation de Disney nous montre les personnages marquants de l'histoire originale de Barrie, avec la tribu des Peaux-Rouges et leur princesse renommée Lily la Tigresse, les enfants perdus, le capitaine Crochet, la fée Clochette... Dans une version beaucoup plus joyeuse. En effet, on retrouve les grandes lignes de l'histoire, mais le côté plutôt cruel de Peter Pan est totalement effacé, pour en faire un personnage plus léger et plus proche des enfants, car c'est un film animé adapté pour un jeune public. Mais d'autres adaptations filmiques en ont encore été faites plus tard, approchant le scénario originel de Peter Pan sous d'autres formes, comme *Hook* de Steven Spielberg en 1991, mettant en scène un Peter Pan adulte. Plus récemment encore, on retrouve *Peter Pan* de P.J Hogan en 2003, *Pan* de Joe Wright en 2015 ou encore sorti l'année dernière *Wendy* de Benh Zeitlin, en 2020. D'autres projets d'adaptations sont en cours, comme l'a annoncé Disney avec sa future adaptation du livre de Barrie dans *Peter Pan et Wendy*, qui serait prévu pour 2022.

De plus, une comédie musicale a également marqué les esprits, *Peter Pan* de Vincent J. Donehue, en 1960, qui a connu un immense succès en Amérique. On retrouve également des

adaptations en série animé, comme celle *Les nouvelles aventures de Peter Pan* en 2012, touchant un public plus jeune cette fois-ci.

L'histoire de Peter Pan est une grande source d'inspiration. En découle de nombreuses adaptations, car l'histoire ne cesse de se renouveler avec les années en la mettant en scène sous différents angles. Le personnage de Peter Pan, derrière son côté cruel chez Barrie, est un enfant. De ce fait, il est plus facile à un enfant de s'identifier à un personnage de son âge, qui lui ressemble, et qui vit des aventures merveilleuses dans un Pays Imaginaire. Une base solide pour attirer un certain public. De plus, cette œuvre a un côté intemporel. Elle possède un univers enfantin, qui touche toujours un jeune public. L'aspect magique rejoint celui des contes de fées, avec la présence notamment de Clochette. Ce sont des thématiques qui touchent toujours un public, car il y aura toujours des enfants à séduire avec des réadaptations de contes de fées. De plus, cela peut également toucher des adultes de découvrir différentes facettes de l'histoire qu'ils ont pu lire étant enfant. C'est donc la raison pour laquelle de si nombreuses adaptations ont vues le jour, car il est possible d'aborder ce conte sous plusieurs axes, comme celui des différentes psychologies de Peter Pan, celle des enfants Darling, celle des pirates... en gardant les éléments principaux du récit comme les personnages et le lieu de l'action. Et l'histoire en elle-même attire : lorsque l'on voit les enfants Darling partir vers le Pays Imaginaire, on ne voit que des enfants qui partent jouer tous ensemble dans un lieu extraordinaire et magique. Dans la version de Barrie, on peut cependant avoir une double vision de Peter qui appâte les enfants en venant les voir plusieurs fois avant de les emmener au Pays Imaginaire, comme un prédateur qui vient repérer plusieurs fois le lieu de son crime : un kidnapping d'enfant. Le sous-entendu peut être modifié, effacé, ou non, mais laisse une grande part d'exploitation pour les scénaristes et metteurs en scène qui réinventent à chaque fois un peu l'histoire de Peter Pan.

C. Peter Pan de Once Upon A Time

Plusieurs films mettent en scène l'histoire de Peter Pan. Mais il existe aussi une série qui reprend ce personnage emblématique : *Once Upon A time*. Il s'agit d'une série américaine fantastique réalisée par Adam Horowitz et Edward Kitsis. Produite de 2011 à 2018, elle est constituée de 7 saisons. Pour la résumer, dans une petite ville nommée Storybrook, des personnages de contes sont piégés dans notre époque par la méchante sorcière Regina, l'ennemie de Blanche Neige et du prince Charmant, qui a lancé un sort dans toute la région de la forêt enchantée. Ils n'ont aujourd'hui plus de souvenirs de leur vie passée. Mais un jour, un jeune garçon nommé Henri

va à la rencontre d'Emma Swann, sa mère biologique. Il est venu la chercher pour la ramener dans la ville de Storybrook, car elle serait la sauveuse, celle qui mettrait fin à la malédiction. On entre dans une intrigue sous forme de pièces de puzzle entre contes à remettre en place au fur et à mesure des épisodes, qui impliquent les histoires des habitants de la ville.

Au fur et à mesure des épisodes, les personnages de contes se croisent et vivent des aventures, projetés d'un univers féérique à un monde contemporain. Cette série, teintée de merveilleux, adapte, réécrit et actualise des contes traditionnels de Grimm, d'Andersen, de Perrault... Mais aussi des œuvres de littérature de jeunesse. On peut voir les personnages de Peter Pan, Alice au pays des merveilles, Robin des bois... Les réécritures des œuvres, où se tissent des intrigues communes, se voient donc attribuées des adaptations dans les histoires qui lient plusieurs personnages entre eux par un central : Rumpelstiltskin. Il s'agit d'un personnage des frères Grimm, le nain Tracassin (Rumpelstilzchen en allemand). Il endosse son propre rôle, mais aussi celui du mentor de la méchante reine (Regina) après avoir été celui de sa mère la reine de cœur (Cora), il est également la Bête qui aime Belle, le fil de Peter Pan, la némésis de Crochet... Toutes les intrigues et ficelles finissent par le relier à tous les personnages. De plus, plusieurs mondes fantastiques sont reliés, dont celui du Pays imaginaire (Neverland) reliés avec des objets magiques comme le navire du capitaine Crochet.

L'univers du Pays imaginaire commence à prendre forme avec l'arrivée du personnage du capitaine Crochet dès la saison 2, et on observe que la série mélange réel et merveilleux, avec les vêtements de pirate identiques qu'il porte et dans les rues de New York et dans le monde merveilleux. L'intertextualité dans les contes est poussée dans la série en entremêlant toutes les histoires, en faisant des personnages secondaires des personnages récurant voir principaux (comme le personnage de Crochet). On voit finalement apparaître le personnage de Peter Pan à la saison 3, qui lui est en grande partie consacrée. Peter Pan est un enfant qui vit sur l'île du Pays Imaginaire et n'en part jamais. Son ombre est la seule à pouvoir voler et aller chercher des enfants pour les ramener sur l'île.

Le personnage de Peter Pan est joué par Robert Andrew Kay, qui a déjà joué dans un rôle merveilleux du personnage de Pinocchio dans le film éponyme. Dans la série de Once Upon a Time, il interprète un personnage assez complexe. En effet, on retrouve Peter Pan dans le Pays Imaginaire avec les enfants perdus dont il est le chef. Or, ce n'est pas qu'une troupe d'enfants joyeux comme dans la version de Disney, ce sont des soldats aux ordres de Peter Pan. Il représente l'autorité suprême. Son ombre, qui est la seule à pouvoir se déplacer à sa guise, est celle qui enlève des enfants pour les amener jusqu'au Pays Imaginaire. Le réalisateur a choisi

de faire concorder son personnage avec les caractéristiques principales que l'on retrouve chez le Peter Pan de J. M. Barrie : il s'agit d'un enfant, avec des traits malicieux qui caractérisent bien l'acteur Robert Andrew Kay ; il joue de la flûte de Pan, accessoire phare du personnage du livre, il est entouré d'enfants... Tout semble concorder. On retrouve d'ailleurs les ficelles du conte dans un des épisodes de la série, avec les personnages de Wendy, John et Michel Darling qui côtoient l'ombre de Peter et vont au Pays Imaginaire. Mais finalement, la peur grandie quand Wendy se rend compte que l'ombre veut enlever l'un de ses frères. Il y a un univers inquiétant qui s'installe.

Peter Pan est donc d'apparence joyeux et gentil, mais un univers sombre plane autour de lui. L'île du Pays Imaginaire est sombre, noire, inquiétante. Les sirènes qui entourent l'île ne sont pas gentilles et belles, mais ressemblent aux sirènes de l'Odyssée, avec un chant monstrueux qui amène des tempêtes en pleine mer. Leurs queues viennent taper les coques des navires qui s'approchent trop près de l'île pour les faire chavirer en pleine mer, comme on peut le voir avec le navire de Crochet. Clochette quant à elle est une fée en exil qui se cache sur l'île sans plus aucun pouvoir. Elle ne veut plus voir personne, a été bannie du royaume des fées. Elle a une allure de guerrière solitaire, pour survivre sur l'île inquiétante gouvernée par Peter Pan. C'est une île dont « personne ne repart vivant » si Peter ne l'a pas décidé. On peut donc en retirer qu'il y a tout un aspect sombre autour du personnage de Peter, comme dans la version de Barrie. Sous ses traits de petit garçon, il cache sa personnalité manipulatrice et cruelle. En effet, il n'hésite pas à ordonner aux enfants perdus de tuer des adultes qui se trouvent sur l'île, ou à manipuler Henri, le fils d'Emma, pour obtenir ce qu'il désire de lui. Il y a une part d'ombre chez lui. Dans cette version de Peter Pan, nous sommes loin de celle de Disney pour nous rapprocher plus de la version originale de littérature de jeunesse. Nous ne retrouvons cependant pas tous les personnages, comme la tribu des indiens qui n'est pas présente.

Cependant, dans cette même saison, on retrouve également le conte du Joueur de flûte de Hamelin à qui un épisode est consacré. En effet, cette série a pour particularité de jongler avec présent et passé où se trouvent les contes. Ici, dans la ville de Hamelin, des garçons ont été enlevés. On remarque ici que le réalisateur a choisi de mettre en scène la version de Prosper Mérimée et non de Grimm, où seuls les garçons sont enlevés. Ils sont attirés par une ombre pendant la nuit et suivent une mélodie que les parents n'entendent pas. Il n'y a pas de contexte ici, seulement des enfants qui semblent malheureux avec leurs parents et qui sont enlevés, mais les rats du conte originel ne sont pas évoqués.

Rumpelstiltskin, qui est lien entre les contes, est présent et suit les enfants en pleine nuit pour retrouver son fils. Il arrive dans une montagne où des garçons jouent, dansent autour d'un énorme feu. C'est alors qu'il découvre le joueur de flûte, qui n'est autre que Peter Pan. En effet, dans cette série, Peter Pan et le Joueur de flûte de Hamelin ne sont qu'un seul et même personnage. De ce fait, les enfants perdus du Pays Imaginaire sont les mêmes enfants qui viennent de Hamelin, et ce ne sont que des garçons, comme dans la version de Prosper Mérimée, dans *Le preneur de rats*. Sachant que Peter Pan veut une armée sous son commandement, on comprend mieux pourquoi seuls des garçons sont enlevés. De plus, il n'y a pas de présence féminine sur l'île, si ce n'est Clochette qui se cache et vit seule. Dans le conte de Barrie, lorsque Wendy est au Pays Imaginaire, les garçons perdus l'appellent « maman ». Une maman est faite pour avoir une figure de modèle et d'amour, et aider les enfants à grandir. Or Peter Pan ne veut pas grandir. C'est aussi pour cette raison qu'il n'y a pas de fille sur l'île.

Dans la série, être adulte c'est abdiquer sa jeunesse et son pouvoir pour aimer véritablement son enfant et tout lui donner. Peter Pan, qui est en vérité le père de Rumpelstiltskin, a fait le choix d'abandonner son fils pour rester lui-même enfant. Il y a cette peur et cette interdiction de grandir qui se ressent sur l'île. L'ombre de Peter Pan est celle qui va chercher de nouveaux enfants, celle qui peut se déplacer dans le monde, car Peter ne peut plus quitter l'île.

Les enfants qui entendent la mélodie de la flûte se sentent mal aimés ou perdus, d'où est venue l'idée au personnage de Peter de les nommer « les enfants perdus ». Il profite de leur peur, de leur peine, pour leur offrir un endroit bien plus joyeux à leurs yeux, où ils se sentiront entourés d'autres garçons comme eux. Cependant, on observe que lorsque les enfants dansent tous ensemble sur l'île du Pays Imaginaire, ils entendent toujours la mélodie de la flûte. Si les enfants entendent cette mélodie, c'est qu'ils se sentent toujours seuls et perdus ce qui prouve qu'ils ne sont pas réellement heureux. De plus, on entend leurs pleurs la nuit quand ils dorment. Mais Peter Pan avoue aussi qu'il se sent bien seul sur l'île Imaginaire, et qu'il souhaitait de la compagnie, c'est pour cela qu'il est venu enlever des enfants. Il y a donc la peur de la solitude chez le personnage d'être toujours jeune et mais surtout le seul à rester enfant. Il y a donc une part d'égoïsme chez Peter.

A travers cette lecture des œuvres qu'en a fait le réalisateur de la série, on rejoint le questionnement que l'on pourrait faire émettre à des enfants : Peter Pan et Le joueur de flûte de Hamelin sont-ils la même personne ? Le réalisateur, lui, en fait cette lecture. Il a regroupé ces deux contes à travers un double personnage, mettant l'accent sur sa cruauté déguisée derrière de fausses bonnes intentions.

II. De nombreuses analogies

A. Les vêtements

a) Le joueur de flûte de Hamelin



Le joueur de flûte de Hamelin, aquarelle d'Augustin von Moersperg, 1592

La première représentation du joueur de flûte est une aquarelle d'Augustin von Moersperg datant de 1592. On peut y voir un homme moustachu, donc d'un certain âge. Il est habillé d'un costume multicolore avec des bandes jaunes, blanches, vertes et rouges. Il porte un chapeau également multicolore, pointu au bout. On peut faire un parallèle avec le personnage d'Arlequin avec ces couleurs vives. Arlequin serait apparu au XV^{ème} siècle dans les processions dramatiques du bon roi René, dans la comédie italienne. Mais étymologiquement, le vieux mot « hellequin » signifie « génie infernal » en allemand. On lui donne donc également une origine dans des légendes germaniques, comme le joueur de flûte. A l'origine, Arlequin est un personnage un peu naïf, rustre, mais au fur et à mesure, il est devenu plus rusé, cynique, immoral. Il est là pour faire rire, et montrer les différentes facettes de l'homme : optimiste, gourmand, coureur de jupon, gentil, fidèle... Il est très apprécié des enfants car il leur ressemble en plusieurs points. Le caractère d'Arlequin rejoint aussi celui du joueur de flûte : les deux personnages ont de multiples qualités identiques : sauveurs qui trouvent des solutions à des problèmes, comme lorsque le joueur de flûte sauve la ville d'Hamelin des rats, joyeux, comme l'air de mélodie que le joueur de flûte joue lorsqu'il part avec les enfants, immoraux selon les points de vue avec l'enlèvement des enfants par le joueur de flûte. Leur proximité avec les enfants et également une caractéristique qui lie les deux personnages.

Lorsque le conte a été repris par les frères Grimm, il n'y avait pas de caractéristiques vestimentaires du joueur de flûte hormis le fait qu'il porte une sacoche. Mais dans *Le preneur de rats* de Prosper Mérimée, on retrouve une description physique du personnage :

« [...] un grand homme, basané, sec, grands yeux, bouche fendue jusqu'aux oreilles, habillé d'un pourpoint rouge, avec un chapeau pointu, de grandes culottes garnies de rubans, des bas gris et des souliers avec des rosettes couleur de feu. Il avait un petit sac de peau au côté¹³ »

Le joueur de flûte a maintenant un visage, une couleur de peau, un « sourire jusqu'aux oreilles » qui lui donne un air mystérieux, et presque effrayant avec son accoutrement de toutes les couleurs. C'est à partir de là que l'on voit apparaître les collants avec « les bas gris », on reprend l'idée du chapeau pointu... De plus, il possède des habits différents selon son humeur. Lorsqu'il arrive à Hamelin, il est habillé de toutes les couleurs, il n'a pas d'humeur définie. Mais lorsqu'il revient pour enlever les enfants, il n'a plus tout à fait les mêmes habits. Cette fois, il a un chapeau de couleur pourpre, qui peut caractériser sa colère envers les habitants d'Hamelin. Par la suite, plusieurs représentations du personnage vont reprendre cette couleur pourpre.

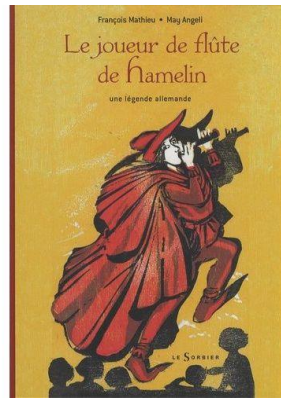


Le joueur de flûte de Hamelin, Oskar Herrfurth, 1934

La couleur rouge de l'intégralité du costume du joueur de flûte est annonciatrice du caractère sanguin du personnage. La symbolique de la couleur rouge est ambivalente. Il évoque le feu divin comme le feu des enfers, l'amour mais aussi la passion destructrice, la vie et le sang, la mort. Il y a donc un point de vue positif et un point de vue négatif de cette couleur. Elle représente bien le caractère ambivalent du personnage. Le rouge pourpre correspond au rouge sang. Le costume nous prépare donc pour le déroulement de l'histoire : la mort des rats qui se jettent dans la rivière au son de la musique, et l'enlèvement des enfants, dont on ne connaît pas vraiment le sort.

¹³ Prosper Mérimée, « Le preneur de rats », *Chroniques de Charles IX*, Chapitre 1, 1829

Cette couleur va être reprise et gardée dans ses représentations futures, dans des éditions jeunesse.



ANGELI May, MATHIEU François, *Le joueur de flûte de Hamelin, une légende allemande*, illustration de gravure de bois, Le Sorbier, 2008

Le personnage a également un accoutrement dans l'ensemble bien étrange. Des collants, un chapeau orné d'une plume, une cape, de longs souliers... tout concorde avec une tenue traditionnelle d'un autre célèbre personnage de la littérature : Robin des Bois. La légende de Robin des bois a pris sa source vers 1228, date à laquelle on retrouve les premiers écrits traitant d'un « Robin Hood » dans des documents judiciaires. Au début du XIV^{ème} siècle, de célèbres ballades populaires relatent les histoires de Robin des bois. C'est à partir de là qu'apparaissent des premières mentions manuscrites, mais c'est au cours du XV^{ème} siècle que se forge sa légende de hors-la-loi au grand cœur. Robin des bois vient en aide au plus faibles. C'est exactement la même chose avec le joueur de flûte : il vient en aide aux habitants démunis puis aux enfants en les sortant de la ville où les adultes sont cupides. Il n'est pas impossible que les représentations du joueur de flûte se rapprochent de celles de Robin des bois, car elles s'inspirent du sauveur anglais, antérieur au personnage du joueur de flûte. Elles peignent une image différente du joueur de flûte, celle de justicier et non pas de bourreau. Il y a donc une ambivalence entre l'accoutrement du personnage, sa couleur, et ses actes réels. L'édition de Samivel du *Joueur de flûte de Hamelin* reprend cet accoutrement de justicier, avec les mêmes couleurs vertes.

Aujourd'hui, d'autres représentations sont faites du joueur de flûte. Mais il n'a plus de costume coloré. En effet, ses représentations sont en noir, pour laisser libre court à l'imagination du lecteur. On peut également faire un parallèle avec *Once Upon a time* : le joueur de flûte de Hamelin n'est autre que l'ombre de Peter Pan, noire, dont on ne voit pas le visage. L'ombre a une connotation plus mystérieuse, plus sombre, le noir représente la nuit, avec une certaine forme de crainte qu'elle peut inspirer.



Le joueur de flûte de Hamelin, Vincent Wagner, 2010

b) Peter Pan

Lorsque l'on décrit Peter Pan, « *C'était un charmant garçon vêtu de feuilles d'arbres et de résine*¹⁴. » peut-on lire chez Barrie. Il s'agit de la seule description physique du personnage de tout le livre. Lorsque l'on voit apparaître la couverture du livre en 1911, on peut y observer un jeune garçon, simplement vêtu de feuilles.



Couverture de *Peter Pan et Wendy*, édition de 1911

Les représentations du personnage vont évoluer, mais la couleur verte va rester son emblème, sa marque. Toutes ses représentations le montrent avec des habits verts, et ce depuis le départ. Dans les représentations filmiques ou les illustrations de livre de jeunesse, c'est une image récurrente qui revient, que ce soit vêtu de feuillages ou de tissu vert. Or, on retrouve dans

¹⁴ James Matthew Barrie, *Peter Pan*, Royaume-Uni, Hodder & Stoughton, 1911

certaines adaptations des vêtements plus criards, de couleur rouge. Ceci a inspiré une auteure, Géraldine Maccoghrean, dans son roman *L'habit rouge de Peter Pan*. Elle reprend l'histoire de Peter Pan avec les mêmes personnages mais de nouvelles intrigues : les enfants perdus, adoptés par les Darling, ont grandi et sont devenus adultes, comme Wendy et ses frères. Mais un trou dans le pays imaginaire va devoir les faire repartir sur l'île de leur enfance, redevenir enfant et retrouver Peter et la fée Clochette pour régler le problème. L'habit rouge de Peter Pan est une particularité de cette adaptation. Elle place la couleur rouge au centre des caractéristiques de Peter.

Au fil des années, on retrouve également un symbole qui devient représentatif de son personnage : son chapeau, orné d'une plume. On le retrouve pour la première fois dans l'adaptation animé de Disney *Peter Pan*.



Peter Pan, Walt Disney, 1953

Disney choisit de représenter Peter Pan avec une tenue totalement verte, pour garder un lien avec la version de Barrie sur une thématique végétale. Il est habillé d'un chapeau orné d'une plume, une tunique, des collants et des chaussures pointues. Disney a choisi de reporter le costume de Peter Pan au personnage qu'il a mis en scène plus tard, en 1973 : Robin des bois. Cette similitude crée un lien entre les deux personnages en tant que justiciers : Peter Pan se bat contre les pirates pour la liberté sur l'île du Pays Imaginaire, Robin des bois se bat contre le shérif de Nottingham pour les plus faibles.

Disney instaure cette vision de Peter Pan dans ce costume. Dès lors, de nombreuses représentations reprennent ce costume, comme la comédie musicale *Peter Pan* de 1960, ou encore dans les représentations graphiques comme dans *Peter Pan*, illustrations de Stéphane Girel.

c) Comparaison entre le joueur de flûte et Peter Pan

Les personnages de Peter Pan et du joueur de flûte de Hamelin ont tous deux des costumes bien significatifs et reconnaissables. Cependant on remarque plusieurs ressemblances : pour commencer, leur chapeau. Tous deux ont un chapeau orné d'une plume depuis la mention d'un chapeau pointu dans la version de Mérimée et l'adaptation de Peter Pan par Disney. Ce chapeau a des ressemblances avec les chapeaux de chasse, plus particulièrement la chasse à courre, que l'on retrouve depuis la renaissance. En effet, les chasseurs ornaient leur chapeau de belles plumes des oiseaux qu'ils avaient tués. Peter Pan et Le joueur de flûte se rapprochent donc tous les deux du statut de chasseur : le joueur de flûte chasse ses proies avec sa flûte, Peter Pan retrouve des enfants la nuit pour les amener vers le Pays Imaginaire.

De plus, on retrouve d'autres particularités similaires : les collants, les chaussures pointues...

Ainsi, les représentations des deux personnages ont évolué au fil des adaptations. Disney est le premier à en avoir fait un rapprochement vestimentaire entre son joueur de flûte et son Peter Pan. Mais le joueur de flûte a été le premier à posséder un chapeau, des collants, des chausses... Peter Pan, œuvre posthume, aurait donc pris petit à petit certaines de ses caractéristiques.

Les personnages sont également associés à un même troisième : Robin des bois, qui est le premier des trois personnages à apparaître dans la littérature. Il fait le lien vestimentaire entre les deux. On observe, rien que dans le vêtement, l'ambivalence du bien et du mal dans les deux personnages. De plus, la couleur verte est utilisée chez Peter Pan comme Le joueur de flûte.

Les vêtements relient donc ces deux personnages. Mais ils sont également en possession d'un objet très similaire qui fait partie de leur costume : une flûte.

B. Une flûte enchantée

Lorsque l'on parle de flûte, en premier lieu voici ce que l'on peut trouver comme définition :

« Dans un sens général, tout instrument à vent, en bois et à trous que l'on bouche avec les doigts, et dans lequel on souffle.¹⁵ »

En effet, la flûte est le plus vieil instrument à vent de l'histoire. On a retrouvé une flûte vieille de la préhistoire, de -20000, avec des trous formés dans des os. Pour comparer, dans le dictionnaire du parisien, le Sansagent, on y retrouve également en première définition

¹⁵ Le dictionnaire de littré

: « *instrument à vent formé d'un tube percé de trous, ou de plusieurs tubes de différentes longueurs.* », c'est-à-dire une définition musicale.

Plusieurs définitions en sont données, mais elles sont toutes tournées vers le domaine de la musique, avec toutes les sortes de flûtes qui peuvent exister : traversière, à bec, de Pan... En effet, il existe une flûte de Pan, celle vers laquelle on va le plus se tourner pour commencer. Pan est tout d'abord le nom d'un dieu grec, le protecteur des bergers, laid avec des pieds de bouc, et très coureur de jupons derrière les nymphes. La nymphe Syrinx, de qui le dieu s'était entiché, se changea en roseaux pour lui échapper, mais Pan rassembla les roseaux et s'en fabriqua une flûte dont il tirait des mélodies divines, et sur laquelle il pourrait toujours porter ses lèvres pour l'embrasser.

« [...] jusqu'à ce qu'elle arrive au bord sablonneux du paisible Ladon ; là, les eaux arrêtant sa course, elle avait prié ses sœurs liquides de la métamorphoser.

Pan croyait déjà Syrinx à sa merci, mais dans ses mains il ne saisit que des roseaux du marais et non le corps de la nymphe.

Et tandis qu'il pousse des soupirs, l'air qu'il a déplacé à travers les roseaux produit un son léger, une sorte de plainte.

Séduit par cette nouveauté et la douceur de cette mélodie, Pan dit : « Pour moi, cela restera un moyen de converser avec toi ». Et ainsi grâce à des roseaux inégaux reliés entre eux par un joint de cire, il perpétua le nom de la jeune fille." ¹⁶»

Le nom de ce dieu n'est pas sans lien avec celui du personnage de Peter Pan. En effet, on observe que dans toutes ses représentations, lorsqu'on voit Peter jouer de la flûte, il tient avec lui une flûte de Pan. Le lien entre ses deux personnages, mythologique et fictif, est donc bien évident de par leur nom respectif, leur relation à la flûte et l'univers musical. Peter a, comme le dieu Pan, un esprit très vagabond, il aime s'amuser. Barrie s'est très certainement inspiré de ce dieu pour le nom de son personnage, et sa tenue vestimentaire reliée à la nature. Or, il n'est pas fait mention de la flûte de pan dans le livre, mais juste d'une flûte : « *il se mit à jouer de la flûte à travers la pièce* ». La flûte de pan a fait son apparition dans ses représentations que plus tard. On peut observer dans la version de Disney que le personnage de Peter ressemble beaucoup à un elfe, avec des oreilles en pointe, un sourire mystérieux, dans ses vêtements verts. Il y a ici

¹⁶ Ovide, « La métamorphose de Syrinx », *Les Métamorphoses*, Livre 1, <http://www.flute-de-pan.fr/La-metamorphose-de-Syrinx>

un fort rapprochement avec le dieu Pan, accentué entre l'aspect physique et la flûte de Pan. Plusieurs illustrations vont s'en inspirer : Quentin Gréban, dans sa version illustrée de Peter Pan, présente une flûte de Pan. Toutes les représentations de Peter montrent aujourd'hui une flûte de pan, ce qui le relie avec la divinité. Dans cette flûte, il y a la dimension magique que renvoie le dieu auquel elle est associée. Cela donne un univers plus mystique au personnage, comme dans *Once Upon a time* où la flûte prend une tout autre dimension magique. En effet, seuls les enfants qui se sentent mal aimés ou perdus peuvent en entendre le son.

Dans l'histoire de Barrie, la flûte n'est mentionnée qu'une fois, lorsque Peter en joue pour ne pas écouter Wendy et faire sa sourde oreille. Elle est une échappatoire à la discussion, un instrument dont il joue, avec lequel il s'amuse. La flûte chez Peter Pan a donc un rôle de divertissement et lui permet d'échapper à une réalité éventuellement conflictuelle pour rester dans le jeu...

Le personnage du joueur de flûte possède, de par son nom, une flûte. Elle lui est directement associée, comme si le personnage n'existe qu'avec elle. En effet, dans la version de Grimm, le personnage lui-même le dit « *On m'appelle le Joueur de flûte* ». Il s'agit de son identité, et il n'est plus rien si la flûte n'est plus là. Il s'agit donc d'un objet central autour duquel gravite l'histoire. Dans l'histoire de Grimm, on fait une description de la flûte :

« Il sorti de sa sacoche une petite flûte de bois, tout ce qu'il y avait de plus ordinaire, et commença à jouer un air étrange ¹⁷»

Le joueur de flûte est donc muni d'une flûte ordinaire, une flûte à bec. Or, selon les versions cette flûte est faite de différentes matières : d'abord en bois, puis on retrouve également en bois noir dans certaines réécritures de conte de Grimm, comme dans l'édition d'Acte Sud Junior. Le noir est une couleur qui interpelle, car elle est reliée à la nuit, à l'ombre, et par extension au mal. En effet, c'est grâce à cette flûte que le joueur va se débarrasser des rats de la ville d'Hamelin. La mélodie entraîne les rats hors de la ville, charmés par la mélodie. Mais il en est de même pour les enfants qui sont enlevés de la ville, comme envoutés par une nouvelle mélodie produite par le joueur de flûte au travers de son instrument. Cette couleur noire transmet donc la part d'ombre qui transparait du personnage. Chez Prosper Mérimée, la flûte est en bronze, ce qui traduit la préciosité de l'instrument, et de ce fait un rang social assez élevé de son utilisateur. La flûte est le gagne-pain du joueur. En effet, il use de son instrument à Hamelin pour gagner de l'argent. Il y a donc une sphère magique autour de la flûte pour servir au joueur à gagner sa

¹⁷ Les frères Grimm « Le joueur de flûte de Hamelin », *Légendes allemandes*, 1816

vie. Mais pas seulement : avec cette vengeance sur les habitants d'Hamelin, il se sert également de sa flûte pour enlever les enfants de la ville. La flûte sert donc l'intérêt du joueur de flûte, quel qu'il soit. On observe dans les textes que la mélodie qu'il joue est différente selon son emploi. Lorsque le joueur de flûte joue pour chasser les rats de la ville, il s'agit d' « une étrange mélodie » chez Grimm, d'« un air étrange, et tel que jamais flûteur allemand n'en a joué » chez Mérimée, ce qui pose la question de la nationalité du joueur de flûte. Mais lorsque le joueur vient pour chercher les enfants, « des notes aigües », « la mélodie était aussi étrange que joyeuse » chez Grimm, ce qui transparait avec le caractère enfantin, joyeux pour attirer les enfants. Chez Prosper Mérimée, le joueur change de flûte pour jouer la mélodie. Les différentes flûtes serviraient à différentes utilisations. Mais la flûte reste l'élément central relié à l'histoire, c'est grâce à elle, à travers elle que le conte existe et prend une dimension magique.

Que ce soit chez *Peter Pan* ou *Le joueur de flûte de Hamelin*, la flûte y a son importance. Elle représente la gaieté pour les enfants, qui s'amuse autour de la mélodie. Elles ont toutes deux une dimension magique, de par leur forme, leur couleur, leur matière, leur utilisation. La série *Once Upon a time* rassemble ces deux flûtes en une à travers un seul et unique personnage qui la détient et qui a une double identité. L'instrument est au service de Peter Pan qui s'ennuie tout seul et qui veut de la compagnie. Il se sert donc de sa flûte, dans un monde empreint de magie, pour attirer des enfants à lui. En effet, la mélodie jouée par Peter Pan, qui est également le joueur de flûte de Hamelin, est particulière et singulière, elle ne peut être entendue que par les jeunes garçons qui se sentent perdus ou mal aimés. Elle appelle les enfants vers elle, leur donne envie de s'amuser, les manipule à la guise du joueur. Cela donne à la flûte un côté instrument de loisir, de plaisir pour s'amuser, et un côté d'instrument maléfique selon son utilisation pour manipuler des rats, des enfants...

C. Des enfants à secourir ? a) Le joueur de flûte

Les enfants, dans le conte du joueur de flûte, ont une grande importance. Après avoir été berné par les habitants d'Hamelin, le joueur de flûte vient chercher les enfants de la ville pour se venger, et les emmène avec lui. On ne les revoie plus jamais. Pourquoi retourner sa colère vers les enfants ? Ce ne sont pas eux qui se sont joués du joueur de flûte. Ce sont les adultes.

Les enfants sont, par définition, des « Être(s) humain(s), sans différenciation de sexe, dans les premières années de sa vie et avant l'adolescence ¹⁸ ». Dans le conte de Grimm, tous les enfants sont amenés au son de la flûte dans la montagne. Il n'y a pas de distinction entre fille ou garçon. Les enfants sont donc pris dans leur ensemble. Mais il y a un autre terme qui définit le mot enfant : « Les descendants. » Ils sont la perpétuité du village et de sa suite d'habitants, la pérennité de la race humaine. En enlevant les enfants, le joueur de flûte a mis en péril la survie de la ville. Il empêche le développement de la ville et sa population va aller en déclin sans héritiers. Prosper Mérimée, dans sa réécriture, fait partir avec le joueur de flûte seulement les garçons. En enlevant un maillon de la chaîne de reproduction, elle est brisée. Les filles sont le symbole de la reproduction, ce sont elles qui portent les enfants pour les mettre au monde. Mais les garçons représentent la force du village, et le moyen d'avoir des enfants. En enlevant les garçons, le joueur de flûte enlève la force future du village en plus de la future descendance des villageois. Dans la version de Grimm, les parents sont évoqués au début du conte.

« Au lieu d'être contents, ces gens se montraient égoïstes, et ne pensaient qu'à festoyer. Les parents trouvaient que les enfants leur causaient trop de soucis. ¹⁹ »

Les enfants sont donc mis de côté par leurs parents, qui ne pensent qu'à eux. Dans la logique, les parents doivent être présents pour leurs enfants, qui sont le futur, et s'occuper de leur éducation, de leur bien-être. Ici, les parents se déresponsabilisent de leurs enfants, car pour eux c'est trop de soucis. Ils n'ont pas la bonne attitude parentale que l'on pourrait attendre. On pourrait donc retourner la situation en se disant que les enfants n'ont pas les parents qu'ils méritent, et ils risquent en grandissant de perpétuer cette vision de l'adulte qui ne pense qu'à lui. Le joueur de flûte, en enlevant les enfants, les retire de cette sphère individualiste. Il ne veut peut-être pas que les enfants deviennent comme ces adultes qui l'ont trompé. On pourrait se dire que les parents devraient être contents d'être débarrassés de ces enfants qui leur cause du souci. Mais les enfants sont le futur, et sans enfants il n'y a plus de futur, plus de ville d'Hamelin. Ils tentent donc de les retenir, en vain. Ce n'est que dans l'urgence critique que les parents font des actions, trop tardives. Le fait de perdre un enfant est un traumatisme. Cela n'est pas envisageable, car dans l'ordre des choses, ce sont les adultes qui doivent partir avant les enfants. Il n'existe aucun terme qui définisse les parents qui ont perdu leurs enfants, alors que

¹⁸ Définition de « enfant », Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, <https://www.cnrtl.fr/definition/enfant>

¹⁹ Les frères Grimm, « Le joueur de flûte de Hamelin », *Légendes allemandes*, 1816

l'on parle d'orphelin pour désigner les enfants qui ont perdu leur parent, de même que l'on parle de veuf ou de veuve pour désigner quelqu'un qui a perdu son conjoint. Dans aucunes des versions du *Joueur de flûte de Hamelin* il n'est fait mention des sentiments des parents après la disparition des enfants. D'ailleurs, le lecteur selon la version qu'il lit, ne sait toujours pas quel est le sort des enfants. Après leur départ, tout ce que l'on sait, c'est qu'ils ne reviennent jamais à Hamelin. Chez Grimm, une dernière indication dans le conte peut nous questionner :

« Mais depuis ce jour-là, lorsque le vent souffle de derrière les montagnes, l'on peut entendre des rires d'enfants heureux.²⁰ »

Chez Prosper Mérimée cependant, il n'y a pas d'indications :

« Enfin on n'entendit plus rien. Les enfants avaient disparu, et depuis lors on n'en eut jamais de nouvelles.²¹ »

Plusieurs interprétations peuvent en être faites et ouvrent un champ des possibles sur le caractère du personnage du joueur de flûte. Soit les enfants sont partis vivre ailleurs, derrière les montagnes, dans un lieu un peu secret, et leurs rires sont envoyés en échos à travers les montagnes. Une deuxième possibilité est que les enfants, tout comme les rats, sont morts dans les montagnes, et les rires des enfants, qui sont le sifflement du vent, sont ceux de leurs âmes qui peuvent désormais jouer à jamais ensemble sous le son de la flûte qui les accompagne jusqu'à leur mort. Selon l'interprétation, le joueur de flûte apparaît ou comme un sauveur, ou comme un meurtrier. Les adaptations se sont saisies de cette partie floue : dans le film animé de Disney *The Pied Piper* sortie en 1933, on voit un joueur de flûte qui emmène les enfants dans un monde appelé Happyland où ils sont toujours en vie et où tout n'est que joie et bonheur. Dans la chanson d'Hugues Aufray, au contraire, le joueur de flûte tue les enfants, et cela est dit explicitement. Selon le sort des enfants, l'histoire du joueur de flûte n'est pas la même. Pourquoi, dans certaines versions, faire revenir un enfant aveugle et un enfant sourd ? Pour montrer la clémence du joueur de flûte face à des enfants démunis physiquement ? Pour montrer justement que les enfants sont en vie ? Ou est-ce ici une autre démonstration d'une part de sadisme chez le joueur de flûte, qui renvoie des enfants qui ont vu ou entendu le sort de leurs amis mais qui ne peuvent rien dire ? Une part de mystère plane sur cette partie du conte.

²⁰ Les frères Grimm, « Le joueur de flûte de Hamelin », *Légendes allemandes*, 1816

²¹ Prosper Mérimée, « Le preneur de rats », *Chroniques de Charles IX*, Chapitre 1, 1829

b) Peter Pan

Dans *Peter Pan*, les enfants sont au centre de l'histoire. Déjà, les personnages principaux sont des enfants : Peter, Wendy et ses deux frères. *Peter Pan* est une œuvre de littérature de jeunesse. En cela, avoir des personnages enfants les rapproche des jeunes lecteurs qui peuvent s'y identifier. Peter Pan est un enfant qui ne grandit jamais. Déjà on peut se poser des questions : pourquoi il ne grandit jamais ? Il s'agit d'une personne réelle et non issue de l'imagination des enfants, car Mme Darling l'a vu dans la chambre des enfants. Est-ce donc dû à un maléfice ? L'île du Pays Imaginaire et remplie de magie avec les fées, les sirènes... Il ne serait pas étonnant qu'il y ait une histoire de magie. Or, *Peter Pan* est un dérivé du succès de Barrie *Petit Oiseau Blanc*. Dans *Petit Oiseau Blanc*, on apprend que les enfants, avant de naître, sont des petits oiseaux, qui peuvent encore voler après être devenus humains. Il ne faut donc pas laisser les fenêtres ouvertes, au risque qu'ils s'envolent. Peter lui s'est envolé alors qu'il était encore bébé. Il a réussi à revenir vers sa mère une fois, mais a voulu retourner jouer au Pays des fées. Enfin, quand il décide de rentrer, il ne peut plus retourner auprès de sa mère.

« Il était si désireux de se nicher dans ses bras que, cette fois-ci, il vola tout droit jusqu'à la fenêtre qui était toujours ouverte pour lui. Mais la fenêtre était fermée et il y avait des barreaux et, à travers eux, il vit sa mère qui dormait paisiblement, les bras enlacés autour d'un autre petit garçon.

Peter cria : "Mère! Mère!". Mais elle n'entendit pas. En vain, il frappa avec ses petits bras contre les barreaux en fer. Il dut retourner en pleurant aux jardins et il ne revit plus jamais son adorée...²² »

Or, dans *Peter Pan*, le jeune garçon est à la recherche d'une maman pour les garçons perdus. C'est pourquoi il ramène Wendy sur l'île du Pays Imaginaire. Il s'agirait d'un enfant qui, inconsciemment, est à la quête d'une figure maternelle qu'il a perdu. Il le dit lui-même :

« Il y a longtemps, je pensais moi aussi que les mères laissaient la fenêtre ouverte. Je restai donc absent durant des lunes et des lunes mais, à mon retour, des barreaux avaient été fixés à la fenêtre et je vis un autre petit garçon dans mon lit car ma mère m'avait complètement oublié. Voilà ce que c'est réellement l'amour maternel.²³ »

²² James Matthew Barrie, *Le Petit Oiseau Blanc*, Royaume-Uni, Hodder & Stoughton, 1902

²³ James Matthew Barrie, *Peter Pan*, Royaume-Uni, Hodder & Stoughton, 1911

Peter Pan a donc un passé douloureux avec sa mère. Il garderait au fond de lui une haine contre les adultes, car c'est un adulte qui l'a abandonné, oublié. De ce fait, la peur de grandir le hanterait, il est horrifié rien qu'à cette idée. Il retranscrit sa haine des adultes au travers des garçons perdus. Sur l'île, la bande à Peter est constituée de six garçons qui sont tombés de leur landau quand leur bonne ne les regardait pas. Le terme « perdu » vient donc du fait qu'ils n'ont plus de parents. Cependant, comment un bébé qui tombe d'un landau peut-il se retrouver sur une île « Imaginaire » ?

L'image de jeunes enfants qui s'envolent à travers la fenêtre de leur chambre peut être interprétée tout autrement : laisser une fenêtre ouverte pour un nourrisson, c'est prendre le risque qu'il tombe malade dans la nuit à cause du froid. Et c'est le vent de cette nuit qui emporte les âmes de ces mêmes enfants.

« Le nombre d'enfants varie en fonction de ceux qui sont tués dans les combats mais aussi de ceux que Peter supprime parce qu'ils ont grandi ²⁴ »

On voit donc que Peter ne supporte pas d'être entouré d'adultes. Il éprouve une telle haine pour eux, qu'il tue les garçons qui grandissent. Il instaure donc un rapport de force : c'est le capitaine, qui a le droit de vie et de mort sur ses camarades. Il est donc le chef de l'île, mais parce qu'il impose la soumission de tous par son caractère sanguin et cruel. Les enfants craignent Peter, comme dans l'épisode où ils ont visé Wendy lors de son atterrissage après avoir été induits en erreur par Clochette et qu'ils la croient morte. Ils craignent pour leurs vies et ne veulent pas montrer le corps de Wendy à Peter.

Dans une île à l'apparence joyeuse, il n'y a pas que des bons aspects. Les enfants paraissent heureux, mais il leur manque une chose primordiale : une figure maternelle, de l'amour. Les garçons perdus demandent eux-mêmes à Wendy s'ils peuvent rentrer avec elle et ses frères voir leurs parents.

Dans cette optique-là, le capitaine Crochet, dépeint comme le méchant de l'histoire, ne se battra-t-il pas également contre la terreur de l'île ?

c) Ressemblances

²⁴ James Matthew Barrie, *Peter Pan*, Royaume-Uni, Hodder & Stoughton, 1911

La série *Once Upon a Time* met en relation les enfants du joueur de flûte de Hamelin et les garçons perdus chez Peter Pan. Ce sont les mêmes enfants d'Hamelin qui sont emmenés sur l'île Imaginaire. En ce sens, je pourrais faire un rapprochement entre les deux œuvres de *Peter Pan* et *Le joueur de flûte de Hamelin*. Les enfants sont tous des garçons, si l'on prend la version de Prosper Mérimée du joueur de flûte. Il y a un flou quant à la situation des enfants enlevés par le joueur de flûte : s'ils sont morts, il n'est pas impossible que leurs âmes aient rejoint ce Pays Imaginaire. De plus, les adultes d'Hamelin ont berné le joueur de flûte. Cela aurait pu lui rappeler un traumatisme de son enfance : des adultes qui se jouent de lui en l'oubliant après qu'il ait rendu un service pourrait faire écho à une mère, qui est la figure de l'adulte, qui l'a oublié le temps qu'il soit parti s'amuser. Il serait donc parti, ou se serait enfuit, dans un autre pays accompagné des enfants de cette ville. Toute une sphère magique plane autour du personnage, et le fait de retourner en enfance ne serait pas étonnant. Il pourrait vouloir revenir à l'époque de l'insouciance accompagné de ses nouveaux camarades.

Entre les vêtements qui ont des similitudes, la flûte qui est un instrument phare des deux personnages, et les enfants qui les entourent, on pourrait se questionner sur le lien entre Peter Pan et le joueur de flûte de Hamelin. Dans une lecture personnelle des deux œuvres et une mise en relation des différents éléments significatifs des histoires, j'en suis venue à la conclusion qu'il n'est pas impossible qu'il ne s'agisse que d'un seul et unique personnage. *Peter Pan* est posthume du *Joueur de flûte de Hamelin*, mais il est possible que Barrie ait eu des influences par rapport au conte, notamment en reprenant l'objet de la flûte amené plus subtilement, ou les garçons perdus en rapport avec la version de Prosper Mérimée du *Preneur de rats*. De plus, quant à l'interprétation visuelle des deux contes, Disney a fortement influencé les spectateurs dans sa propre vision des contes. Son public est principalement composé d'enfants, et il encre en eux une image mentale des personnages de leur apparence.

III. Approcher les joueurs de flûtes au cycle 3

Peter Pan et *Le joueur de flûte de Hamelin* sont deux œuvres littéraires qui peuvent être étudiées par des élèves de cycle 3. *Le joueur de flûte de Hamelin* est un conte de la culture populaire. *Peter Pan* un roman de littérature de jeunesse. C'est pour cela que j'ai choisi de mettre en relation ces deux œuvres dans une séquence de mémoire. De plus, après une lecture personnelle, j'ai voulu observer si des élèves de cycle 3 pourraient trouver des ressemblances, et des liens intertextuels entre ces deux œuvres.

Ainsi, pour répondre à la problématique de mon mémoire « Quels liens des élèves de cycle 3 peuvent-ils faire entre les personnages de Peter Pan et Le joueur de flûte de Hamelin ? », j'ai conçu une séquence de 5 séances que j'ai menée à l'école élémentaire de Moumour, sur une période de 15 jours de stage auprès de mon maître d'accueil temporaire, dans une classe composée de dix CM1 et de dix CM2.

Corpus :

Mon choix d'œuvre à mettre en lumière dans une séquence avec des élèves de cycle 3 s'est porté sur *Le joueur de flûte de Hamelin* de l'édition Acte Sud Junior, avec des illustrations de Tomas Baas, qui est l'une des deux éditions conseillées dans la liste des ouvrages de références au cycle 3.

Pour ce qui est de *Peter Pan*, j'ai choisi plusieurs ouvrages et supports différents. Les livres choisis pour ma bibliographie sont des romans jeunesse, que l'on commence à lire en cycle 3, présents sur la liste de référence du cycle 3. Pour aborder l'œuvre de Barrie avec les élèves, j'ai choisi l'album des éditions Mijade en grand format, magnifiquement illustrée par Q. Gréban. Cette adaptation permet une première approche avec l'œuvre originelle, et non celle édulcorée de Disney.

A. Protocole

Le protocole consistait en une séquence intitulée « Les joueurs de flûtes » se composant de cinq séances. J'ai choisi comme objectif principal de « Faire établir des liens entre deux personnages jouant de la flûte », avec comme problématique : Quels liens des élèves de cycle 3 peuvent-ils faire entre les personnages de Peter Pan et Le joueur de flûte de Hamelin ?

J'ai adopté l'entrée « Héros / héroïnes et Personnages » qu'on peut attribuer aux deux personnages masculins, mais où les joueurs de flûtes sont d'avantage des anti-héros que des héros stricto-sensu.

Le nombre de séance a été dicté par les contingences matérielles inhérentes au stage de pratique accompagné : mettre en place une séquence sur deux semaines en tenant compte de l'emploi du temps de la classe établi par la Maitresse d'Accueil Temporaire.

Néanmoins, au travers ces cinq séances, j'ai pu travailler sur plusieurs points du programme en littérature en variant les activités proposées pour que les élèves aient l'occasion de s'exprimer

sur leur ressenti à travers divers supports : texte, image, etc. et de faire établir des liens interdisciplinaires avec l'art, la poésie...

Pour mon intervention auprès des élèves, j'ai choisi une séquence formée de cinq séances :

- Une première séance de présentation de l'œuvre du *Joueur de flûte de Hamelin*. Cette séance avait pour objectif de faire émettre aux élèves un jugement moral sur le personnage. Après la lecture du texte, par groupe de deux, les élèves ont argumenté pour expliquer si les actions du joueur de flûte leur paraissaient bonnes ou mauvaises. Sur le cahier de brouillon, ils ont écrit leurs arguments, selon leur rôle. En effet, dans les binômes, ils avaient le rôle d'avocat de la défense ou de procureur général. Un tableau comparatif avec d'un côté les arguments des avocats de la défense, et de l'autre les arguments des procureurs généraux a été fait en collectif. Ensuite, des élèves ont joué la scène du procès du joueur de flûte de Hamelin. Cette scène de procès a amené à un nuage de mots, qui nous a servi à dresser le portrait moral du personnage du joueur de flûte. Cette séance, en plus de dresser un portrait moral d'un personnage, a servi de mise en route de la séquence, avec l'entrée par un texte moins connu de prime abord que celui de Peter Pan.
- Une seconde séance sur une lecture d'images a permis de comparer physiquement les personnages du joueur de flûte de Hamelin à Peter Pan. Les élèves ont découvert, en utilisant seulement le visuel, c'est-à-dire les couvertures des œuvres littéraires sans leur titre ainsi que des illustrations, *Le joueur de flûte de Hamelin* et *Peter Pan*, ainsi que leurs caractéristiques physiques cette fois-ci. Trois illustrations du *Joueur de flûte de Hamelin* et trois illustrations de *Peter Pan* leur ont été distribuées à chacun sous format vignette projetées au TBI pour que les élèves puissent voir les couleurs. Par binôme, les élèves ont dû coller les vignettes en les classant avec un tri libre, mais pas plus de 5 catégories. Ils ont dû justifier par écrit leur choix. Ce choix de faire justifier à l'écrit leur tri a permis de voir quels arguments ils avaient mis en avant, quelle lecture ils avaient fait des images et qu'est-ce qu'ils avaient pris en compte pour mettre des images ensemble ou non. L'écrit a servi à garder une trace de leurs arguments. Cette séance a permis de mettre en relation les deux personnages, Peter Pan et le joueur de flûte de Hamelin, par une entrée visuelle pour commencer. Le nom de Peter Pan n'a pas été évoqué directement, les élèves ont pu faire appel à leurs connaissances culturelles pour

tenter de le retrouver. Cette séance a donc pour objectif de comparer des illustrations et de pouvoir se justifier à l'écrit.

Les élèves, dans un tableau collectif, ont commencé à remplir le portrait des personnages et ainsi peut-être observer des similitudes pouvant les rapprocher.

- Une troisième séance a mis en relation deux extraits démontrant l'aspect cruel des personnages envers les enfants : un extrait de *Peter Pan*, sur les enfants perdus, et un extrait du *Joueur de flûte de Hamelin*, lorsqu'il enlève les enfants. Dans cette séance, nous reviendrons sur la séance précédente, avec un rappel des caractéristiques physiques des personnages. Nous avons revu oralement l'histoire de Peter Pan en classe entière, avec les personnages et les actions principales, pour se remettre dans le contexte de l'histoire. Puis, après la lecture des deux extraits distribués et d'un temps de réflexion autonome, les élèves prendront la parole en classe entière afin de compléter le tableau commencé la séance précédente.

Cette séance a pour objectif de voir l'interprétation d'un texte et l'implicite / explicite. Les élèves ont dû relever des caractéristiques morales des deux personnages et essayer de les mettre en relation. Après les images viennent les extraits de textes. Savoir prendre des informations dans un texte fait partie du programme de cycle 3, et c'est cette compétence que nous aborderons dans cette séance.

- Une quatrième séance était une production d'écrit d'imagination, permettant d'évaluer les liens entre les textes établis par les élèves.

La commande d'écriture consistait en une phrase d'accroche : « Vingt ans ont passé, et Peter Pan est devenu adulte... Il se balade toujours avec sa flûte enchantée... ». Ils ont dû écrire une aventure de Peter Pan qui a grandi, avec la présence de sa flûte magique. Pour les aider dans cette tâche, j'ai choisi de faire en début de cours une phase de mise en commun pour expliquer l'énoncé, avec des idées de scénarios possibles que les élèves trouveront. Cela a permis tout d'abord d'aider les élèves en difficulté qui n'ont pas forcément « d'idées » d'écriture, qui ont donc pu s'en inspirer. Ensuite, pour les élèves n'ayant pas bien compris l'énoncé, cela leur a permis d'avoir une idée plus claire de ce qui leur était demandé à travers différentes pistes de scénarios.

Cette séance est en quelque sorte la clôture de la séquence puisqu'elle permet de voir les acquis et ce que les élèves ont retenus de leurs lectures antérieures.

- Une cinquième séance d'amélioration du texte produit et de mise au propre sur le cahier d'écrivain.

B. Analyse des données recueillies

a) Séance 1 :

Dans les productions des élèves de la première séance, il s'agit tout d'abord d'analyser leurs productions faites en binôme : arguments des avocats de la défense et ceux des avocats généraux. Les élèves ont noté plusieurs arguments. Ils sont synthétisés ci-dessous :

1. Les avocats de la défense

Les arguments relevés dans le tableau sont ceux des dix élèves qui ont pris le rôle d'avocats de la défense :

Les arguments des avocats de la défense		
A	« Il a chassé les rats »	4/10
B	« Pourtant le maire avait fait une promesse »	2/10
C	« Je suis avec lui parce que le maire ne lui a donné que 50 pièces d'or »	4/10
D	« Le joueur de flûte a sauvé la ville des rats, il s'est fait arnaquer »	2/10
E	« Il a sauvé la vie des gens »	2/10

On observe que les arguments qui reviennent très souvent sont « il a chassé les rats » et « le maire ne lui a donné que 50 pièces d'or ». Les enfants reviennent donc sur des points explicites du texte : le joueur de flûte a en effet chassé les rats de la ville, et a donc fait une bonne action, ce qui est un point qui paraît important chez les élèves. Ce n'est pas une « mauvaise personne », on peut le voir avec cette notion sous entendue de justice. « Il a sauvé la vie des gens ». Les élèves interprètent le personnage comme un sauveur débarrassant les gens d'un fléau, ils lui attribuent donc des valeurs positives.

Les arguments donnés par les élèves posent également le personnage comme victime d'injustice avec cette idée de « promesse » qui n'a pas été tenue par le maire de Hamelin. En ne tenant pas parole, c'est le maire qui a causé le départ des enfants, la faute du joueur de flûte est atténuée, il bénéficie de circonstances atténuantes.

On peut également observer la place de l'argent pour les élèves. Le concept de « tout travail mérite salaire » se retrouve bien dans l'inconscient des enfants. Les 50 pièces d'or sont bien moins que les 1000 qu'on avait promis au joueur de flûte, et ils ont bien comparé la somme différente. En utilisant le verbe « arnaquer », on retrouve la tromperie, le rôle du « méchant maire » qui trompe le héros de la ville.

Dans les réponses des élèves, on observe presque une inversion des rôles : ce serait de la faute du maire si les enfants sont enlevés. Le joueur de flûte n'est qu'un pauvre innocent que l'on a trompé. Les élèves sont tout à fait entrés dans leur rôle d'avocats, en trouvant des arguments solides pour défendre le personnage, en s'appuyant sur les éléments diégétiques du texte, et en exprimant leur opinion avec leurs mots.

2. Les avocats généraux

Les arguments relevés dans le tableau sont ceux des dix élèves qui ont pris le rôle d'avocats généraux :

Les arguments des avocats généraux		
A	« Il a kidnappé les enfants tout ça pour de l'argent »	3/10
B	« Il a enlevé des enfants à la montagne »	6/10
C	« Il n'a fait que de la flûte. Tout le monde peut faire pareil ! »	3/10
D	« Il a emmené les rats en deux secondes »	1/10
E	« Le maire a eu raison de ne pas lui donner son argent ! »	2/10
F	« Pauvres parents, ils ne reverront plus jamais les enfants »	1/10

On observe que la plupart des arguments ont été pris du texte. « Il a enlevé des enfants à la montagne » est tout bonnement ce qui a été dit dans le texte. La thématique de l'enlèvement est ce qui les a le plus marqués. Les élèves ont relevé cet argument car bien sûr, ils ont conscience du fait qu'enlever des enfants ce n'est pas quelque chose de bien. Ils distinguent très bien les bonnes des mauvaises actions, le bien du mal. Enlever quelqu'un, c'est aussi l'emmener de force. Le joueur de flûte emmène les enfants avec lui de force, en jouant de la flûte.

Cela nous ramène à l'argument « il n'a fait que de la flûte. Tout le monde peut faire pareil ! ». C'est-à-dire que n'importe qui peut jouer de la flûte et chasser les rats, mais que n'importe qui pourrait jouer de la flûte et aussi enlever les enfants. La flûte apparaît comme un simple instrument, que tout le monde peut utiliser et manier à sa guise. On remarque que les élèves ont complètement occulté la dimension surnaturelle de ce fait, comme si tout le monde ou n'importe qui pouvait entraîner à sa suite animaux et humains. L'acte de jouer de la flûte est complètement dissocié de ces conséquences extraordinaires ... Peut-être se sont-ils simplement dit que comme les enfants étaient mis de côté par leurs parents qui ne s'occupaient pas vraiment d'eux, le fait que le joueur de flûte leur apporte de la musique et de la joie, ce dont ils manquent dans la ville, leur a suffi à les attirer, sans aucun besoin de dimension magique en-dessous. Dans ce cas-là, les élèves se sont inspirés du sens littéral du texte. On peut donc se demander si le caractère enchanteur de la flûte a bien été perçu.

« Il a emmené les rats en deux secondes » : la vitesse d'exécution est prise en compte par les élèves : jouer de la flûte, c'est simple, mais en plus c'est rapide. Le fait que l'action de jouer de la flûte prenne peu de temps, bien qu'elle ait des conséquences extraordinaires, semble être un critère pour disqualifier la performance du musicien. L'instrument choisi a donc son importance aux yeux des élèves. C'est un petit instrument, facilement manipulable, et peu impressionnant. On peut se demander si ces élèves n'ont pas intégré le fait qu'il faut travailler longtemps pour gagner plus ou qu'il faille peiner pour mériter salaire... De plus, on peut une nouvelle fois se demander si la dimension magique de la flûte a été prise en compte.

Pour la première fois, on observe l'aspect des sentiments qui a été pris en compte : « Pauvres parents, ils ne reverront plus jamais les enfants ». L'élève qui a écrit cet argument a pris en compte les sentiments des parents. Mais à aucun moment les sentiments des parents n'ont été évoqués. Dans ce cas, l'élève a interprété le texte. Il a pris en compte ses sentiments à lui.

La question de l'argent est au centre du problème pour les élèves. Tout d'abord, il y a eu un débat opposant les arguments de la défense et ceux de l'accusation : « le maire a raison de ne pas lui donner son argent » et « le maire n'a pas tenu sa promesse ». Ensuite, les élèves ont contesté la valeur de l'acte du joueur de flûte en justifiant le refus du maire de payer les 1000 pièces d'or. Mais de surcroît, les motivations pécuniaires du joueur de flûte sont prises en compte par les élèves. En effet, le joueur de flûte ne serait pas si héroïque, car il n'a sauvé la

ville uniquement pour gagner de l'argent. Il n'a donc agi que par simple intérêt financier et privé, et non pas par altruisme, pour le bien commun.

3. Le nuage de mots

Les élèves, à la fin de la séance, ont effectué un nuage de mot. A travers ce nuage de mots, on peut relever et classer deux catégories de termes. D'une part, on relève deux termes mélioratifs (gentil, joyeux) et d'autre part onze termes péjoratifs (voleur, cruel, odieux, horrible, mauvais, égoïste, sans cœur, méchant, atroce, en colère). Il y a donc une majorité de termes péjoratifs, ce qui peut paraître étonnant au vu de leurs notes en tant qu'avocat de la défense (CF point 1.).

Les termes mélioratifs renvoient à l'image d'un joueur de flûte « joyeux », car jouer d'un instrument de musique chez les élèves amène une humeur joyeuse. Une flûte produit plutôt un son aigu, ce qui conforte dans l'idée que jouer de la flûte rend joyeux, de par la sonorité de l'instrument, mais aussi la manière d'en jouer (position debout, en dansant...). Plusieurs facteurs entrent en compte dans la vision de l'homme qui joue d'un instrument. Le terme gentil quant à lui renvoie au fait qu'il a sauvé la vie des gens de la cité, il a fait un acte de bonté.

Pour les termes péjoratifs, on retrouve tout d'abord « méchant » et « mauvais » qui connotent le caractère du personnage. Le terme « voleur » est davantage une caractéristique attribuée au personnage lorsqu'il enlève les enfants. Il a volé des enfants, ce qui le rend mauvais et méchant. Le terme égoïste est ici très particulier. L'élève ayant formulé ce mot l'a justifié en me disant « il n'a pensé qu'à lui, qu'à se venger, il est égoïste ». Il y a donc une certaine forme d'égoïsme chez le personnage que les élèves ont décelé. Le joueur de flûte pense à lui en premier, les autres et les conséquences ne viennent qu'en suite. Cela renvoie indirectement aux termes « sans cœur » et « en colère ». Ne pensant qu'à lui, centré sur sa colère qu'il estime probablement légitime, il fait fi des sentiments des autres personnages : des parents qui vont voir disparaître leurs enfants, des enfants arrachés à leurs parents.

Les élèves ont donc compris l'ambivalence du personnage, mais à contrario du travail précédent, ou justement grâce au travail précédent, ils se sont plus attardés sur le mauvais côté du personnage. En témoigne les termes péjoratifs qui vont crescendo de « cruel », « horrible », « odieux » à « atroce ». Il y a ici une idée de progression de la représentation du mal chez le personnage, avec un aspect vraiment terrible de sa personnalité. On y décèle une impression de souffrance que le personnage pourrait causer avec notamment « atroce », comme un supplice,

un châtement qui marque psychologiquement les parents des enfants enlevés. Les élèves mesurent toute la souffrance qu'il a causée en enlevant les enfants, en les arrachant à leurs parents, et lui attribuent donc un trait de cruauté.

Au vu des productions des élèves, ils ont bien relevé l'ambivalence du personnage du joueur de flûte, tantôt sauveur, tantôt bourreau. On y retrouve un personnage complexe, où il est difficile de voir la limite du bien et du mal. En effet, j'ai entendu une remarque d'un élève « mais les parents s'en fichaient des enfants ! ». J'ai donc pu observer que les élèves étaient capables de prélever des informations contenues dans un texte et de les interpréter et d'émettre un jugement moral sur des personnages, ce qui relève de compétences idéologiques.

b) Séances 2 et 3 :

Lors de la séance deux, les élèves ont fait de la lecture d'image. Ils avaient quatre images à disposition, et devaient, par binôme, les trier en autant de catégories qu'ils le souhaitaient, mais pas plus de 6 (soit le nombre d'images à disposition). Ils devaient également argumenter à l'écrit pourquoi ils mettaient les images ensemble.

1. Le tri d'images

On observe que la plupart des groupes ont fait 3 groupes d'images. Ils ont choisi d'associer deux par deux les images. On observe ici l'habitude d'associer deux à deux les éléments, les appailler.

Les images avaient chacune une lettre, de A à F, afin que les élèves s'y retrouvent dans leur classement. De plus, elles étaient projetées au tableau numérique pour les élèves puissent les observer en couleur.



Pour ce qui est de la justification des classements, on peut en observer différents types :

- La justification liée aux personnages figurant dans l'image

Il y a des tris selon le nombre de personnages : « un seul personnage » (images B, C, F), « plusieurs personnages » (images A, D) ou « deux personnages » (image E). On retrouve surtout la notion du nombre. On observe également que certains élèves ont fait un rapprochement avec l'œuvre du *Joueur de flûte de Hamelin*, vu la séance précédente, et ont reconnu un joueur entouré d'enfants dans les images A et D. Ils ont donc réussi à identifier les personnages en se souvenant du récit lu lors de la séance précédente.

D'autres enfin se sont servis du mouvement : de la marche du joueur de flûte dessiné de la même manière dans les images A et F, ou du fait que les personnages dansent sur les images E et F.

- La justification liée aux objets

Certains groupes ont fait le choix de trier les images en fonction de la flûte. Plusieurs élèves ont fait cette constatation : plusieurs personnages ont une flûte. Par lecture d'image, ils ont donc relevé un des points de comparaison important entre les deux personnages. Plusieurs fois on remarque cependant qu'ils utilisent l'argument de la présence d'une flûte mais pas seulement : sur plusieurs images on peut voir une flûte, mais certaines ne vont pas ensemble selon le nombre de personnages sur l'image.

- La justification liée aux motifs floraux

Dans plusieurs copies, les élèves ont pris en compte l'environnement et le choix des couleurs dans les représentations. Le thème végétal est ce qui a été relevé, en associant par exemple les images C et D. On peut lire l'argumentation suivante : « Parce que le bonhomme est en feuille et l'autre quand il joue de la flûte la fumée est des feuilles », ou encore « il y a des motifs de forêts », « il y a des arbres ». La végétation qui entoure les deux personnages a donc interrogé les élèves et les a guidés vers un tri.

Ces trois types de justifications sont celles que l'on retrouve chez tous les élèves.

Dans leurs choix de classements, on observe le réinvestissement des connaissances car beaucoup ont pensé au joueur de flûte de Hamelin qui amène avec lui les enfants au son de sa flûte. Cependant, ils ont été surpris par l'ajout d'un autre personnage, et justifier la présence de cet autre enfant les a amenés à réfléchir sur les couleurs, les formes présentes dans les images.

A travers cette activité on observe le travail d'interprétation des images par les élèves. Ils sont entrés dans les œuvres, mais d'une manière iconographique et non textuelle.

Lors de la mise en commun, les élèves ont relevé des caractéristiques propres à chacun des deux personnages au travers des images :

Pour ce qui est du joueur flûte, il a un chapeau, des chaussures pointues, un sac, et on voit le son de la flûte qui est mis en scène. Un élève a fait la réflexion sur le fait que les enfants sont « envoutés », d'où le son qui est représenté par des étoiles, de la végétation...

Pour ce qui est du second personnage, les élèves ont beaucoup hésité entre Peter Pan et Robin des Bois par rapport à la couleur verte des vêtements. Mais le fait que ce soit un enfant les a plus convaincus de se tourner vers Peter Pan. Ils ont donc relevé la couleur verte qui le symbolise, avec la forêt, le fait que ce soit un petit garçon, et qu'il n'ait pas de chaussures.

2. Tableau des ressemblances et différences

Le tableau des ressemblances et des différences entre les deux personnages a commencé à être complété par les élèves en séance 2. Il va être terminé en séance 3. J'ai choisi de ne pas totalement suivre ma fiche de préparations car la séance 3 a été assez compliquée à mener. Lors de la passation de consigne, les élèves étaient tous en posture scolaire et se sont lancés dans le travail. Mais je me suis très vite rendu compte qu'ils ne comprenaient pas le texte de Peter Pan. Ils avaient besoin d'un cadre de l'histoire, qu'ils n'avaient pas malgré le résumé que nous en avons fait en classe. Finalement, après un temps d'analyse par groupes de deux, composés d'élèves assis l'un à côté de l'autre, nous avons tous discuté des deux textes pour essayer de les mettre en relation l'un et l'autre. Le tableau comparatif a été construit par les enfants, qui ont choisi les titres des colonnes.

Par rapport aux images, les arguments des élèves ont été :

Similitudes entre <i>Le joueur de flûte de Hamelin</i> et <i>Peter Pan</i>	Différences entre <i>Le joueur de flûte de Hamelin</i> et <i>Peter Pan</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Ce sont des garçons - Il y a une flûte chez les deux personnages - Il y a des enfants : les enfants perdus chez Peter Pan, et les enfants qui suivent le joueur de flûte - Présence d'un chapeau avec une plume chez les deux personnages dans certaines illustrations 	<ul style="list-style-type: none"> - Un adulte (le joueur de flûte) et un enfant (Peter Pan)

- Ils ont tous les deux le même type de vêtement (vêtement vert...)	
---	--

Les élèves ont donc bien relevé les éléments essentiels dans leur lecture d'images.

A la fin de la lecture des extraits, ils ont retrouvé certaines similitudes entre les images et les textes : les enfants qui sont présents dans les deux textes et le fait qu'il n'y ait que des garçons. De plus, après avoir lu les textes, avoir discuté entre eux lors de la mise en commun, ils ont également relevé un autre point commun : « Ce sont des contes (Peter Pan vole, Le joueur de flûte charme des enfants...) ». Le texte leur a permis de faire un lien avec le fantastique que l'on retrouve et dans *Le joueur de flûte de Hamelin*, et dans *Peter Pan*. Ici, les extraits des textes viennent compléter les images qu'ils ont observé et comparé.

Les élèves se sont également posé des questions sur le sort des enfants dans le joueur de flûte : « Est-ce que le joueur de flûte tue les enfants comme Peter Pan quand ils grandissent ? Est-ce que les enfants sont vivants derrière la montagne ou est-ce qu'on entend leur âme ? » De ces questionnements ressortent une hypothèse formulée par les enfants : Peter Pan pourrait être un des enfants kidnappés par le joueur de flûte. On observe ici la réflexion des élèves qui mettent en relation les deux personnages pour créer une hypothèse sur l'origine des personnages.

Dans cette séance, les élèves ont répondu à un questionnement que je m'étais posé : ont-ils perçu le caractère enchanteur de la flûte ? Au vu de leurs argumentations orales, leurs questionnements sur la représentation des flûtes dans les images, sur le fait que le joueur de flûte aurait « charmé » les enfants, on pourrait donc affirmer que les élèves ont compris la présence magique, puisqu'ils ont parlé de « conte » pour l'histoire du *Joueur de flûte de Hamelin*.

c. Séance 4

Durant cette séance, les élèves ont dû produire un écrit d'invention. Ils devaient écrire une aventure, avec pour première phrase : « Vingt ans ont passé, et Peter Pan est devenu adulte... Il se balade toujours avec sa flûte enchantée... ». Avant d'écrire cette aventure, en classe entière, les élèves ainsi que moi-même avons défini de quel type d'aventure il s'agissait. Les

élèves ont remarqué la présence de la flûte magique. Dès lors, plusieurs élèves ont donné des idées d'aventures en rapport avec l'instrument. Grâce à cela, les élèves avec « moins d'imagination » avaient des bases d'histoires sur lesquelles s'appuyer. De plus, cela a permis de mettre un cadre aux types d'aventures possibles.

Voici les idées que les élèves ont été émises :

- Peter Pan joue une mauvaise note, il se téléporte
- La flûte est cassée, et le Pays Imaginaire disparaît
- On peut fabriquer des nouveaux enfants avec la flûte magique
Il est tout seul, il cherche de nouveaux enfants
- Peter cherche à redevenir enfant à l'aide de la flûte
- Il cherche une copine grâce à sa flûte

Plusieurs des élèves se sont inspirés de cette liste d'idée pour produire leurs écrits. On observe que dans les propositions d'aventures amenées par les élèves, ils s'inspirent des éléments vus ultérieurement : on observe l'importance de la flûte magique, qui fait partie de la commande d'écriture. On retrouve également l'élément des « enfants ». Dans l'idée de « il est tout seul, il cherche de nouveaux enfants », sans le savoir, les élèves sont dans la même optique que l'histoire de Peter Pan.

Dans les copies des élèves, beaucoup on fait allusion à l'histoire de Peter Pan, que ce soit dans les personnages ou le lieu de l'action. Peter part retrouver Wendy grâce à sa flûte magique et ils se marient. Beaucoup ont voulu continuer l'histoire de Peter Pan, dans une suite logique de « les personnages ont grandi, ils se retrouvent, se marient et ont des enfants », comme dans beaucoup de contes. Mais certains ont aussi choisi d'écrire la continuité de Peter Pan, avec Peter qui enlève les enfants de Wendy. Dans une copie, on retrouve des éléments inconscients de la lecture passée de l'élève, comme avec l'enlèvement d'enfant.

Dans plusieurs copies, on peut observer l'histoire de la flûte qui se casse et tout un monde imaginaire qui s'écroule. Les élèves ont donc relié la flûte à l'existence même du Pays Imaginaire. Dans certaines copies encore on retrouve la téléportation grâce à la flûte, qui rappelle le joueur de flûte qui emmène peut-être les enfants dans un autre pays grâce à sa flûte, donc un système de téléportation également.

Plusieurs copies mêlent réalité et merveilleux. Peter Pan ayant grandi, il est maintenant dans le monde réel. Les élèves mêlent la réalité avec par exemple des policiers, le fait que Peter joue beaucoup de la flûte et que cela embête les voisins, ou alors c'est dit explicitement dans les copies « il est coincé dans le monde réel » ... Mais il y a également un aspect magique avec

Peter qui endort tout le monde avec sa flûte pour ne pas aller en prison, ou un bateau pirate qui arrive, comme par « magie ».

Au travers de ces différents écrits, j'ai pu remarquer que les élèves n'ont pas vraiment fait de lien dans leurs productions avec le conte du joueur de flûte. Ils se sont concentrés sur Peter Pan et les éléments de son histoire, malgré un travail de ressemblance entre les deux personnages fait en amont. Même s'ils n'ont pas fait de lien évident entre les deux récits, il y a des marqueurs que l'on retrouve dans leurs écrits communs aux deux histoires. En effet, ils ont tous intégré une dimension magique à travers l'instrument de musique que transporte le personnage. De plus, dans plusieurs copies, on retrouve Peter qui crée des enfants, ou qui va chercher des enfants, et donc l'importance que les élèves ont apporté à un élément central des deux histoires qu'ils ont étudié.

Conclusion

A travers cette étude sur le conte *Le joueur de flûte de Hamelin* et l'œuvre jeunesse *Peter Pan*, je voulais observer « comment faire étudier à des élèves des liens, à priori fictifs, qui pourraient exister entre les personnages de Peter Pan et Le joueur de flûte de Hamelin ? ». Premièrement, nous avons comparé les textes et adaptations des deux œuvres, pour en tirer des informations sur leurs histoires. Au vu de notre lecture, nous avons pu observer de multiples ressemblances. Pour ce qui est des ressemblances matérielles, on retrouve la flûte, instrument de musique présent chez les deux personnages qui s'en servent pour résoudre un problème. Ensuite, les vêtements, qui au fil des représentations des deux protagonistes se rapprochent avec notamment leur chapeau, et leur style vestimentaire général. Ces mêmes vêtements se rapprochent également d'un troisième personnage complètement différent, Robin des bois. En effet, le caractère des personnages principaux semble les relier, avec chez chacun d'entre eux, une part de cruauté. Mais on décèle aussi une part de bonté, de bonne humeur, des personnes qui viennent en aide à autrui comme Robin des bois. Enfin, les enfants, qui sont des éléments principaux des deux histoires, semblent avoir des liens entre les œuvres. En effet, en comparant plusieurs adaptations du joueur de flûte, on peut se questionner sur les garçons qui partent avec le joueur de flûte et leurs liaisons avec les garçons perdus du Pays Imaginaire.

Malgré des années qui séparent ces œuvres, des élèves de cycle 3 ont également travaillé sur ces textes, et ont aussi remarqué des ressemblances entre les personnages grâce à un premier travail sur l'aspect moral du joueur de flûte de Hamelin. Dans un second temps, une lecture comparative d'images a permis de voir l'aspect visuel et représentatif des personnages. Enfin, une comparaison d'extraits a permis de compléter la lecture d'image par un portrait moral des deux personnages. Le fait de voir sous plusieurs angles les œuvres et non pas que d'un point de vue textuel a permis aux élèves de s'interroger et sur le fond des textes, et sur la représentation des personnages avec les illustrations. La production écrite a permis de voir leurs propres ressentis par rapport aux textes et peut-être faire un lien entre les deux personnages.

Au vu de leurs travaux au fil des séances, je peux affirmer que les élèves ont fait un rapprochement entre les deux personnages. Ils ont vu des ressemblances entre eux, peu de différences, et se sont questionnés sur qui est Peter Pan. Mais le temps nous a restreint à ne pas exploiter assez l'œuvre de Barrie pour entrer plus dans l'histoire de *Peter Pan*.

A travers cette étude comparative, on observe que des élèves de cycle 3 sont capables de trouver de l'intertextualité à travers deux récits différents. La littérature jeunesse comporte d'autres ouvrages où de forts liens entre les textes peuvent être établis, comme le propose d'illustrer la

série *Once Upon de time*. Actualiser ces contes et les remettre au goût du jour permet de se replonger dans des classiques de la littérature comme des contes. C'est un public d'enfant ou de jeunes adolescents qui sont visés. On pourrait alors se questionner sur le rôle de l'écran par rapport à la littérature de jeunesse aujourd'hui.

A. La bibliographie primaire :

a) Le joueur de flûte de Hamelin :

ANGELI May, MATHIEU François, *Le joueur de flûte de Hamelin, une légende allemande*, illustration de gravure de bois, Le Sorbier, 2008

AUFRAY Hugues, « *Le joueur de Pipeau* », chanson de 1998

BAAS Thomas, *Le joueur de flûte de Hamelin*, ACTES SUD junior, 2015

BROWNING Robert, NOEL Bernard, *Le joueur de Pipeau d'Hamelin*, illustration par GREENAWAY Kate, Lutin poche de l'école des loisirs, 1979

GRIMM Jacob, GRIMM Wilhem, *Le joueur de flûte de Hamelin*, 1816

MERIMEE Prosper, *Le preneur de rats*, Adapté d'un dialogue plaisant du premier chapitre des *Chroniques de Charles IX*, 1829, Wikisources

RAECKE Renate, *Le joueur de flûte de Hamelin, d'après un ancien récit recueilli par les frères Grimm*, illustrations de ZWARGER Lisbeth, Minedition, 2009

b) Peter Pan :

BARRIE James Matthew, *Le petit oiseau blanc*, 1902, traduction Céline-Albin Faivre édition TERRE DE BRUME, 2006

BARRIE James Matthew, *Peter Pan*, illustration GREBAN Quentin, adapté par Xavier Deutsch et traduit par Yvette Métral, Mijade, 2014

BARRIE James Matthew, *Peter Pan*, illustrateur LEJONC Eric, Gauthier Languereau, traduction MICHEL LAPORTE, 2015

HERBETTE Eric, *Peter Pan ou l'enfant qui voulait rester petit*, Le sablier édition, 2012

HOROWITZ Adam, KITSIS Edward, *Once Upon a time*, saison 3, 2013

ROVER Maxime, *Peter Pan*, illustration de HUARD Alexandra, traduction de M. Rovère, Milan, 2015

B. La bibliographie secondaire :

BUFFET Anne-Laure, *Le syndrome de Peter Pan*, CVP, 2016

<https://harcelementmoral.wordpress.com/2016/11/13/le-syndrome-de-peter-pan/>

DELATRE Floris, *Le « Peter Pan » de Mr. J. M. Barrie*, Revue pédagogique, 1908, pages 549 à 561.

https://education.persee.fr/doc/revpe_2021-4111_1908_num_53_2_5746

Dossier pédagogique, *Le joueur de flûte*, saison 2019-2020, Opéra national du Rhin.

https://www.operationaldurhin.eu/files/8003c4f6/3_le_joueur_de_flute.pdf

GABURRI Eugenio, « La promesse délirante et les flûtes magiques », *Revue française de psychanalyse*, pages 979 à 997 <https://www.cairn.info/revue-francaise-de-psychanalyse-2007-4-page-979.htm>

GRAND Manon, sous la direction de TRIVISANI -MOREAU Isabelle, « *RATTUS* » in *fabula - Le fameux Maurice et ses rongeurs savants, subversion métatextuelle de la légende du joueur de flûte de Hamelin par Terry PRATCHETT*, Université d'Angers, 1^{er} juillet. <https://dune.univ-angers.fr/fichiers/20083613/20162MALLC6790/fichier/6790F.pdf>

LEFORT Michèle, *La verdadera historia del flautista de Hamelin, Récréation, de Robert Browning et Samivel à Álvaro Mutis*, América. Cahiers du CRICCAL, 1999, 11p. https://www.persee.fr/doc/ameri_0982-9237_1999_num_23_1_1439?q=Le+joueur+de+flute+de+Hamelin

PERIER Isabelle, « *Grimm et Once Upon a time, entre contes et séries télévisées* » *Strenæ* [En ligne], 8 | 2015, mis en ligne le 01 mars 2015, consulté le 05 avril 2021. URL : <http://journals.openedition.org/strenae/1353> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/strenae.1353>

C. Les annexes (fiches de préparation et/ou tableau synoptique de séquence, travaux d'élèves, extraits d'IO, ressources institutionnelles utilisées, etc. la liste est variable selon les cas)

a) Sitographie

- <http://www.lecture-ecriture.com/5446-Le-petit-oiseau-blanc-James-Matthew-Barrie>
- http://www.sirjmbbarrie.com/petit_oiseau_blanc/presentation_roman.htm
- <https://actualitte.com/article/9904/livres-anciens/d-apres-le-manuscrit-original-de-jm-barrie-peter-pan-etait-feroce>
- <https://www.cairn.info/revue-cahiers-de-psychologie-clinique-2006-2-page-123.htm>
- https://www.operanationaldurhin.eu/files/8003c4f6/3_le_joueur_de_flute.pdf
- <https://www.kaspersky.fr/blog/pied-piper-hamelin/15775/>
- <https://www.sante-sur-le-net.com/le-syndrome-de-peter-pan/>
- <https://www.chroniquedisney.fr/cartoon-05-silly/1933-flute-hamelin.htm>
- <http://1001cases.net/peter-pan-regis-loisel/>
- https://www.operanationaldurhin.eu/files/8003c4f6/3_le_joueur_de_flute.pdf
- <https://www.espacefrancais.com/arlequin/>
- <http://paularbear.free.fr/commedia-dell-arte/heritage/arlequin.html>
- https://fr.wikipedia.org/wiki/Robin_des_Bois
- <https://urlz.fr/eHC7>
- <http://www.flute-de-pan.fr/La-metamorphose-de-Syrinx>
- <https://www.cnrtl.fr/definition/enfant>
- <https://cracolinetpeterpan.wordpress.com/2014/11/13/peter-pan-vu-par-loisel-une-interpretation-noire-du-mythe/>

b) Tableau synoptique :

Séquence en 5 séances : Les joueur de flûtes

Entrée : Héros / héroïnes et personnages (anti-héros)

Objectif principal : Faire établir des liens entre deux personnages jouant de la flûte

Problématique : Quels liens des élèves de cycle 3 peuvent-ils faire entre les personnages de Peter Pan et Le joueur de flûte de Hamelin ?

Œuvres utilisées :

- *Peter Pan*, James Matthew Barrie, illustration Quentin Gréban, édition Mijade, 2014
- *Le joueur de flûte de Hamelin*, d'après les frères Grimm, illustration Thomas Baas, édition Actes Sud Junior, 2015
- Autres illustrations

Séance 1 : Lecture *Le joueur de flûte de Hamelin*, description du joueur de flûte. (1h)

Objectif : Découvrir les caractéristiques du personnage du joueur de flûte dans le conte éponyme.

- Professeur : Raconter l'histoire à voix haute, avec le tapuscrit
- Donner le texte aux élèves
- Les élèves vont devoir faire le procès du personnage : quel crime a-t-il commis ?
Qu'est-ce qu'on lui reproche ?
Est-il innocent ou coupable ?
Pour les circonstances atténuantes : avocat de la défense
Pour la condamnation : avocats généraux.
Faire un débat en binôme. Chaque binôme à un rôle. Ils préparent leurs arguments : pour la défense, circonstance atténuante, pour les avocats généraux : tous les arguments contre. Marquer les arguments sur le cahier de brouillon.
- Portrait moral du joueur de flûte, ses caractéristiques. Porter un jugement moral (mettre dans un nuage de mot tous les adjectifs qui le caractérise), et faire un degré d'intensité.
- Faire mettre sur une échelle : Méchant / Vilain / Mauvais / Dangereux / Sournois / Horrible / Affreux / Atroce / Odieux / Abominable / cruel
- Eventuellement, si nous avons le temps, faire une proposition de peine.

Séance 2 : Lecture d'image (50min)

Objectif : Amener les élèves, à travers l'analyse comparative d'illustrations mettant en scène *Peter Pan* et *Le joueur de flûte de Hamelin*, à se questionner sur un possible lien entre ces deux œuvres littéraires.

- Rappel de la séance dernière (sur le joueur de flûte, avocat de la défense et avocats généraux du joueur de flûte).
- Trier des illustrations en binôme. Les illustrations ont chacune une lettre, A. B. C. D. E, F. Le tri est libre. Le prof laisse faire des tris en binôme, mais il faut justifier les tris sur une feuille de classeur. Pourquoi ils ont mis telle image avec telle image ?
- Dévoiler les illustrations deux par deux.
- Est-ce que, d'après les élèves, il s'agissait de la même œuvre sur toutes les illustrations ?
- On fait comparer les illustrations au tri des élèves, en faisant référence à la numérotation (A, B, C, D, E, F).
- Qu'est-ce qu'il y a de similaire et de différent entre ces illustrations ? Faire un tableau de comparaison.
- Montrer les livres de *Peter Pan* de J. M. Barrie et Quentin Gréban et celui du *Joueur de flûte de Hamelin* d'après les frères Grimm et Thomas BAAS. Montrer d'autres illustrations des livres, en s'attardant sur Peter Pan (pour se remémorer l'histoire).
- Question de la PE : « Quel lien il pourrait y avoir entre les deux contes ? Pourquoi ? »

Séance 3 : Les enfants perdus / Les enfants joueur de flûte. (Extraits) (50min)

Objectif : faire émerger les points communs entre les personnages de Peter Pan et le joueur de flûte de Hamelin

- Rappel des séances précédentes.
- Donner un extrait de Peter Pan (enfants perdus), et la fin du joueur de flûte
- Au cahier de brouillon : « Dans un tableau à deux colonnes, vous allez comparer ces 2 extraits, un de Peter Pan, l'autre du Joueur de flûte. Quels sont leurs similitudes, leurs différences ? »
- Travail individuel 15min, lecture silencieuse, puis mise en commun avec son voisin (5min)
- Mise en commun en classe entière, compléter dans le tableau de la séance 2 (rajout d'éléments).
- Quelle conclusion pourrait-on tirer de ces deux extraits ? (Enfants perdus = enfant joueur de flûte) Comprendre l'éventuel sous-entendu entre les textes.

Séance 4 : Ecrit d'invention (1h)

Objectif : Réaliser un écrit d'invention en réinvestissant les éléments vus tout au long de la séquence

- Rappel des séances précédentes
- Donner résumé Peter Pan, lire ensemble.
- Consigne : « Sur une feuille de classeur, vous allez devoir raconter une histoire avec Peter Pan... Peter Pan s'est perdu dans le monde réel, et du coup il a fini par grandir. Lui qui ne voulait pas grandir va finalement devenir adulte. Vous allez raconter une de ses aventures, de lui qui a grandi. »
- Phrase d'accroche : « Vingt ans ont passé, et Peter Pan est devenu adulte... Il se balade toujours avec sa flûte enchantée... »
- Donner des exemples pour ne pas se retrouver perdu dans un récit trop aléatoire et pour aider les élèves en difficulté, qui ont du mal à imaginer un univers féérique et qui ont besoin d'un cadre pour écrire.
- Ecriture : Minimum un côté de la feuille, maximum les deux côtés.
- Production des élèves
- Si les élèves ont fini, dessiner une scène de leur aventure de Peter Pan.

c) Fiches de préparation des séances :

Séance 1 : Lecture du *Joueur de flûte de Hamelin*

Objectifs : Découvrir les caractéristiques du personnage du joueur de flûte dans le conte éponyme.

Domaine du socle :

- Des langages pour penser et communiquer
Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
- La formation de la personne et du citoyen

Compétences :

- Lire :
Lire avec fluidité.
Comprendre un texte littéraire et se l'approprier.
Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome.
- Comprendre et s'exprimer à l'oral :
Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.
Participer à des échanges dans des situations diverses.
Adopter une attitude critique par rapport à son propos.

Classe : CM1 – CM2

Durée : 55 min – 1h

Matériel :

- 1 exemplaire du tapuscrit du conte *Le joueur de flûte de Hamelin* de Thomas BAAS
- 22 exemplaires d'extraits significatifs du tapuscrit
- 22 exemplaires du tableau « Avocats de la défense / Avocat général »
- Vidéo projecteur

Partie I : Le conte (10-15min)

- Professeur : Raconter l'histoire à voix haute, avec le tapuscrit. S'arrêter avant que le joueur de flûte ne vienne enlever les enfants (teasing). Distribuer aux élèves le conte (en entier)
- Les élèves : Lire silencieusement jusqu'à la fin du conte
- En classe entière, après la lecture silencieuse : revenir sur des mots que les élèves n'ont pas compris (comme : festoyer – faufilet – fléau – détalèrent - En procession)

Partie II : Le procès (30 min)

- Les élèves vont devoir faire le procès du personnage : quel crime a-t-il commis ?
Qu'est-ce qu'on lui reproche ? (D'avoir volé les enfants).
Est-il innocent ou coupable ?
Pour les circonstances atténuantes : avocat de la défense
Pour la condamnation : avocats généraux.
Faire un débat en binôme. Chaque binôme à un rôle. Ils préparent leurs arguments : pour la défense, circonstance atténuante, pour les avocats généraux : tous les arguments contre. Marquer les arguments sur le cahier de brouillon. (15 min)
Faire passer plusieurs groupes pour qu'ils exposent leurs arguments devant la classe.
Le prof prend des notes dans un tableau projeté au vidéo projecteur.

- 10 minutes, dans le classeur de français, où ils vont mettre le texte et à côté le tableau :

Avocat de la défense	Avocat général
- Le maire ne l'a pas payé	- Il a enlevé des enfants
- Il a aidé la ville à se débarrasser des rats c'est une bonne personne	- On ne sait pas où il a emmené les enfants : mort ? tué ?
-	-

Partie III : Portrait moral du personnage principal (10-15 min)

- Portrait moral du joueur de flûte, ses caractéristiques. Porter un jugement moral (mettre dans un nuage de mot tous les adjectifs qui le caractérise), et faire un degré d'intensité.
- Faire mettre sur une échelle : Méchant / Vilain / Mauvais / Dangereux / Sournois / Horrible / Affreux / Atroce / Odieux / Abominable / cruel
- Eventuellement, si nous avons le temps, faire une proposition de peine.

Séance 2 : Lecture d'images

Objectif : Amener les élèves, à travers l'analyse comparative d'illustrations mettant en scène *Peter Pan* et *Le joueur de flûte de Hamelin*, à se questionner sur un possible lien entre ces deux œuvres littéraires.

Domaines :

- Des langages pour penser et communiquer.
Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.
- Des méthodes et outils pour apprendre

Compétences :

- Comprendre et s'exprimer à l'oral :
Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours, un texte lu.
Parler en prenant en compte son auditoire.
Participer à des échanges dans des situations diverses.
Adopter une attitude critique par rapport à son propos.
- Lire :
Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome.

Classe : CM1 – CM2

Durée : 1h

Matériel :

- Support visuel en couleur au TBI:
Illustrations de *Peter Pan* de J. M. Barrie et Quentin Gréban / J. M. Barrie.
Illustrations du *Joueur de flûte de Hamelin* d'après les frères Grimm et Thomas BAAS / d'après les frères Grimm et Vincent Wagner / Samivel
- Support visuel en petit en noir et blanc pour chaque élève (20)
- Tableau comparatif entre les illustrations des deux œuvres.
- Les livres de *Peter Pan* de J. M. Barrie et Quentin Gréban et *Le joueur de flûte de Hamelin* d'après les frères Grimm et Thomas BAAS

Partie I : Découverte des illustrations (15min)

- Rappel de la séance dernière (sur le joueur de flûte, avocat de la défense et avocats généraux du joueur de flûte).
- Enseignant, consigne : « J'ai des illustrations, j'aimerais que vous les triiez. » Afficher les illustrations au TBI.
Les illustrations ont chacune une lettre, A. B. C. D. E, F. Le tri est libre. Le prof laisse faire des tris en binôme, mais il faut justifier les tris sur une feuille de classeur.
Pourquoi ils ont mis telle image avec telle image ? (15min)

Partie II : Activité des élèves (15-20 min)

- Par binôme, les élèves trient les illustrations.
- Ils justifient pourquoi ils mettent les images ensemble, pourquoi elles restent seules...
- Très peu d'intervention de la part de la PE, laisser les élèves chercher à deux.
Intervenir si les explications sont trop pauvres, les faire verbaliser pourquoi ils mettent ensemble les illustrations.

Partie III : Mise en commun (35min)

- Est-ce que, d'après les élèves, il s'agissait de la même œuvre sur toutes les illustrations ? Quelles œuvres ils pensaient que les illustrations représentaient ?
- Montrer les couvertures (A et B) avec les titres.
- On fait comparer les illustrations au tri des élèves, en faisant référence à la numérotation (A, B, C, D, E, F).
- Qu'est-ce qu'il y a de similaire et de différent entre ces illustrations ? Faire un tableau de comparaison.

Similitudes entre <u>Le joueur de flûte de Hamelin</u> et <u>Peter Pan</u>	Différences entre <u>Le joueur de flûte de Hamelin</u> et <u>Peter Pan</u>
<ul style="list-style-type: none">- Ce sont des garçons- Il y a une flûte chez les deux personnages- Présence d'enfants	<ul style="list-style-type: none">- Un adulte et un enfant- Pas tout à fait les mêmes vêtements (selon les versions)

- | | |
|--|--|
| - Présence d'un chapeau avec une plume chez les deux personnages | |
|--|--|

- Montrer les livres de Peter Pan de J. M. Barrie et Quentin Gréban et celui du Joueur de flûte de Hamelin d'après les frères Grimm et Thomas BAAS. Montrer d'autres illustrations des livres, en s'attardant sur Peter Pan (pour se remémorer l'histoire).
- Question de la PE : « Quel lien il pourrait y avoir entre les deux contes ? Pourquoi ? »

Séance 3 : Les enfants perdus / Les enfants joueur de flûte. (Extraits)

Objectif : Faire émerger les points communs entre les personnages de Peter Pan et le joueur de flûte de Hamelin.

Domaines :

- Des langages pour penser et communiquer
- Des méthodes et outils pour apprendre
- La formation de la personne et du citoyen

Compétences :

- Lire :
Comprendre un texte littéraire et se l'approprier.
Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome.

Classe : CM1 – CM2

Durée : 45-50 min

Matériel :

- Extrait du Joueur de flûte de Hamelin
- Extrait de Peter Pan

Déroulement de la séance :

I. Mise en route (10min)

- Rappel des séances précédentes avec les illustrations à l'appui.

- Donner un extrait de Peter Pan sur les enfants perdus, et la fin du texte du joueur de flûte.
- A l'aide des images vues lors de la séance précédente et des deux extraits que vous allez lire, vous allez écrire sur le carnet de lecteur (ou cahiers de brouillon) tous les points communs entre Peter et le joueur de flûte. Ça peut être, les qualités ou les défauts moraux, l'habillement, les objets, les gens qui les entourent, les situations qu'ils vivent, etc.

II. Entrée dans l'activité (20-25min)

- Lecture silencieuse des deux extraits.
- Aide du PE pour la compréhension des textes, mots qu'ils ne comprennent pas
- Travail individuel 15min, puis mise en commun avec son voisin (5min)

III. Mise en commun (10-15min)

- Mise en commun en classe entière au tableau avec débat et justification par le texte et/ou l'image. Demander ce qu'il y a de différent à l'oral. Et si le critère de l'âge n'apparaît pas, le faire remarquer.
- Quelle conclusion pourrait-on tirer de ces deux extraits ? (Enfants perdus = enfant joueur de flûte) Comprendre l'éventuel sous-entendu entre les textes.
- Les élèves complètent sur leur carnet de lecteur (ou feuille de classeur) les éléments omis et qui ont été validés par l'ensemble de la classe. La phrase de conclusion : il y a des ressemblances mais les personnages n'ont pas le même âge.

Séance 4 : Rédaction d'un écrit d'invention

Objectif : Réaliser un écrit d'invention en réinvestissant les éléments vus tout au long de la séquence

Domaine :

- Des langages pour penser et communiquer
- Des méthodes et outils pour apprendre

Compétences :

- Écrire :
Écrire à la main de manière fluide et efficace.
Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre.
Rédiger des écrits variés
Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser.

Classe : CM1 – CM2

Durée : 50 min

Matériel :

- Feuille de classeur
- Première phrase d'accroche : « Vingt ans ont passé, et Peter Pan est devenu adulte... Il se balade toujours avec sa flûte enchantée... »
- Feuilles blanches (pour le dessin)

Déroulement de la séance :

I. Mise en route (15 min)

- Rappel des séances précédentes (plus précisément les points communs et différences entre les deux personnages principaux, que ce soit textuel ou iconographique)
- Donner résumé Peter Pan, lire ensemble.
- Donner la consigne : « Sur une feuille de classeur, vous allez devoir raconter une histoire avec Peter Pan... Peter Pan s'est perdu dans le monde réel, et du coup il a fini par grandir. Lui qui ne voulait pas grandir va finalement devenir adulte. Vous allez raconter une de ses aventures, de lui qui a grandi. »
- Donner la première phrase d'accroche.
- Faire reformuler la consigne par un ou des élèves. La PE répond aux éventuelles questions (comme : monde magique, oui)
- Revenir sur « c'est un conte », lieu où ça peut se passer (ville, village, forêt, montagne...), parler des enfants (il peut rencontrer des enfants, des adultes...)
- Donner des exemples pour ne pas se retrouver perdu dans un récit trop aléatoire et pour aider les élèves en difficulté, qui ont du mal à imaginer un univers féérique et qui ont besoin d'un cadre pour écrire.
- Ecriture : Minimum un côté de la feuille, maximum les deux côtés.

II. Mise en activité (30-35 min)

- Laisser les élèves en autonomie. Aller voir ceux le plus en difficulté.
- Si les élèves ont fini, dessiner une scène de leur aventure de Peter Pan.

Evaluation du PE pour le retour des écrits :

- Les élèves réinvestissent les éléments vus
- Les élèves ont compris l'univers des deux récits
- Les élèves sont capables de produire un écrit cohérent

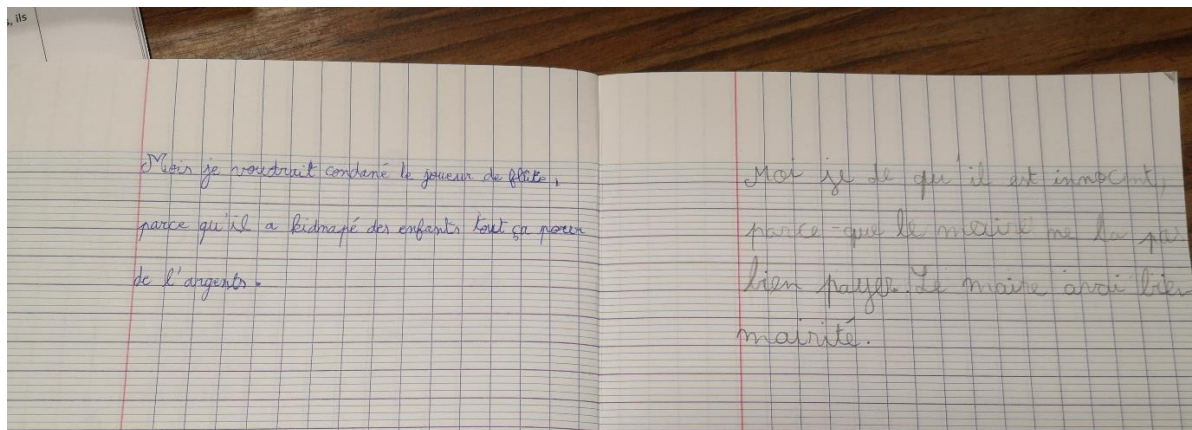
d) Légende du joueur de flûte

« Un jour, un joueur de flûte, habillé d'un long manteau multicolore, propose de débarrasser une ville infestée de rats, moyennant finances. Le maire et les habitants de la ville acceptent sa proposition avec joie. L'homme sort sa flûte et à peine se met-il à jouer que les rats sortent des maisons, enchantés par cette musique. Il les entraîne ainsi en dehors de la ville, jusqu'au Weser, dans lequel ils plongent en masse et se noient. Sa tâche accomplie, l'homme retourne à la ville pour toucher son salaire mais les bourgeois refusent de payer le prix convenu. Le flûtiste quitte la ville, le cœur plein d'amertume. Il y revient cependant, sous les traits d'un chasseur à l'allure effrayante, portant un chapeau rouge et étrange ; et pendant que tout le monde se trouve à l'église, il sort sa flûte de nouveau et commence à jouer dans les ruelles de la ville. Mais cette fois, ce sont les enfants qui arrivent en courant, ensorcelés par sa musique. Il les conduit par la porte de l'est en continuant de jouer, et ils marchent jusqu'à la montagne Koppelberg, où il disparaît avec eux à jamais. Seuls deux enfants en reviennent, car ils se sont attardés en chemin. L'un d'eux étant aveugle ne peut montrer l'endroit où les enfants se sont arrêtés, l'autre étant muet ne peut dire un seul mot. Certains disent que les enfants ont été conduits vers une grotte d'où ils sont ressortis dans la région de Siebenbuergen. Selon la légende, ce jour-là, 130 enfants ont ainsi disparu à jamais. »

e) Travaux d'élèves

1. Séance 1

Cahier de brouillon, production des élèves par binômes :



contre

car il à enlever les enfants à la montagne

pour

Il à chasser les rats.

Début

Défense

générale

C'est débile

Je ne suis pas

parce que le

s'accord parce que

joueur de flûte il n'a fait que de

les a débarrassé la flûte. Tous le monde

des rats!

pourrais parce pareil!

Il a ^{un} ~~deux~~ de

Donc le maire

se mangé!

a eu raison de

Pour tant le maire

ne pas donner les

avait fait une

1000 pièces.

promesse.

Contre !
 Je suis contre lui parce qu'il a
 kidnappé les enfants.

défence !
 je suis avec lui parce que
 le maire lui a donné que 50 euros

N.P. -> il les a avoyés sans la permission des
 parents

L.B. -> mais le joueur de flûte a sauvé la
 ville des rats. et s'est fait attaquer.

N.P. Je dis qu'il doit être qu'on l'accroche à mort!

L.B.

le maire ne l'a pas payé
 Il a aidé la ville à se débarrasser des
 rats c'est une bonne personne

Avocat général
 - Il a enlevé des enfants
 On ne sait pas où il a emmené les
 enfants : mort ? tué ?

Défense
 Parce qu'il les a sauvés.

Et ^{on} a enlevé le rat et on
 lui a donné que 50 €.

général
 Parce qu'il kidnappé les enfants.
 Et il a enlevé les rats en
 deux seconde.

N

il y a fait partir les rats.
 il auré pu lui donner mille pièce dor.
 le maître il auré du avoir un millions ^{de} pièce dor.

il a kidnappé les enfants.
 il a fait que j'ai de la flûte.
 le maître a eu raison de donner que 50 pièces d'or. JP a kidnappé les enfants il doit mourir. on doit le crucifier sur une croix (comme Jésus).

Parents parents, il ne restera plus jamais les ENFANTS. A ^{cause} de joueurs de flûtes → MEURS !!!

Jenna - Bonjour.
 Ilan - oui Bonjour !!
 Ilan - pourquoi vous venez.
 Jenna - Je.

Pourquoi vous apprenait à luit il n'a rien fait de mal. Arrêtez de si an bêttes. Vous avez cru que on étaient ou !!
 Il nous avait sauver la vie.

Nuage de mots :

Tableau du procès du joueur de flûte

Avocat de la défense (arguments en faveur du joueur de flûte)	Avocat général (arguments contre le joueur de flûte)
<ul style="list-style-type: none">- Il a débarrassé la ville des rats- Le maire ne lui a donné que 50 pièces d'or alors qu'il en avait promis 1000.	<ul style="list-style-type: none">- Il kidnappé des enfants- Il voulait plus de pièces d'or- On ne sait pas ce qu'il a fait des enfants, ils sont dans la montagne


Nuage de mots :

solieut
ignout cruel gentil
méchant mauvais sans cœur
en colère possible
atroce voleur egoïste


2. Séance 2

Tris des élèves :


Mor jeudi 10 décembre
Littérature



On les met ensemble parce qu'ils jouent tout les deux de la flûte.




Dans les deux photos, le joueur de flûte conduit les enfants.




Dans les deux photos il y a les mêmes motifs de forêt.

Peter Pan: C, B, E
Le joueur de flûte: A, F, D


Leah jeudi 10 décembre
Littérature



On les met ensemble parce qu'il joue tout les deux la flûte.




Dans les deux photos le joueur de flûte conduit les enfants.




Dans les deux photos il y a des motifs de forêt.

Peter Pan: B, D, E
Le joueur de flûte: A, F, D


Nathan jeudi 10 décembre
Littérature



parce qu'il y a plusieurs enfants et qu'il y a une flûte




parce qu'il y a une flûte sur une image



parce qu'il y a deux et il sont les plus beaux et ils sont plus que il sont tous dans le jeu de la flûte image


Peter Pan: B, C, E
Le joueur de flûte: A, F, D

Maria-Hélène jeudi 10 décembre
Littérature




On les met ensemble

parce qu'il y a plusieurs personnes

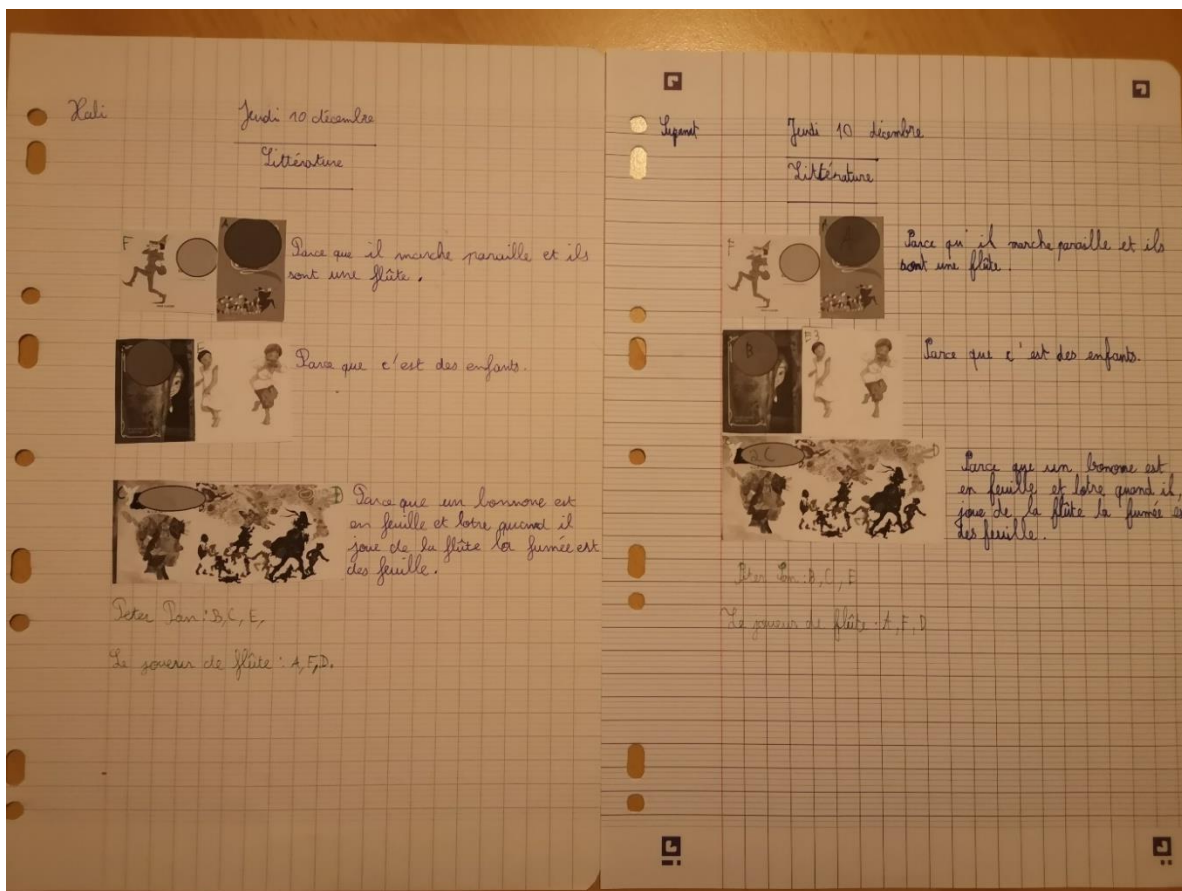


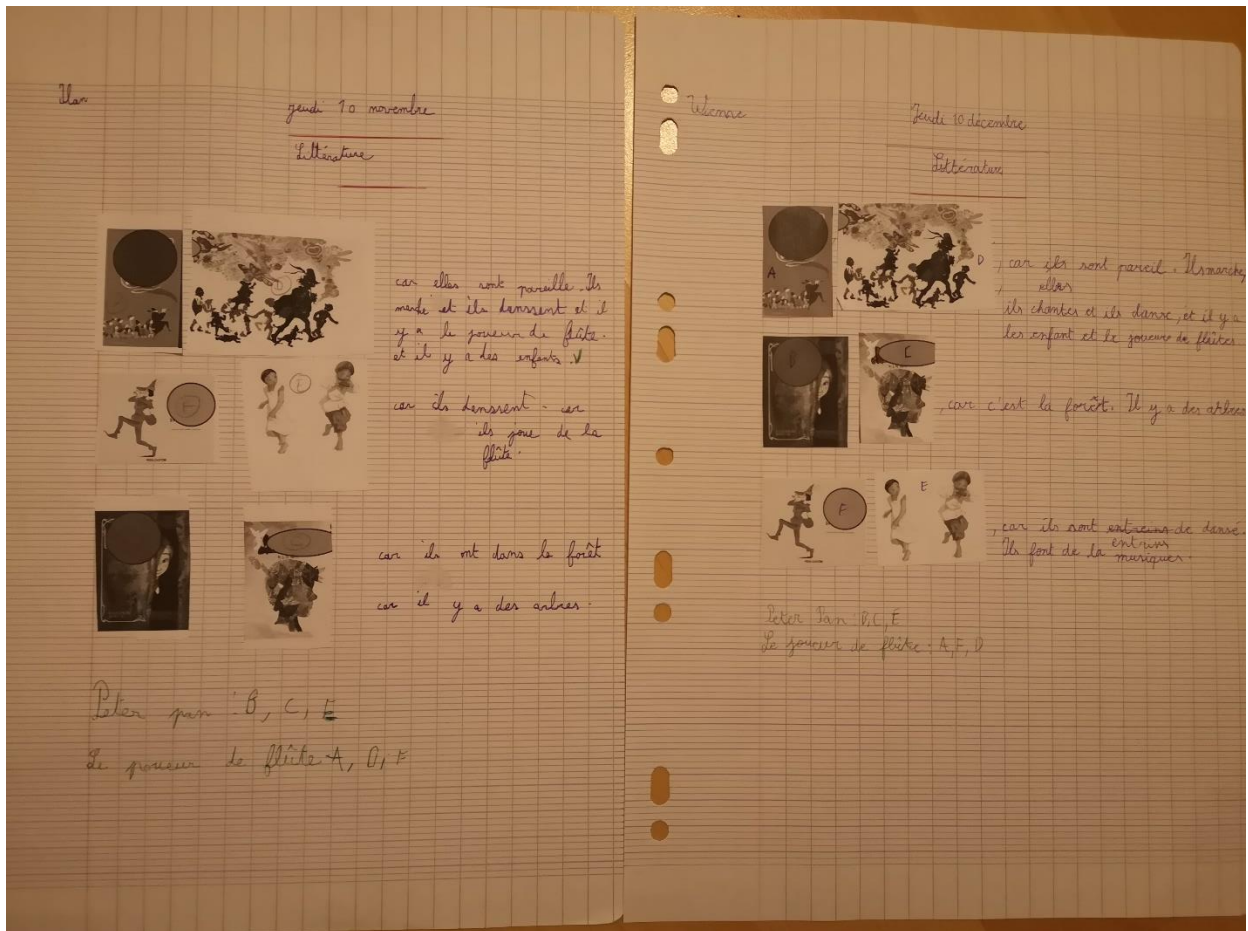
On les met ensemble parce qu'il y a deux sur leur image



Il y a deux sur les deux sur la même image

Peter Pan: B, C, E
Le joueur de flûte: A, F, D





3. Séance 3

Extrait Le joueur de flûte de Hamelin :

Mais un matin, les habitants entendirent les doux accents d'une flûte, et ils comprirent que l'étranger était de retour. Comme il jouait son étrange et merveilleuse mélodie, tous les enfants d'Hamelin se rassemblèrent autour de lui en chantant, riant et dansant. Leurs parents tentèrent de les retenir, mais ils étaient sous le charme de la musique du Joueur de flûte. Sans le moindre crainte, les enfants suivirent l'étranger. En procession, ils franchirent le pont sur la rivière et disparurent derrière les montagnes. Ni le Joueur de flûte ni les enfants ne réapparurent jamais à Hamelin. Mais depuis ce jour-là, lorsque le vent souffle de derrière les montagnes, l'on peut entendre des rires d'enfants heureux.

Extrait Peter Pan :

Amélie avait un frère, rutilé dans un bréviaire, à regarder passer les garçons pendus. Ils sont actuellement au nombre de six car Peter en a tué quelques-uns qui, enseignant le règlement, avaient grandi. Tous sont vêtus de peaux d'ours qu'ils ont eux-mêmes abattus puis écorchés. Celui qui marche en tête est La Guigne, le plus méchant des de la bande. Assis derrière lui le dos tourné pour rendre un service, vous pouvez être sûr que se déplace derrière lui la plus palpitante aventure, et qu'il en sera privé. Facette vient Bon Zigan, déboulaire et plein d'entrain, suivi de La Plume qui taille des aiglets dans des boîtes de bois, un garçon des plus vaniteux et, pour cette raison, des moins populaires auprès de ses camarades. Le Trisé arrive ensuite, puis viennent Les Jumeaux sur lesquels il n'y a rien à dire sinon qu'ils sont jumeaux.

Tableau comparatif :

Similitudes entre <u>Le joueur de flûte de Hamelin</u> et <u>Peter Pan</u>	Différences entre <u>Le joueur de flûte de Hamelin</u> et <u>Peter Pan</u>
<ul style="list-style-type: none"> - Ce sont des garçons - Il y a une flûte chez les deux personnages - Présence d'enfants : les enfants perdus chez Peter Pan, et les enfants qui suivent le joueur de flûte - Présence d'un chapeau avec une plume chez les deux personnages dans certaines illustrations - Ils ont tous les deux le même type de vêtement (vêtement vert...) - Ce sont des contes (Peter Pan vole. Le joueur de flûte charme des enfants...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Un adulte (le joueur de flûte) et un enfant (Peter Pan)

Est-ce que le joueur de flûte tue les enfants comme Peter Pan quand ils grandissent ? Est-ce que les enfants sont vivants derrière la montagne ou est-ce qu'on entend leur âme ?

4. Séance 4

Phrases	Tu as fait des phrases cohérentes, avec du sens. Attention aux majuscules dans les dialogues, et la ponctuation.
Temps des verbes	Le récit commence au présent, mais tu as conjugué des verbes au passé. Attention à garder le même temps.
Cohérence du récit	Ton début de récit a du sens. Mais l'absence de faits intervenus quand on peut en parler de l'histoire! Ça fait ça c'est un peu bizarre. Il est dans l'histoire.

Il se batte toujours avec sa flûte enchantée.

Il est élogué dans son monde réel et il cherche de nouveaux enfants. Il a joué de la flûte et il a créé un enfant puis deux puis trois etc. Il rejoue de la flûte et il fait tomber sa flûte. Elle est un peu cassée il essaie de jouer et elle ne fonctionne pratiquement plus. Il est triste. Il essaie par tous les moyens de la réparer et par chance elle se réaligne. Elle commence à fonctionner et elle est toute neuve. Il voit une belle fille est... Il dit « mais c'est Wendy » il regarde bien la fille est c'était elle. Il crie Wendy! Elle répond « mais c'est la lettre W »

« tu es changée » ils se font un câlin

« rien n'est » « d'accord j'avais »

M l'annoy pas trop haut seul. non j'invente des enfants avec ma flûte enchantée tu veux que je te montre?

M « tu pourrais pas en sortir avec moi »

M « je te le fais regarder bien t'inquiète pas je veux les faire disparaître quand je veux. l'enfant disparaît » et l'enfant. « tu pourrais le faire disparaître » « ah disparaître enfants »

12
Emma
Jeudi 17 décembre
Vingt ans ont passé, et Peter Pan est devenue adulte... Il se balade toujours avec sa flûte enchantée... Il essaie le métier de policier et il est très fort aime la flûte et a un chien. Un jour alors promène son chien Pépino une dame lui dit « Peter sais bien toi? » lui demande t'elle « Non je m'appelle MR Pan » dit-il Puis il couru laissa sa flûte derrière lui. La dame nommée Wendy ramasse sa flûte et va le chercher, et lui dit « Cenez MR Pan moi c'est Wendy Wendy Darling! » Il laissa tomber sa flûte et elle se brisa. Et se moment un bateau pirate accosta

12
13
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100
101
102
103
104
105
106
107
108
109
110
111
112
113
114
115
116
117
118
119
120
121
122
123
124
125
126
127
128
129
130
131
132
133
134
135
136
137
138
139
140
141
142
143
144
145
146
147
148
149
150
151
152
153
154
155
156
157
158
159
160
161
162
163
164
165
166
167
168
169
170
171
172
173
174
175
176
177
178
179
180
181
182
183
184
185
186
187
188
189
190
191
192
193
194
195
196
197
198
199
200
201
202
203
204
205
206
207
208
209
210
211
212
213
214
215
216
217
218
219
220
221
222
223
224
225
226
227
228
229
230
231
232
233
234
235
236
237
238
239
240
241
242
243
244
245
246
247
248
249
250
251
252
253
254
255
256
257
258
259
260
261
262
263
264
265
266
267
268
269
270
271
272
273
274
275
276
277
278
279
280
281
282
283
284
285
286
287
288
289
290
291
292
293
294
295
296
297
298
299
300
301
302
303
304
305
306
307
308
309
310
311
312
313
314
315
316
317
318
319
320
321
322
323
324
325
326
327
328
329
330
331
332
333
334
335
336
337
338
339
340
341
342
343
344
345
346
347
348
349
350
351
352
353
354
355
356
357
358
359
360
361
362
363
364
365
366
367
368
369
370
371
372
373
374
375
376
377
378
379
380
381
382
383
384
385
386
387
388
389
390
391
392
393
394
395
396
397
398
399
400
401
402
403
404
405
406
407
408
409
410
411
412
413
414
415
416
417
418
419
420
421
422
423
424
425
426
427
428
429
430
431
432
433
434
435
436
437
438
439
440
441
442
443
444
445
446
447
448
449
450
451
452
453
454
455
456
457
458
459
460
461
462
463
464
465
466
467
468
469
470
471
472
473
474
475
476
477
478
479
480
481
482
483
484
485
486
487
488
489
490
491
492
493
494
495
496
497
498
499
500
501
502
503
504
505
506
507
508
509
510
511
512
513
514
515
516
517
518
519
520
521
522
523
524
525
526
527
528
529
530
531
532
533
534
535
536
537
538
539
540
541
542
543
544
545
546
547
548
549
550
551
552
553
554
555
556
557
558
559
560
561
562
563
564
565
566
567
568
569
570
571
572
573
574
575
576
577
578
579
580
581
582
583
584
585
586
587
588
589
590
591
592
593
594
595
596
597
598
599
600
601
602
603
604
605
606
607
608
609
610
611
612
613
614
615
616
617
618
619
620
621
622
623
624
625
626
627
628
629
630
631
632
633
634
635
636
637
638
639
640
641
642
643
644
645
646
647
648
649
650
651
652
653
654
655
656
657
658
659
660
661
662
663
664
665
666
667
668
669
670
671
672
673
674
675
676
677
678
679
680
681
682
683
684
685
686
687
688
689
690
691
692
693
694
695
696
697
698
699
700
701
702
703
704
705
706
707
708
709
710
711
712
713
714
715
716
717
718
719
720
721
722
723
724
725
726
727
728
729
730
731
732
733
734
735
736
737
738
739
740
741
742
743
744
745
746
747
748
749
750
751
752
753
754
755
756
757
758
759
760
761
762
763
764
765
766
767
768
769
770
771
772
773
774
775
776
777
778
779
780
781
782
783
784
785
786
787
788
789
790
791
792
793
794
795
796
797
798
799
800
801
802
803
804
805
806
807
808
809
810
811
812
813
814
815
816
817
818
819
820
821
822
823
824
825
826
827
828
829
830
831
832
833
834
835
836
837
838
839
840
841
842
843
844
845
846
847
848
849
850
851
852
853
854
855
856
857
858
859
860
861
862
863
864
865
866
867
868
869
870
871
872
873
874
875
876
877
878
879
880
881
882
883
884
885
886
887
888
889
890
891
892
893
894
895
896
897
898
899
900
901
902
903
904
905
906
907
908
909
910
911
912
913
914
915
916
917
918
919
920
921
922
923
924
925
926
927
928
929
930
931
932
933
934
935
936
937
938
939
940
941
942
943
944
945
946
947
948
949
950
951
952
953
954
955
956
957
958
959
960
961
962
963
964
965
966
967
968
969
970
971
972
973
974
975
976
977
978
979
980
981
982
983
984
985
986
987
988
989
990
991
992
993
994
995
996
997
998
999
1000

se port. Wendy lui dit « Cui es Peter, Peter Pan! Et ces pirates on va les battre! » Peter ferma les il voit son passé! Une fois arriva et lui donne nouvelle flûte. Il en joue et donne la vie à des enfant. Et donne à Pépino le pouvoir de se battre contre le capitaine Crochet! Ils force vers le bateau. Et quelque cours plus tard il est battu. Et ils renvolent vers le pays imaginaire!

Phrases	Tu fais des longues phrases, mais elles manquent de ponctuation - Il faut qu'elles soient compréhensibles, et s'accrochent à un moment - Ton dialogue est bien présenté.
Temps des verbes	Tu alternes entre présent et passé. Chasi un temps et garde le même tout le long de l'aventure - La phrase d'accroche est au présent, il ne faut pas l'oublier - son début de récit te fait intervenir ("je ne sais pas"), mais la fin est au passé, on voit une aventure de Peter Pan, sans intervention de l'auteur - La Pan va un peu vite, on ne comprend pas pourquoi tout dans d'éléments arrivent d'un coup.
Cohérence du récit	

Vingt ans ont passé et Peter Pan est devenu adulte... Il se labole toujours avec sa flûte enchantée... Un jour il se sentit seul « même si il avait la flûte ». Clochette >> pour l'instant elle est chez le docteur, ne me demande pas pourquoi je ne sais pas. Peter Pan essaye tout jours de se trouver un ami, avec sa flûte il essaye tout jours de faire cette mélodie envoiutante par qu'une personne mienne, mais il n'y arrive pas et en plus il se décourage. Alors une nuit il entra dans la maison des Bonches, qui eux ne dorment pas. heureusement Peter Pan avait aient heureusement

s'éleva après la mélodie qui endormit, alors le
 # La igua ^{après} est tout le monde s'endormit, même
 et
 le chat. Il prit les enfant et les
 enfants
 emmenant ^{tristesse} dans son ^{tristesse} ^{tristesse}. Peter igua
 un ^{horrible} ^{horrible} et les enfant se réveillèrent.
 enfants réveillèrent
 - Pourquoi je m'appelle Peter ^{et} ^{et} ^{et}?
 - Pourquoi je m'appelle Donie, j'ai Hansy
 et ^{et} ^{et}?
 - J'ai 32 ans.
 - comment tu ^{ma} endormit?
 Comment ^{me as}
 - avec ma flûte. Tu veux ^{essayer}?
 avec ^{ex}
 - ^{Oh} oui!
 Donie ^{essaie}, la fit tomber et l'a les
 lumière ^e s'éteignit et Peter sans ^{la} cria
 lumières ^{me}
 en tombant ^{par} parti. Le pays imaginaire ^{ai}
 par ^{par} terre