

## DU CONTE DE FEES AU JOUET

### L'univers merveilleux des princesses

"Le conte de fées est un récit merveilleux peuplé de personnages imaginaires bons (fées, lutins, elfes...) ou mauvais (ogres, sorcières...) et d'animaux fabuleux (licorne, dragons...) souvent doués de parole. En général, le récit s'organise sous la forme d'une quête, laquelle est généralement motivée par le désir de délivrer une princesse ou un prince charmant d'un mauvais sort. Tours de magie, envoûtements et sortilèges scandent le récit qui, la plupart du temps, se finit bien." (encyclopédie Wanadoo).

En vogue aux 17<sup>e</sup> et 18<sup>e</sup> siècles, les contes de fées sont encore connus des enfants d'aujourd'hui sous leur forme littéraire ; mais le plus souvent, c'est en raison d'une adaptation cinématographique sous forme de dessins animés que les enfants les apprécient. Celle-ci est par ailleurs l'objet de produits dérivés, tels les jouets.

Cette étude devrait nous permettre de découvrir les princesses les plus connues, leur auteur et leur adaptateur, ainsi que les jouets produits à leur effigie.

## BLANCHE-NEIGE ET LES SEPT NAINS

### L'ŒUVRE LITTÉRAIRE

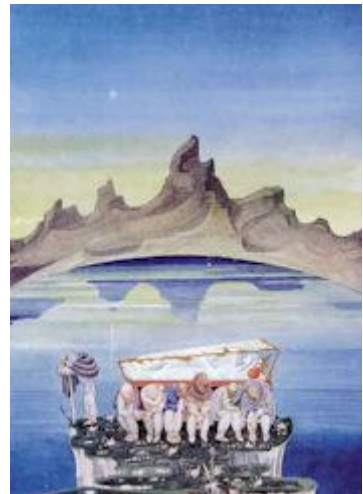
"Blanche-Neige et les Sept Nains" est l'un des nombreux contes et légendes écrits par les Frères Grimm et regroupés dans le recueil "*Contes d'enfants et du foyer*", en 1812. *Blanche-Neige*, fille d'un roi, est une enfant "blanche comme la neige, vermeille comme le sang et noire de cheveux comme le bois d'ébène". Sa marâtre, qui se veut la plus belle, interroge régulièrement son miroir : "*Miroir, gentil miroir, dis-moi, dans le royaume / Qui est la femme la plus belle ?*", et s'entend répondre "*Vous êtes la plus belle du pays, Madame*". Soudain, la réponse change : "*Dame la reine, ici vous êtes la plus belle, / mais Blanche-Neige l'est mille fois plus que vous*". La fillette, âgée de sept ans, se voit alors dans l'obligation de fuir les sévices de cette marâtre qui tente de l'éliminer. Elle trouve refuge chez les Sept Nains, mais s'endort bientôt d'un sommeil de mort ; les Nains, l'ayant placée dans un cercueil de verre, la veillent à tour de rôle, "en attendant que la vie, sous les apparences du Prince charmant, transporte dans un autre monde l'enfant devenue jeune fille" (*Le nouveau dictionnaire des oeuvres de tous les temps et de tous les pays*. Laffont-Bompiani, 1994. Tome 1).

Le conte de *Blanche-Neige* remonte, selon les frères Grimm, à un vieux mythe de l'épopée germanique. Il présente en effet des similitudes avec la légende de *Schnäfried*, "la plus belle d'entre les femmes", veillée pendant trois ans par *Haraldur*, le héros à "la belle chevelure". Cette origine géographique est toutefois contestée, l'ethnologue Geneviève Calame-Griaule ayant témoigné de la présence, dans la littérature orale africaine, d'un conte à la trame similaire.

### L'ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE

"Blanche-Neige et les Sept Nains" est le premier long métrage d'animation réalisé par Walt Disney. En effet, en 1934, Disney, alors maître incontesté du dessin animé de court métrage, dont les principaux personnages sont *Mickey* et *Donald*, envisage la réalisation d'une animation de 90 minutes. Ayant été impressionné, dans son enfance, par une adaptation muette du conte de fées *Blanche-Neige*, Disney se lance le défi de l'adapter. La technique étant nouvelle pour toute l'équipe, rapidement constituée, de nombreuses difficultés sont à surmonter : format du papier inadapté, manque de profondeur, difficulté à animer des personnages humains, aspect blafard de *Blanche-Neige*... La réalisation nécessite alors trois années de travail. Mais la sortie du film sur les écrans quatre jours avant Noël 1937 est un véritable succès.

Illustration de Kay Nielsen pour *Fleur-de-Neige et d'autres contes de Grimm*. Choix de contes traduits par Charles Guyot. Paris, L'édition d'art Henri Piazza, 1929. >



Le dessin animé, intitulé "*Blanche-Neige et les Sept Nains*", respecte globalement la trame narrative du conte des frères Grimm. Toutefois, quelques éléments du récit ont été supprimés, vraisemblablement parce qu'il ne correspondaient pas aux valeurs morales américaines et risquaient de choquer. Ainsi, alors que le conte débute sur la "mort en couches" de la mère de *Blanche-Neige*, l'adaptation de Disney commence par la révélation du miroir à la Reine, selon laquelle une femme plus belle qu'elle demeure au Palais. L'épisode du chasseur est également modifié : le cœur d'une biche dans le dessin animé se substitue au foie et aux poumons du marcassin du récit. Enfin, le conte s'achève par la mort de la Reine, obligée de danser au mariage de *Blanche-Neige*, chaussée d'escarpins de fer rouge. Dans le dessin animé, la méchanceté n'a droit de cité que quelques secondes, le temps que la Reine sorcière donne un coup de pied au squelette d'une de ses victimes, morte dans son cachot.

Notons par ailleurs les caractéristiques fantastiques de certaines scènes, qui rendent compte de la personnalisation de l'œuvre par Disney : la métamorphose de la méchante Reine en vieille femme, et sa disparition, pour échapper aux nains, dans un gouffre de la montagne alors que la tempête sévit.

## CENDRILLON

### L'ŒUVRE LITTÉRAIRE



Illustration d'Arthur Rackham pour *Cendrillon* d'après Charles Perrault. Hachette, 1919.

Le conte "*Cendrillon ou la petite pantoufle de verre*" est extrait des "*Histoires ou Contes du temps passé*" de Charles Perrault, édité en 1697. *Cendrillon*, fille d'un gentilhomme, souffre de la mauvaise humeur de sa belle-mère à son égard, due à ses qualités, douceur, bonté et beauté. Ainsi, plutôt que de vivre telle une princesse, comme ses deux sœurs, *Cendrillon* tient le rôle de domestique et n'est vêtue que de guenilles. Les bonnes grâces de sa marraine la fée lui permettent toutefois de se rendre au bal du Prince. Elle y paraît, en "*habits d'or et d'argent, tout chamarrés de pierreries*", et chaussée d'une "*paire de pantoufles de verre*", comme la "*la plus belle princesse qu'on puisse jamais voir*" et suscite l'amour du Prince. A minuit, *Cendrillon* s'enfuit pourtant, afin de ne pas voir ses beaux bijoux s'évanouir. Elle laisse sur son chemin une de ses pantoufles de verre. Le Prince la retrouve à l'aide de cette pantoufle, qui ne sied qu'à *Cendrillon*, la mène au Palais et l'épouse.

"*Cendrillon*" symbolise dans la mythologie populaire l'ascension sociale fulgurante, généralement par mariage (d'amour), de la jeune fille belle et méritante, mais très pauvre, et qui le serait restée sans un "coup de baguette magique". (*Le nouveau dictionnaire des oeuvres de tous les temps et de tous les pays*. Laffont-Bompiani, 1994. Tome 1) Elle fait rêver depuis des siècles des générations de jeunes filles.

Les frères Grimm reprennent ce conte au 19e siècle. La trame est identique à celle de Perrault, mais ils y ajoutent quelques éléments caractéristiques. Ainsi, la fée est remplacée par un petit oiseau, qui oublie de fournir un carrosse à *Cendrillon* le soir du bal, et qui la laisse partir, certes avec de beaux bijoux, mais dans ses souliers poussiéreux.

### L'ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE

L'adaptation cinématographique, par Walt Disney, du conte "*Cendrillon*" voit le jour en 1950. Les studios Disney, qui n'avaient pas réalisé de dessins animés depuis "*Bambi*" (1942), restent fidèles à l'œuvre de Perrault, attribuant à *Cendrillon* une marraine fée, et non un oiseau. L'atmosphère général est assez proche de celui du dessin animé "*Blanche-Neige*", "avec toutefois un charme plus superficiel et un recours plus marqué au comique. *Cendrillon*, sa marâtre et le Prince sont traités avec naturalisme, tandis que la fée marraine, les horribles sœurs, le Roi et le Duc apparaissent comme des caricatures, mais ces personnages ne déparent pas ensemble". (*L'art de Walt Disney de Mickey à Mulan*, Christopher Finch. La Martinière, 1999)

Parallèlement à l'histoire de *Cendrillon* et de ses pairs, Disney propose une petite saga dont les personnages principaux sont des animaux : les souris vivant dans les combles de la maison, devenues les amies de *Cendrillon*, luttent contre le chat de la marâtre, *Lucifer*. Les scènes, dont la séance de couture durant laquelle les animaux assemblent la robe de bal de *Cendrillon*, sortent tout droit de l'imagination de Disney et n'ont aucun rapport avec le récit initial.

Autre divergence avec le conte de Perrault, l'influence germanique perçue dans le palais. En effet, alors que le romancier français s'est inspiré du Palais de Versailles dans ses descriptions, Disney fait référence à l'Allemagne bavaroise, et plus particulièrement au Palais de Neuschwanstein, château de Louis II de Bavière.

Malgré, et probablement en raison de ces nuances entre le conte et le dessin animé, *Cendrillon* fut un succès commercial et artistique important.

## LA BELLE AU BOIS DORMANT

### L'ŒUVRE LITTÉRAIRE

"*La Belle au Bois Dormant*" est l'un des contes les plus célèbres de Charles Perrault, publié dans "*Contes de Ma Mère l'Oye*", ou "*Contes ou Histoires du temps passé*" en 1697. Une jeune princesse, fille unique, est condamnée, à son baptême, par l'une des 13 fées, à se percer la main avec un fuseau et à en mourir. Le sort est déjoué par une gentille fée qui transforme la mort en un profond sommeil. Cent ans plus tard, la princesse est ainsi réveillée par le baiser d'un prince charmant, qui l'épouse en secret et lui fait deux beaux enfants, *Aurore* et *Jour*. Le dernier tiers du conte, occulté dans certaines versions pour enfants, est moins poétique : la mère du prince, "*de race ogresse*", profitant de l'absence de son fils, désire manger la princesse et ses enfants, accommodés d'une bonne sauce. Ceux-ci, grâce à la ruse du valet, sont sauvées, et la reine elle-même est victime de l'horrible vengeance qu'elle avait préparée.



Illustration de Gustave Doré pour *La Belle au Bois dormant*. Dans *Les Contes de Perrault*. Jules Hetzel, 1862.

Le conte "*La Belle au Bois Dormant*" "rappelle, par certains points, la légende de *Brunehilde* réveillée par le baiser de *Siegfried*. En remontant aux sources, les philologues ont cru voir la transposition d'un mythe solaire : *La Belle au Bois Dormant* et ses enfants, *Aurore* et *Jour*, symboliseraient le cours des saisons ; la petite chienne *Pouffe*, endormie aux pieds de la princesse, ne serait autre que *Sirius*, le gardien des étoiles." (*Le nouveau dictionnaire des oeuvres de tous les temps et de tous les pays*. Laffont-Bompiani, 1994. Tome 1)

### L'ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE

Le dessin animé adapté du conte "*La Belle au Bois Dormant*" sort en salle en 1959, au bout de six années de travail, Disney étant davantage préoccupé par la réalisation de films à acteurs et par la construction du parc *Disneyland*. Alors qu'il aurait dû apparaître comme la plus spectaculaire production Disney de l'Après-Guerre, en raison de décors inspirés de tapisseries médiévales et de peintures de la Renaissance, le film déçoit. *La Belle* et le Prince "manquent de personnalité et semblent perdus dans des décors trop sophistiqués et trop stylisés. Le sens du récit et le savoir-faire cinématographique de Disney sont rarement présents." (*L'art de Walt Disney de Mickey à Mulan*, Christopher Finch. La Martinière, 1999)

Afin de personnaliser l'œuvre, Disney y insère, comme à son habitude, de nouveaux composants : une dimension manichéenne (lutte du bien, le Prince, contre le mal, la fée-dragon) et un aspect fantastique (incarnation de la fée en dragon, affreux sangliers servant le démon). Il occulte également volontairement la fin du récit de Perrault : la naissance des deux filles de *La Belle*, *Aurore* et *Jour*, ainsi que leur lutte pour échapper aux griffes de l'ogresse sont absentes de l'adaptation cinématographique. Il identifie chacun des personnages : *La Belle* porte, dans le dessin animé, le nom de sa fille dans le récit, *Aurore* ; le Prince se nomme *Philippe* ; *Flora*, *Pâquerette* et *Pimprenelle* sont les trois uniques fées de l'adaptation disneyenne. Enfin, comme ce fut déjà le cas dans "*Blanche-Neige*" et dans "*Cendrillon*", les animaux, lapins, cervidés, oiseaux, écureuils, menés par le hibou grand-duc, occupent une place non négligeable dans "*La Belle au Bois Dormant*".

## LA BELLE ET LA BÊTE

### L'ŒUVRE LITTÉRAIRE

La version originale du conte "*La Belle et la Bête*" est l'œuvre de Madame Gabrielle-Suzanne Barbot de Villeneuve (vers 1695-1755), auteur également d'un roman, "*La Jardinière de Vincennes*" (1767). Pourtant, le succès du conte est dû à Madame Jeanne-Marie Leprince de Beaumont (1711-1780), qui a popularisé le récit au travers d'une version résumée.

Dans le conte de Madame Leprince de Beaumont, *La Belle* est l'un des six enfants (trois garçons et trois filles) d'un riche marchand qui fit soudainement faillite. Alors que ses deux sœurs se caractérisent par leur orgueil et leur méchanceté, elle est très belle, admirée de tous, et d'une bonté incroyable. Ainsi, *La Belle* se constitue prisonnière à la place de son père, qui a dérobé pour elle une rose dans le jardin du Palais de *La Bête*, et s'attend à mourir, dévorée par le monstre. Pourtant, celui-ci, laid et sans esprit, s'éprend de *La Belle*, qu'il traite avec égard et dignité. *La Belle*, prenant conscience que "*ce n'est ni la beauté, ni l'esprit d'un mari qui rendent une femme contente ; c'est la bonté du caractère, la vertu, la complaisance*", accepte alors de l'épouser. Le sortilège jeté par une fée quelque temps auparavant est rompu : *La Bête* prend l'allure d' "*un prince plus beau que l'amour*", et *La Belle* devient une grande Reine.

"Le thème de la laideur qui gagne par sa bonté ou par son esprit le cœur de la beauté est un thème répandu dans la tradition populaire de nombreux pays. Le plus souvent l'amour qui a su aller au-delà des apparences métamorphose à son tour la personne disgraciée, et l'histoire se termine dans l'harmonie parfaite." ([asp.ricochet-jeunes.org](http://asp.ricochet-jeunes.org))

### L'ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE

Walt Disney envisage dès les années 1950 d'adapter le conte "*La Belle et la Bête*". Il faut cependant attendre quarante ans pour voir le projet se réaliser, sous l'égide de Howard Hashman. Lorsque le film sort sur les écrans en 1991, il reçoit un accueil très chaleureux, battant les records au box-office des films d'animation. Il est également nommé pour un *Academy Award* dans la catégorie de la meilleure image. Ce succès est bien évidemment dû à la qualité de l'adaptation du conte par les studios Disney. L'équipe sait mettre en relief le personnage de *La Bête*, la rendant plus sympathique mais non moins terrifiante, et donne à *La Belle* une forte personnalité.



Comme à l'accoutumée, l'adaptation cinématographique apporte des variantes au récit. Ainsi, le père de *La Belle* devient inventeur gaffeur et brillant, qui élève un enfant unique, *La Belle*. Par ailleurs, les "*gentilshommes qui voulaient épouser*" *La Belle* dans le récit de Madame Leprince de Beaumont disparaissent du dessin animé, cédant la place à un unique prétendant, *Gaston*, vaurien malappris au début du film, puis diabolique à l'approche du dénouement. Les serviteurs du château, transformés en objets animés (*Big Ben*, le réveil bonhomme, *Lumière*, le chandelier stylé et *Madame Samovar*, la théière maternelle) sont les protagonistes de scènes comiques, permettant d'atténuer la tristesse du deuxième acte.

< Illustration d'Edmond Dulac pour *La Belle et la Bête* de M<sup>me</sup> Leprince de Beaumont. Dans *La Belle au bois dormant et autres contes*. Paris, L'édition d'Art Henri Piazza.

Il apparaît, au regard du dessin animé, que l'équipe Disney s'est inspiré d'autres références littéraires que celle de Madame Leprince de Beaumont pour réaliser cette adaptation de "*La Belle et la Bête*". En effet, l'interdiction pour *La Belle* d'approcher de l'aile ouest du château de *La Bête*, où est caché le secret de celle-ci, provient d'un conte de Charles Perrault, "*Barbe bleue*" ; la ruée des paysans sur le château, fanatisés par *Gaston*, rappelle quant à elle la même ruée vers le château du *Docteur Frankenstein* dans le récit de Mary Shelley.

Enfin, le décor du film est également revu par les studios Disney. Ainsi, comme pour "*Cendrillon*", les influences françaises du siècle des Lumières sont abandonnées, au profit du style "Louis II de Bavière", où règnent culottes de peau, Gretchens et château de Neuschwanstein.

## LA PETITE SIRÈNE

### L'ŒUVRE LITTÉRAIRE

Le conte "*La Petite Sirène*" est l'œuvre de l'écrivain danois Hans-Christian Andersen. Il est édité pour la première fois en 1835 dans les *Contes*. *La Petite Sirène*, fille du *Roi de la Mer*, est la plus jolie des six sirènes, et possède la plus belle voix. Admirée de tous, elle désire cependant une autre vie. Motivée par le désir d'obtenir une âme éternelle, elle brave des dangers et sacrifie sa langue et sa queue de sirène à une sorcière en échange de jambes. Toutefois, à ces sacrifices s'ajoute une condition : elle doit s'assurer l'amour du prince dont elle s'est éprise car, "*Le lendemain matin du jour où il en épouserait une autre, (son) cœur se briserait et (elle) ne serait plus qu'écume sur la mer*".

Illustration d'Edmond Dulac pour *La Petite Sirène* de H.-C. Andersen. Dans *La Reine des neiges et quelques autres contes*. L'édition d'Art Henri Piazza, 1911. >



On retrouve dans ce conte les thèmes caractéristiques d'Andersen : la mort, présentée par l'auteur non comme une fin mais comme un prolongement de la vie, un moyen d'accéder à la vie éternelle ; le sentiment, qui, dans "*La Petite Sirène*", l'emporte sur la raison ; l'importance des femmes, au dépend des hommes qui, comme le prince, ne vivent que par *la Petite Sirène* ; la beauté des personnages, décrite dans la tradition poétique du conte ("*la plus jeune était la plus belle de toutes, la peau fine et transparente tel un pétale de rose blanche, les yeux bleus comme l'océan profond...*"). "*La Petite Sirène*" s'inspire de récits populaires, et emprunte ses personnages à la légende. Ce conte, à l'origine destiné aux enfants, s'adresse également aux adultes qui apprécieront cette vision poétique et ce sens philosophique de la vie.

### L'ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE

Dans les années 1980, John Musker et Ron Clements, travaillant tous deux pour les studios *Disney*, sont chargés de réaliser l'adaptation cinématographique, sous forme de dessin animé, du conte d'Andersen : "*La Petite Sirène*". Howard Ashman et Alan Menken s'occupent quant à eux de la musique. Cette collaboration profite au film qui, lors de sa sortie en 1989, se révèle être le plus émouvant des longs métrages animés sortis du studio *Disney* depuis plusieurs décennies.

Le conte "*La Petite Sirène*" est, comme l'ensemble des dessins animés *Disney*, interprété par l'équipe de production. Les thèmes chers à Andersen, considérés comme tabous, sont ainsi supprimés au profit des thèmes caractéristiques de la société actuelle. La quête de vie éternelle, quête centrale du conte, est délaissée ; l'amour, perçu comme le moyen pour y parvenir, est quant à lui réduit à un simple baiser. La femme, dont l'importance est évidente pour Andersen, apparaît diminuée dans le dessin animé ; les hommes retrouvent en effet force, virilité et pouvoir, s'affirmant ainsi supérieurs aux femmes. La liberté de choisir son destin, qui permet à *la Petite Sirène* de décider elle-même si elle souhaite demeurer sirène ou se transformer en humain, est par ailleurs supplantée par deux thèmes fréquemment rencontrés chez *Disney* : le manichéisme et la manipulation. Ceux-ci sont incarnés par la méchante sorcière *Ursula*, menteuse et manipulatrice. Les personnages sont identifiés : *La Petite Sirène* se prénomme *Ariel*, la sorcière *Ursula*, le prince *Sébastien*. Enfin, les studios *Disney* transforment le triste dénouement du conte d'Andersen en un *happy end*.

Malgré ces divergences entre le conte original et le dessin animé, l'équipe réalise un film plus sophistiqué qu'auparavant, qui attire les enfants comme les adultes. En effet, le public de "*La Petite Sirène*" se compose de nombreux jeunes adultes qui, habitués à regarder des dessins animés télévisés durant leur enfance, s'enthousiasment encore, la puberté passée, devant les personnages animés.

## PETER PAN

### L'ŒUVRE LITTÉRAIRE

*Peter Pan* apparaît pour la première fois dans l'univers du romancier britannique Sir James-Matthew Barrie en 1902, dans le roman "*The Little White Bird*" ("*Le Petit Oiseau Blanc*"). A partir de 1904, il devient le personnage central des contes de Barrie : "*Peter Pan or the Boy who wouldn't grow up*" ("*Peter Pan ou le Petit Garçon qui ne voulait pas grandir*", comédie théâtrale représentée en 1904), "*Peter Pan in Kensington Gardens*" ("*Peter Pan dans les jardins de Kensington*", récit pour enfants publié en 1906), "*Peter and Wendy*" ("*Peter et Wendy*", suite du précédent récit, publié en 1910).

*Peter Pan* est un enfant extraordinaire. Il s'enfuit de la maison paternelle une semaine après sa naissance, afin de retourner dans le pays des fées où il restera éternellement enfant, heureux et libre de toute affection humaine. Au cours de ses aventures, il rencontre les enfants *Jean*, *Michel* et *Wendy*, qui deviennent ses amis ; ils apprennent à voler comme lui, et l'accompagnent sur l'île enchantée *Never-Never-Land* (*Le Pays de Nulle-Part*). Là, ils combattent pirates, bêtes fauves, Peaux-Rouges, sirènes, et surtout leur principal ennemi, le capitaine *Crochet*. *Wendy*, éprouvant le besoin de retrouver sa mère, quitte l'île avec *Jean* et *Michel*. *Peter Pan*, accompagné de la fée *Tinker Bell* (la fée *Clochette*), lui rend toutefois visite chaque année, et l'emmène quelques jours sur l'île. Quelle ne fut pas sa surprise de la voir un jour adulte, mariée et maman d'une petite *Jane*. Cette dernière succède alors à *Wendy* qui ne peut plus s'envoler, et part avec *Peter Pan* pour *Never-Never-Land*.

"Sous les traits de *Peter Pan*, l'auteur n'a pas seulement recréé le mythe de l'enfance : il en a fait aussi le symbole du rêve libre et heureux, de cette félicité bienheureuse à laquelle chacun songe en secret, même aux pires moments de lassitude et de déception." (*Le nouveau dictionnaire des oeuvres de tous les temps et de tous les pays*. Laffont-Bompiani, 1994. Tome 5)

### L'ADAPTATION CINÉMATOGRAPHIQUE



"*Peter Pan*", paru en 1953, est un film très "satisfaisant et démontre la maîtrise acquise, (depuis l'adaptation de "*Blanche-Neige*"), par les dessinateurs de Disney dans le traitement des personnages humains. Cette pièce de Sir James Barrie convenait bien à l'écran. La seule faiblesse du film, peut-être, est qu'il comprend trop de personnages pour qu'ils puissent être tous développés de manière adéquate dans les soixante-dix-sept minutes que dure sa projection. Ce film présente néanmoins un déroulement narratif satisfaisant, un comique bien enlevé, et contient plus que sa part de ces moments magiques durant lesquels l'art de l'animation rend possible l'impossible." (*L'art de Walt Disney de Mickey à Mulan*, Christopher Finch. La Martinière, 1999) Le succès est dès lors indéniable.

< Illustration d'Arthur Rackham pour *Peter Pan dans les Jardins de Kensington* de J.-M. Barrie. Hachette, 1906.

## LES AUTEURS DE NOS CONTES DE FEES PREFERES

### CHARLES PERRAULT

Charles Perrault (1628-1703) est issu d'une famille de la haute bourgeoisie de robe, de sensibilité moderne et janséniste. Rompant avec l'institution scolaire dès 16 ans, il se forme à la fonction d'avocat en autodidacte. Le début de sa carrière lui permet de mener une vie de dilettante cultivé et de composer des vers galants et précieux ("*Dialogue de l'amour et de l'amitié*", 1657). En raison de ses compétences littéraires, très tôt remarquées à la Cour, il est chargé de mener à bien le projet culturel de remise en ordre de la France. Sous Colbert, il assure le suivi artistique et scientifique du règne, ainsi que celui de la propagande. En 1671, il est élu à l'Académie Française, dont il devient chancelier, un an plus tard, à la mort de Séguier, et redéfinit les règles de fonctionnement.



© RMN

Parallèlement à son panégyrique officiel ("*Deux poèmes à la louange du roi*", 1674), il entame une réflexion critique sur les fondements culturels de la société, prélude à la querelle entre Anciens et Modernes. Ces positions sont à l'origine de son exclusion de sa charge de contrôleur général et de la Petite Académie, en 1683. Profitant de cette retraite précoce, il reprend et approfondit une réflexion religieuse ("*Épître chrétienne sur la pénitence*", 1683), soubassement éthique de la querelle entre Anciens et Modernes. Celle-ci éclate en 1687, à la lecture du "*Siècle de Louis XIV*" de Perrault ; elle oppose les Anciens, dirigés par La Fontaine et Boileau, aux Modernes, dirigés par Perrault, qui fait part de ses positions dans "*Parallèles des Anciens et des Modernes*". Outre la forme théologique, Perrault utilise également la forme naïve des contes afin de faire passer ses idées. Ainsi, "*Les Contes en vers*", les "*Contes ou Histoires du temps passé*" ont servi autant à son idéologie (la langue des contes, issus d'une tradition populaire orale, est la langue des nourrices, la langue naturelle de la France) qu'à sa réputation auprès des enfants.

### MADAME LEPRINCE DE BEAUMONT



© M. Urtado

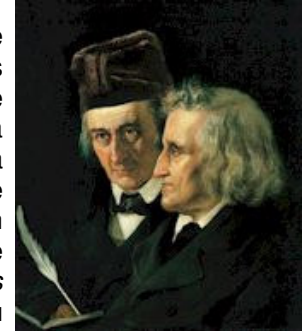
Madame Leprince de Beaumont, sœur du peintre Leprince, débute sa carrière professionnelle en tant qu'institutrice pour enfants à la Maison d'éducation d'Ernemont, puis enseigne la musique et fait la classe aux petits à la cour de Lorraine à Lunéville. Après l'échec de son mariage, elle part pour Londres où elle devient éducatrice des filles de la haute société. Durant ces années fructueuses, Madame Leprince de Beaumont rédige des traités d'éducation ("*Éducation complète, ou Abrégé de l'histoire universelle*", 1762), un roman épistolaire ("*Lettres de Madame de Montier et de la Marquise de \*\*\* sa fille*", 1756).

Mais elle est surtout connue pour ses recueils de contes et de récits moralisateurs et éducatifs à l'usage de la jeunesse, regroupés sous le nom de "*Magasin*". Le célèbre conte "*La Belle et la Bête*", par exemple, est extrait du "*Magasin des enfants*" (1757), recueil de contes de fées qui offre un panorama de l'histoire du monde, des leçons de géographie et de sciences naturelles. Madame Leprince de Beaumont, qui termine sa vie en France, conserve jusqu'à sa mort son âme d'éducatrice. Elle appartient en cela à la lignée des auteurs féminins, de Madame de Genlis à la Comtesse de Ségur, qui allient les connaissances aux principes d'une morale didactique. (*Le nouveau dictionnaire des auteurs de tous les temps et de tous les pays*. Laffont-Bompiani, 1994. Tome 2)

## **LES FRÈRES GRIMM**

Les frères Grimm, Jacob (1785-1863) et Wilhelm (1786-1859), sont des philologues et érudits allemands. Orphelins très jeunes, ils eurent une jeunesse difficile. Jacob occupa des postes dans l'Administration, avant d'être nommé bibliothécaire en second à Kassel en 1816, puis bibliothécaire à Göttingen en 1829. Wilhelm demeura toute sa vie à ses côtés : il fut nommé secrétaire de la bibliothèque de Kassel en 1814, puis bibliothécaire adjoint à la bibliothèque de Göttingen en 1831. Cette même année, il débuta également une carrière universitaire à Göttingen.

En 1837, les deux frères quittent, pour des raisons politiques, l'université de Göttingen. En 1841, ils sont tous deux nommés à l'Académie des Sciences de Berlin. Parallèlement, Jacob écrit beaucoup. Il est considéré comme le fondateur de l'histoire d'Allemagne et le plus grand représentant de la méthode historique appliquée aux travaux littéraires. Encouragé par sa passion pour la philologie, il publia, en collaboration avec Wilhelm, une *"Grammaire allemande"*, une *"Histoire de la langue allemande"* et un *"Dictionnaire allemand"*. Les deux frères sont également les auteurs de nombreux contes et légendes, dont les plus connus, regroupés dans *"Contes d'enfants et du foyer"* (1812), sont *"Blanche-Neige et les Sept Nains"* (ou *"Schneewittchen"*) et *"Hansel & Gretel"*.



© Bildarchiv Preussischer Kulturbesitz

## **MARY SHELLEY-WOLLSTONECRAFT**

Mary Shelley (1797-1851) est un écrivain anglais élevée par son père, William Goldwin, lui-même écrivain, mais qui la délaissait. En manque d'affection, elle s'éprend rapidement de Percy Bysshe Shelley, qui l'épouse en 1816. Douée d'une intelligence exceptionnelle, elle étudie le grec, le latin, le français, l'italien, et s'attire l'estime des amis de son mari, en particulier de Byron. De ces conversations avec ce dernier et de la lecture de romans allemands naît, en 1817, son premier ouvrage, *"Frankenstein ou le Prométhée moderne"*. Roman pseudo-scientifique, il évoque la création artificielle, à l'aide de parties de cadavres, d'un être humain, qui souffre de sa solitude et de la peur qu'il inspire, et se venge de la race humaine par le mal en détruisant les proches de *Frankenstein*, le demiurge. Suivent alors un roman d'anticipation contenant une description frappante de la destruction de la condition humaine, *"Le Dernier Homme"*, des romans, *"Perkin Warbec"* et *"Falkwer"*, ainsi que des biographies d'auteurs anciens (Pétrarque, Boccace, Machiavel). Son autobiographie paraît en 1835 sous le titre *"Lodore"*.

## **HANS-CHRISTIAN ANDERSEN**

Hans-Christian Andersen est un écrivain danois (1805-1875). En 1819, suite au décès de son père et au remariage de sa mère, il part seul et sans ressources à Copenhague, afin d'y faire fortune. Après quelques tentatives infructueuses dans le monde culturel (chant, danse, théâtre, poésie), il est repéré par un directeur de théâtre qui lui ouvre la voie des études. Les années 1830 lui sont alors propices : Andersen écrit des vaudevilles ("*Amour sur la Tour de Saint-Nicolas*"), des recueils de poésie ("*Fantaisies et Esquisses*") et un cycle poétique ("*Les Douze Mois de l'Année*").



© BNF

A partir de 1835 sont publiés ses "*Contes pour enfants*", où s'allient amour du merveilleux et ironie. Devenu célèbre, Andersen partage son existence entre voyages et séjours auprès d'amis influents. Naissent ainsi des récits de voyages ("*Bazar d'un poète*"), mais également des romans plus ou moins autobiographiques ("*Le Livre d'Images sans Images*"). La vision qu'il a de sa vie est décrite dans ses autobiographies successives, "*Le Livre de ma Vie*", parue en 1832-1833, et "*Le Conte de ma Vie*" : "*Ma vie est un joli conte, marqué par la chance et le succès*".

## **SIR JAMES MATTHEW BARRIE**

Le romancier et auteur dramatique anglais, Sir James-Matthew Barrie (1860-1937) est l'auteur de romans, d'articles publiés dans la *London Gazette*, ainsi que de charmants récits mariant sentiment et réalisme humoristique ("*The Little Minister*", 1891), dans la tradition de Charles Dickens. Il est également doué pour le théâtre, dans lequel règne l'imagination enfantine, l'évasion et la féerie, "les jeux de cache-cache avec les anges". Le plus grand succès théâtral de Barrie est une fantaisie originale intitulée "*Peter Pan*" (1904), l'une des œuvres favorites du public anglais. Sur la fin de sa vie, Barrie, bien que serein et riche en amitiés et en honneurs, est victime d'une légende qui le représente comme un *Peter Pan* vieilli et sans illusions, moitié sage, moitié fou, taciturne et fuyant les réalités en fumant éternellement sa pipe. "*Dear Brutus*" (1917) et "*Mary Rose*" (1920) témoignent de ce changement d'état d'esprit : l'auteur y a délaissé le monde féerique au dépend d'un monde lugubre, dans lequel évoluent des êtres infirmes et de douloureux fantômes, victimes d'une réalité trop cruelle et désormais privée de fantaisie.

Source : *Le nouveau dictionnaire des auteurs de tous les temps et de tous les pays*. Robert Laffont, 1994. 3 volumes. (Bouquins).

## LES PRINCESSES ET LES JOUETS

Les princesses que nous venons de présenter sont connues des petits comme des grands. Elles suscitent l'admiration de générations de fillettes, qui souhaitent leur ressembler. Face à cet engouement, certains fabricants de jouets ont alors acquis la licence "Disney Princess", qui leur permet ainsi de reproduire des jouets à leur effigie.

**CÉSAR INDUSTRIES S.A., bd Jean Moulin, 49400 SAUMUR.**

**Tél. 02.41.50.26.54. Fax 02.41.50.28.71.**

**Internet : [www.cesar-group.com](http://www.cesar-group.com)**

Le Groupe **César**, spécialisé dans la confection de déguisements et d'articles de fêtes, propose des costumes de "Blanche-Neige", "Cendrillon", "La Belle au Bois Dormant" et "La Belle" (dans *La Belle et La Bête*). Chacun des costumes se compose d'une robe et d'accessoires caractéristiques de la princesse. Ainsi, "Blanche-Neige" dispose d'une cape, d'un serre-tête et de chaussons, "Cendrillon" de gants et d'un diadème, "La Belle au Bois Dormant" de chaussons et d'un diadème, "La Belle" de gants, de chaussons et d'une couronne. Ces accessoires sont également disponibles séparément ; la fillette pourra alors se parer du masque de "Blanche-Neige", "Cendrillon", "Aurore", "La Belle" ou "La Bête", ou de la perruque de "Blanche-Neige" ou "Cendrillon", du serre-tête de "Blanche-Neige", du diadème de "Cendrillon" ou de la couronne de "La Belle", du sceptre et des chaussures de chacune d'entre elles.



© Cesar Group

Références N059 à N064 pour "Blanche-Neige".

Références N065 à N070 pour "Cendrillon".

Références N071 à N076 pour "La Belle et La Bête".

Références N077 et N078 pour "La Belle au Bois Dormant".

**CLEMENTONI FRANCE, 1, Boulevard de l'Oise, 95000 CERGY PONTOISE.**

**Tél. 01 30 17 17 17 - Fax 01 30 17 17 19.**

**Internet : [www.clementoni.fr](http://www.clementoni.fr)**



© Clementoni

La société *Clementoni*, créée en 1963 par Mario Clementoni, leader sur le marché européen de jeux et puzzles, et plus particulièrement spécialisée dans la conception de jeux éducatifs, propose en 2002 un nouvel *Edu Kit* sous licence "Disney Princess" (référence 62633). Il se compose de trois puzzles de 30 pièces chacun, reproduisant des scènes des dessins animés "La Belle et La Bête", "Cendrillon" et "Blanche-Neige", d'un jeu de Mémo, d'un jeu de Dominos et d'un jeu de douze cubes.

Parallèlement, *Clementoni* commercialise de nombreux jeux "simples" à l'effigie des personnages des contes *Blanche-Neige*, *Cendrillon*, *La Petite Sirène* et *Peter Pan*. Ces jeux sont répartis dans trois des gammes *Clementoni* : "Jeux préscolaires", "Cubes" et "Puzzles enfants".

Les *Edu Kit*, comprenant généralement un jeu de cubes, un jeu de dominos et des images, les dominos et les memory appartiennent à la première catégorie.

La deuxième gamme regroupe les jeux de 6 à 24 cubes. Chaque mallette contient les minis posters des images à reproduire. Dans cette gamme, les "Baby Cubes" sont des cubes moulés en plastique, présentés dans des mallettes en forme de pomme ou de château ; ils s'adressent aux plus petits grâce à des images simples et pleines de fantaisie (*Baby Cubes Blanche-Neige*). Les cubes "Play & Color", dont les mallettes comprennent les cubes, mais également des feutres et un cahier de coloriage, encouragent l'enfant à développer son habileté manuelle, à observer et à avoir le sens des couleurs (*Play & Color Disney La Petite Sirène*).

Enfin, il existe différents types de puzzles. Les plus classiques, de 24 à 350 pièces, permettent de recomposer une scène du conte. Le "Puzzle Miroir", de 150 pièces, à l'effigie de *Blanche-Neige*, *Cendrillon* ou *La Petite Sirène*, est un puzzle avec miroir ; la fillette peut ainsi à la fois décorer sa chambre et se mirer. Le "Puzzle Sticker", de 104 pièces, est accompagné d'autocollants représentant les princesses ; après avoir apposer les autocollants dans les parties en pointillés, la fillette place sa photo au centre et dispose ainsi d'un beau cadre la représentant au sein de cet univers fantastique des princesses. Le "Puzzle Glitter", à l'effigie de *Cendrillon*, est à décorer par l'enfant lui-même. Enfin, le "Clock Puzzle", pour les inconditionnels de *Blanche-Neige*, est accompagné d'un mécanisme d'horlogerie et d'aiguilles permettant de réaliser une pendule.

**LANSAY, 136-138, Avenue Jean Jaurès, 95100 ARGENTEUIL.**

**Tél. 01 39 98 98 98 - Fax commercial 01 39 80 25 26 - Fax administratif 01 39 98 93 77.**

**Internet : [www.lansay.com](http://www.lansay.com) - E-mail : [service.consommateurs@lansay.com](mailto:service.consommateurs@lansay.com)**

La société *Lansay*, détentrice de la licence "*Disney Princess*", met en scène "*Cendrillon*", "*Blanche-Neige*" et "*La Belle au Bois Dormant*" au travers de boîtes musicales, d'un miroir magique, d'une baguette magique, d'un service à thé interactif, d'un vanity interactif.

Il existe deux modèles de boîtes à musique, à l'effigie de chacune des princesses. L'ouverture de chaque boîte déclenche une musique ; l'héroïne danse alors au rythme de la mélodie. Chaque boîte contient un miroir et des compartiments. Le modèle le plus complet met en scène, outre la princesse, son prince, et laisse apparaître, en place du miroir, le décor du dessin animé comme un hologramme.

Référence 55029 : boîte à musique animée.

Référence 55069 : boîte à musique animée lumineuse.



© Lansay

Le miroir magique (référence 11805) est un miroir parlant et lumineux. La fillette choisit sa princesse préférée, et son image apparaît dans le miroir, comme par magie. Elles peuvent ensuite discuter ensemble.

La baguette magique (référence 11800) présente le visage des trois princesses, qui s'illumine lorsque l'une parle. Il suffit de secouer la baguette ou d'appuyer sur le bouton d'activation pour déclencher les mélodies *Disney* et le dialogue avec les princesses.

Le service à thé interactif (référence 11810), qui se compose de 4 tasses et 4 soucoupes, 4 cuillères à thé, un sucrier, un pot à lait et une théière, est caractéristique de chaque princesse. Ainsi, le couvercle de la théière représente un soulier pour *Cendrillon*, une pomme pour *Blanche-Neige* et une couronne pour *La Belle au Bois Dormant*. Il déclenche également des dialogues et des chansons propres. Par ailleurs, lorsque la fillette sert le thé, elle entend le son réaliste du thé qui coule.

Le vanity interactif (référence 11816) est indispensable pour se faire belle ! Quand la fillette prend le parfum, le rouge à lèvres, la brosse, le maquillage ou le vernis à ongles, la princesse sélectionnée réagit et sait quel accessoire elle utilise. Les princesses et la fillette peuvent également discuter ensemble.

*Lansay* propose également des *Princesses Pop Disney* (référence 10946). *Cindy*, *Ari* et *Isabelle* sont des poupées interactives, créées d'après les personnages *Cendrillon*, *Ariel* ("*La Petite Sirène*") et *Belle*. Chaque princesse pop a sa propre personnalité et son caractère. Elles parlent, chantent et jouent de la guitare sur leurs musiques préférées, des versions pop et rock des musiques *Disney*. Elles peuvent chanter seules, en duo ou en trio. Elles reconnaissent leurs vêtements ainsi que ceux des autres princesses. Chacune des poupées est livrée avec trois tenues différentes.

**SIMBA TOYS FRANCE, 17, rue Guénégaud, 75006 PARIS.**

**Tél. 01 40 51 78 04 - Fax 01 46 33 48 32.**

**E-mail : [simbatoy@wanadoo.fr](mailto:simbatoy@wanadoo.fr)**

En 2002, la société *Simba Toys France*, filiale de la société allemande *Simba Toys*, propose une nouvelle gamme de poupées mannequins ; il s'agit des poupées sous licence "*Disney Princess*". En effet, la société a "été choisie par *Disney Europe* pour la fabrication et la distribution de la ligne "Princesse", qui sera soutenue en 2002 par le lancement de quatre cassettes vidéo ("*Le Bossu de Notre-Dame*", "*La Belle et La Bête*", "*Cendrillon*"...) et d'un film cinéma ("*Peter Pan et la fée Clochette*")." (*Entretien avec Alain Dumay, gérant de Simba Toys France, pour La Revue du Jouet, n°341, 10 janvier 2002*) L'ensemble de la gamme, dont une partie est aujourd'hui disponible, sera commercialisée au deuxième semestre 2002. Le lancement sera accompagné d'une campagne publicitaire télévisée en fin d'année.



Les poupées princesses *Disney* sont des poupées mannequin articulées de 29 cm. Elles portent de merveilleux habits et sont accompagnées, dans certains cas, d'accessoires de jeux. Ainsi, *Cendrillon* (références 5763999 et 5764010), aux longs cheveux blonds, est disponible vêtue d'une robe de bal bleue et/ou d'une tenue de ménagère ; son Prince (référence 5764002) porte une veste blanche et dorée et un pantalon bordeaux.

La Fée *Clochette* (référence 5764011), aux cheveux mi-longs blonds, revêt une robe très courte turquoise brillante, et est parée d'une baguette magique et d'ailes. *La Belle* (référence 5764040), aux longs cheveux châtain, porte une longue robe jaune ; elle est livrée avec également une capeline rose. Quant à son Prince Charmant (référence 5764041), il se distingue par son costume (chemise blanche brillante, veston marron, ensemble pantalon-veste noir et jaune) ; mais il retrouvera son allure monstrueuse dès lors qu'on l'affublera du masque de *La Bête*. *Ariel*, la Petite Sirène (références 5764042 et 5764045), à la longue chevelure rousse, revêt une robe fourreau bleu pailleté ; elle est accompagnée de nombreux coquillages. Enfin, *Blanche-Neige* est également disponible dans cette gamme.

Afin de reproduire le plus fidèlement possible l'univers de *Cendrillon*, *Simba Toys* propose, outre la poupée mannequin, le château et le carrosse. Le Château de *Cendrillon* (référence 5761082) est un château qui s'ouvre et se ferme avec une petite clef. En position ouverte, il mesure 1,10 mètre. Les fonctions de jeu sont nombreuses : une piste de danse, une fontaine, un tiroir secret. Et à minuit les 12 coups retentissent ! Quant au Carrosse Citrouille de *Cendrillon*, livré avec son cheval, il est équipé de portes qui s'ouvrent, d'une fonction lumineuse et d'une fonction musicale.

## **POUR CONCLURE**

Au terme de cette étude, il apparaît clairement que les enfants du troisième millénaire seront, comme leurs ancêtres, immergés dans le monde des princes et des princesses de par leurs lectures, de par les dessins animés et de par leurs jeux et jouets. Il nous a donc paru pertinent d'interroger un spécialiste afin de connaître les raisons d'un tel intérêt pour ce thème.

Selon le Docteur Penso, psychanalyste, "*les histoires des contes de fées permettent à l'enfant d'éveiller sa curiosité. Elles l'entraînent dans un monde non réel dans lequel il peut se projeter, uniquement sur le plan fantasmatique. Le conte de fées apparaît comme initiatique. Il est constitué de personnages simples, et raconte des histoires simples. Le royaume à conquérir dans le conte représente la vie de l'enfant ; les personnages sont identifiables à l'enfant lui-même et à ses pairs, ils doivent affronter de nombreuses épreuves avant d'être d'heureux héros (faire des concessions, nettoyer la maison...).* L'enfant peut ainsi réutiliser les images des contes afin de s'en sortir dans la vie, de faire face à ses angoisses, de sortir du conflit oedipien.

*L'aspect le plus intéressant du conte de fées est le fait qu'il s'adresse à l'inconscient de l'enfant ; celui-ci ne prend dans l'histoire que les éléments qui correspondent à son stade de développement. Ainsi,*

étudiant le conte "Cendrillon", on constate qu'un enfant de 4 ou 5 ans sera attentif à la rivalité entre frères et/ou sœurs, alors qu'un enfant plus âgé, malheureux ou maltraité, y verra la possibilité de prendre sa revanche sur la vie, comprendra qu'il pourra sortir du conflit oedipien en rencontrant le 'prince charmant'. De ce fait, les contes s'adressent à tous les enfants, de 3 ans environ à 10 ou 12 ans.

L'univers du conte n'est pas dangereux puisqu'il s'agit d'une histoire imaginaire, qui se déroulait autrefois, dans laquelle s'affrontent le bien, sous la forme de la fée, et le mal, incarné par une sorcière. Il est donc inutile de l'édulcorer, de supprimer les éléments qui font peur.

Pour approfondir la question de l'interprétation des contes de fées : Psychanalyse des contes de fées / Bruno Bettelheim. Laffont, 1976."

## **POUR EN SAVOIR PLUS**

Le nouveau dictionnaire des auteurs de tous les temps et de tous les pays. Robert Laffont, 1994. 3 volumes. (Bouquins).

Le nouveau dictionnaire des oeuvres de tous les temps et de tous les pays. Robert Laffont, 1994. 6 volumes. (Bouquins).

L'art de Walt Disney de Mickey à Mulan / Christopher FINCH. Editions de La Martinière, 1999.

<http://asp.ricochet-jeunes.org> : le portail européen sur la littérature jeunesse.

<http://expositions.bnf.fr/contes> : l'exposition "Il était une fois... les contes de fées", organisée par la Bibliothèque nationale de France avec la collaboration scientifique de La Joie par les Livres, Centre national du livre pour enfants, et présentée Galerie Mansart, 58 rue de Richelieu, Paris, du 20 mars au 17 juin 2001.