



HAL
open science

Les Plumes du Dragon, ou comment sont morts les chevaliers

Cécile Boulaire

► **To cite this version:**

Cécile Boulaire. Les Plumes du Dragon, ou comment sont morts les chevaliers. Culture de l'image, culture d'enfance : de l'image concrète aux animations du virtuel, Institut International Charles Perrault, Feb 1998, Eaubonne, France. pp.37-44. hal-01158684

HAL Id: hal-01158684

<https://hal.science/hal-01158684>

Submitted on 1 Jun 2015

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

Les Plumes du Dragon, ou comment sont morts les chevaliers.

pour Isabelle Nières-Chevrel

Les Plumes du Dragon¹ est un album pour enfants. Tout ce qui va suivre semble contredire cette première affirmation, pourtant ce livre, qui reprend un conte traditionnel dont les frères Grimm avaient donné une version², est toujours proposé dans les rayons “littérature enfantine” des librairies. Ses illustrateurs, Olga et Andrej Dugin, artistes d’origine russe vivant en Allemagne, s’y sont livrés à un fascinant travail de citation et d’imitation graphiques, stylistiques et thématiques, qui ne peut qu’échapper à la culture du jeune lecteur. Que disent les images, dont le texte ne parlait pas ? L’album manque-t-il son public, ou l’enfant a-t-il aussi une place à trouver dans ce jeu subtil et érudit avec la culture picturale occidentale ?

La version du conte traditionnel proposée par Arnica Esterl est classique: un pauvre bûcheron désire épouser la fille d’un riche aubergiste. Celui-ci, en se moquant, lui promet la main de sa fille si le jeune homme rapporte trois plumes du redoutable dragon qui se terre dans la forêt. Le garçon relève le défi. En chemin, il rencontre trois groupes de personnes qui lui soumettent chacun un problème: la fille d’un vieil homme dépérit mystérieusement; un arbre donnant des pommes d’or est devenu stérile; un vieux passeur fatigué de sa charge souhaiterait se voir remplacer. Le jeune bûcheron promet son aide. Arrivé dans la demeure du monstre, il est accueilli par la femme de celui-ci qui, par compassion, le cache sous son lit. Alors que le dragon est couché, elle lui arrache les trois plumes, en lui soumettant, à chaque fois qu’il se réveille furieux, l’une des trois énigmes. Le lendemain, le garçon peut repartir avec ses plumes et ses réponses. Chacun des individus qu’il soulage lui remet une bourse, et c’est riche et victorieux qu’il revient chez l’aubergiste. L’album se clôt sur ses noces; le jeune couple est en outre débarrassé du père trop cupide que le rusé bûcheron envoie relever le passeur.

Le conte est donc le récit d’une ascension: comment un jeune garçon sans fortune ni pouvoir obtient, grâce à sa ruse et à sa détermination, fortune, femme et situation sociale. La mise en parallèle de la première et de la dernière double page est à cet égard significative: au départ (ill.1) le père domine la scène, debout sur le perron de son auberge, tandis qu’à l’opposé le garçon s’éloigne, en mouvement et tourné vers l’extérieur; la jeune fille, objet du désir et enjeu de la tractation, se tient éplorée au milieu de la cour. A la fin au contraire (ill.2), c’est le jeune homme qui est en position dominante, debout et immobile sur le devant du perron; l’aubergiste, sur le départ, est déjà en retrait; quant à sa fille, de dos et dissimulée par un poteau, elle apparaît pour ce qu’elle est: une monnaie d’échange sans existence individuelle (ill.2).

Mais les illustrateurs ne se contentent pas de mettre en images le récit ascendant porté par le texte. Leurs images disent une autre histoire, qui englobe et dépasse celle du bûcheron, et qui est peut-être l’Histoire elle-même: comment, au tournant du Moyen Age et de la Renaissance, une caste, celle de la chevalerie, est entrée en décadence, et comment une autre, la bourgeoisie, assise sur des bases matérialistes et pragmatiques, l’a supplantée.

¹ Texte d’Arnica Esterl d’après un conte traditionnel. Illustrations d’Olga et Andrej Dugin. Adaptation française d’Emmanuel Scavée. Casterman, Les Albums Duculot, 1994. Paru en Allemand en 1993.

² Les trois cheveux d’or du diable

L'album s'intitule Les Plumes du Dragon; la page de titre précise qu'il s'agit d'un conte; sur cette même page, un lutin copie et enlumine un gros manuscrit d'allure très médiévale. On s'attend donc un peu à voir célébrer les exploits d'un chevalier tueur de dragons. Or le jeune héros qui apparaît à la première page n'est que bûcheron. Qu'importe: ses prouesses le feront sûrement accéder au rang de chevalier! Mais la dernière page le consacre aubergiste. A cette première déception s'en ajoute une autre, grandissante: les quelques figures de chevaliers qui parsèment l'album sont plus dérisoires les unes que les autres. Sur la couverture, un chevalier en armure discute avec un lutin; mais il est sans tête, car son heaume n'a pas de fente, et une longue queue de rat lui pend au bas du dos. Plus loin, parmi les badauds réunis autour de l'arbre stérile, un autre chevalier sans panache: son heaume est surmonté d'un cimier grotesque, visage bleuâtre au nez crochu affublé de deux oreilles de lapin. On ne trouve pas d'autre chevalier "entier" par la suite: ils sont simplement représentés par leurs figures héraldiques, le plus souvent un écu penché surmonté d'un heaume à cimier. Ainsi, lorsque sur le chemin du retour, le bûcheron retrouve le passeur, quelques heaumes esseulés, simulacres privés de corps, tout à l'heure sur la berge, s'enfoncent déjà dans les eaux (ill.3). Au premier plan, ils sont simplement ridicules: de l'un des casques sort une jambe de nourrisson, un autre est rehaussé d'un chapeau pointu à grelot. Au fond, plus pathétique, un cimier représentant un chevalier terrassant un dragon est englouti par la brume. Le jeune bûcheron, toujours tourné vers la droite, vers la page qui va être tournée, semble leur adresser un geste d'adieu. Plus tard encore, autour de l'arbre redevenu fertile (ill.4), de nombreux chevaliers nouvellement accourus rivalisent de faste: chevaux caparaçonnés d'or, armures précieuses, bannières démesurées - mais quelles bannières: elles portent des écureuils, animaux bannis de l'héraldique car ils thésaurisent, alors que l'éthique chevaleresque exige la prodigalité. Les deux derniers pseudo-chevaliers sont totalement grotesques: un crapaud portant un heaume lit dans un gros manuscrit (ill.5); et dans la cour des noces (ill.2), un être en armure, de dos, joue de la cornemuse, mais son corps est celui d'un cheval efflanqué, et son derrière un groin de sanglier!

Passifs, couards, cupides, attachés au luxe et perdus dans la stérile contemplation d'eux-mêmes, les chevaliers dépeints ici méritent les griefs que formulera contre eux la société bourgeoise, urbaine et commerçante de la fin du Moyen Age. Ils représentent une élite sclérosée, ruinée par des pratiques ostentatoires et paralysée par une éthique dépassée, celle de l'héroïsme livresque et courtois (l'un des chevaliers serre tendrement sa dame contre lui, tandis qu'à l'arrière plan le bûcheron s'efforce de faire revenir la prospérité). Le crapaud-à-heaume perdu dans sa lecture (un roman de chevalerie?) symbolise à merveille cette caste décadente. Tandis qu'il lit, le vieil homme tend une bourse bien remplie au jeune bûcheron: dans son dos se scellent les pactes monétaires sur lesquels s'édifie un nouvel ordre social, dont il sera exclu.

En effet, témoin de l'agonie du monde chevaleresque, l'album célèbre en parallèle le triomphe de la bourgeoisie entreprenante et matérialiste de la fin du Moyen Age. Pour ce faire, les illustrateurs ont tout bonnement emprunté leur style aux artistes qui ont accompagné cette montée de la bourgeoisie urbaine, les graveurs et peintres sur panneau de l'Europe du nord aux XVe et XVIe siècles. Le héros dépeint est un anti-chevalier: tête nue, léger et svelte, il est l'exact opposé du guerrier engoncé dans sa carapace de métal. Il part à l'aventure la poitrine largement dévêtue - car l'*aventure* moderne n'est faite ni de bêtes féroces ni de joutes: c'est simplement un monde à conquérir. Le garçon, au contraire de l'aubergiste, homme de l'ancienne génération, l'a compris: "Il savait bien sûr que c'était un terrible dragon qui dévorait tous ceux qu'il attrapait. Mais, avec de la *ruse*, il espérait réussir." Il ne cherche même pas l'affrontement physique: puisque ce n'est pas la gloire, mais la réussite qu'il poursuit, il accepte sans honte l'aide de l'épouse du monstre. Le seul exploit où on le voie faire preuve de bravoure consiste à tuer le serpent qui rend l'arbre stérile (ill.4); mais la scène est évoquée en grisaille, dans un médaillon surajouté à l'image principale polychrome qui montre, elle, le garçon accrocher une nouvelle bourse bien garnie à sa ceinture. La page suivante elle aussi est consacrée, on l'a vu, à un échange monétaire entre le vieillard et le héros. Quant à la scène finale (ill.2), dans la cour de l'auberge, elle consacre le triomphe de l'argent: le jeune homme a conquis sa place dans le monde bourgeois. L'auberge porte désormais

ses armes. L'un des convives, le nez en l'air, désigne du doigt la nouvelle enseigne: trois bourses rebondies.

Le plus fascinant est bien sûr le style employé pour dire ce passage d'un monde à un autre. L'album tout entier, dans ses choix chromatiques, ses motifs ou ses techniques, évoque la peinture flamande: tons chauds à dominante sépia, drapés, finesse des textures, scènes villageoises. Peu à peu, la simple évocation cède le pas à la citation. Dans la première page, la licorne ou la cornemuse à petites pattes rappellent plus ou moins Jérôme Bosch: mais la position du bûcheron en marche franchissant le portail de l'auberge reprend explicitement à la fois le Chemin de la vie et l'Enfant prodigue (aussi appelé le Colporteur, ill.6), deux tableaux du peintre. De même, les délicats paysages montagneux, légèrement bleutés, évoquent l'art de Joachim Patinier; mais les monogrammes "gravés" sur la maison du vieillard (ill.7) sont *précisément* ceux de Martin Schöngauer, Albrecht Dürer, Lucas Cranach et Hans Baldung Grien, la bouilloire du dragon est empruntée au Triptyque de Mérode du Maître de Flémalle (ill.8), et les "petits" commanditaires agenouillés dans un coin de page étaient peints à l'origine au bas d'un tableau de Dürer (ill.9). On pourrait multiplier les exemples.

Cependant ce jeu avec les citations n'est pas statique. Il respecte la tripartition de l'album: avant, pendant et après le passage chez le dragon. Avant, le héros traverse une campagne flamande "signée" par Bosch, Dürer ou Schöngauer, artistes tournés vers l'avenir, mais encore imprégnés de culture iconographique médiévale. En témoignent la cohabitation, au sein d'une même image, de plusieurs niveaux de représentation (êtres naturels et surnaturels, par exemple), de plusieurs échelles (le petit voyageur et les gros oiseaux), de plusieurs tons (la "chronique" villageoise fidèle et le grotesque). Ou encore la présence, autour de l'arbre stérile, de deux femmes, l'une voilée, l'autre tenant une petite maquette de bâtiment, représentations allégoriques, fréquentes au Moyen Age, de l'Eglise et de la Synagogue. Par ailleurs, quelques monogrammes sont accompagnés de dates: 1500, 1510. Nous sommes encore dans un univers pictural médiéval.

La première rupture intervient avec l'arrivée chez le dragon (ill.10). Elle est chromatique d'abord: inhabituels dans la peinture flamande, le rose et le bleu-vert font leur apparition. Mais elle est surtout technique, car pour la première fois les illustrateurs recourent à la perspective à point de fuite. Cette intrusion de la troisième dimension est d'autant plus frappante qu'elle est poussée jusqu'à l'absurde: les escaliers qui montent et descendent à la fois, les étages qui se chevauchent, les inquiétantes illusions de profondeur évoquent plus Escher que Piero della Francesca. Qu'importe: en franchissant la porte du dragon, le héros a pénétré dans un univers régi par de nouvelles lois graphiques, et ni lui, ni le lecteur, ne pourront plus considérer le monde avec les mêmes yeux. Le passage par le palais envahi d'instruments d'alchimie et de traités de géométrie aura transformé le jeune homme, certes, mais bien plus encore l'univers dans lequel les illustrateurs le font évoluer.

Lorsqu'il repart, muni de son butin, c'est donc un monde -imperceptiblement- transformé qu'il retransverse. Les monogrammes des graveurs allemands parsèment toujours le paysage, mais accompagnés d'autres dates: 1521, 1531, 1551. On a vu que l'image insistait moins sur les exploits du héros que sur leurs conséquences pécuniaires. Pourtant ces "hauts faits" figurent sur la page: l'image principale, qui couvre l'intégralité de la double page, inclut une image secondaire, analepse ou prolepse selon les cas, qui représente en actes la solution à chaque énigme. Ces images dans l'image, toujours sur la page de gauche, signalent leur autonomie par deux aspects: elles sont cernées d'un cadre quadrilobé, et n'utilisent qu'une seule teinte ("sépia et blanc"). Or cette forme de médaillon, ainsi que le recours à la technique de la grisaille, ne peuvent qu'évoquer cette période de la Renaissance flamande où la bourgeoisie montante, envieuse des privilèges de la noblesse et cherchant à les égaliser, demandera à la peinture sur panneau de rivaliser avec la sculpture, art noble par excellence. D'où le quadrilobe, une forme très utilisée pour représenter des scènes marginales sur un monument en pierre. D'où la grisaille, où la peinture, en deux dimensions, tente d'imiter le volume et le modelé des sculptures. Depuis le début de l'album, l'Histoire a avancé, le chevalerie s'est un peu plus enfoncée dans l'oubli; l'histoire de l'art et de ses techniques a elle aussi progressé.

Ce n'est nulle part aussi manifeste que dans la dernière double-page. La scène de noces dessinée ici renvoie à la fois à la Danse des paysans et au Repas de noces de Bruegel (ill.11), tous deux datés des environs de 1568: nous avons bien quitté le Moyen Age. Un détail surtout balaye les derniers doutes. On a vu précédemment qu'un des convives levait les yeux au ciel et désignait du doigt la nouvelle enseigne bourgeoise aux trois bourses. Il se peut qu'il ait aussi voulu attirer l'attention sur deux *putti* dodus et enrubannés qui, voletant dans les airs, décochent des flèches aux danseurs. Ce ne sont plus des grotesques à la Jérôme Bosch: nous sommes déjà chez Rubens ou VanDick... Ainsi, de Dürer à Bruegel, de Bosch à Rubens, de 1490 à 1617, l'album parcourt la longue mais décisive transition entre le Moyen Age et l'époque moderne. Les noces de la fille de l'aubergiste sont aussi les funérailles d'une certaine manière de peindre, liée à une époque qui s'éloigne.

Le problème reste que cette fascinante utilisation de l'histoire de l'art au service d'un récit à la fois individuel (l'aventure du bûcheron) et collectif (la naissance d'un nouvel ordre) échappe forcément au lecteur enfant. Faut-il en conclure que le livre, en étant publié dans une collection enfantine, n'atteint pas son public? Pourtant les deux illustrateurs ont déjà publié des contes pour enfants: ils connaissaient donc la nature de leur lectorat. Et l'album plaît aux enfants. C'est qu'ils y ont découvert un parcours à leur mesure. S'ils n'ont pas, à l'évidence, les compétences de déchiffrement qui nous ont servi, il faut s'interroger sur celles qu'ils peuvent mettre en oeuvre pour trouver, dans les Plumes du Dragon, du sens et du plaisir. Les enfants ont des capacités d'observation, une sensibilité aux détails, aux jeux graphiques et chromatiques, que nous n'estimons pas toujours à leur juste valeur. D'où deux réflexions.

D'une part, les processus de reconnaissance et d'identification ("ça me rappelle Jérôme Bosch", "on dirait du Bruegel"), qui fonctionnent pour nous dans un seul sens, de la peinture flamande vers les Plumes du Dragon, ne doivent-ils pas être repensés en sens inverse pour l'enfant? Ainsi l'album, sans le dire, fonctionnerait comme "initiation" aux techniques picturales et aux motifs de la peinture flamande. Et c'est plus tard, devant une reproduction de Jérôme Bosch ou un tableau de Bruegel, que l'ancien lecteur des Plumes du Dragon s'écrierait "on dirait..." ou "ça me rappelle...", considérant alors ces oeuvres non avec l'apathie désolante de la plupart des adolescents, mais avec le rassurant sentiment de familiarité, la sympathie immédiate de celui qui retrouve une saveur d'enfance...

D'autre part, il y a dans l'album un réseau de circulation du sens, purement visuel, tout à fait à la portée du jeune lecteur. Le livre, fourmillant de détails curieux, est une perpétuelle invitation à l'observation, à la relecture, à la manipulation. Et ce sont ces manipulations répétées, attentives, libres surtout, qui livrent le sens "graphique" de l'album, amènent l'observateur opiniâtre à découvrir la géniale trouvaille des illustrateurs: le miroir.

Le récit est celui d'un parcours: le jeune homme quitte l'auberge, pérégrine, revient. Il fallait rendre cette idée d'aller et retour, et en même temps mettre l'accent sur le déplacement lui-même, qui est au coeur de l'aventure. Mais le conte est aussi l'histoire d'une ascension: comment mettre en évidence le progrès que constitue chacune des étapes du jeune homme?

Deux réponses - graphiques - à ces contraintes. D'abord, l'album lui-même est conçu comme un parcours. Chaque double page est dynamique, en ceci qu'elle présente un paysage traversé, de gauche à droite, par le jeune héros. Il est souvent représenté en marche, dans une posture impliquant le déséquilibre, donc le mouvement; de plus, il occupe toujours la page de droite. On sait qu'en Occident, le sens de la lecture, de gauche à droite, est aussi perçu comme le sens de la progression, à la fois spatiale et temporelle. Si le garçon est à droite, c'est qu'il a déjà franchi la distance qui le sépare des éléments de la page de gauche, associés à un moment révolu. En marchant vers la droite, il avance vers l'avenir en même temps qu'il franchit des étapes. Or les images ici occupent la totalité de la page, sans marge; placer le héros en bordure de la page de droite revient alors à diriger sa marche vers l'inconnu, le vide de l'entre-deux pages... Que deviennent les héros d'un livre illustré entre le recto et le verso d'un feuillet, combien d'années s'écoulent le temps de tourner la feuille? Ici, pas d'angoisse de ce genre: le lien n'est jamais rompu

d'une double page à l'autre, le cheminement du bûcheron n'est pas brisé par les contraintes propres à l'objet-livre. Car les illustrateurs ont chaque fois pris soin de placer, en lisière de la page de droite, un détail tronqué (barrière de branchages, ruisseau,...) repris sur la page de gauche suivante à l'endroit même où le massicot de l'imprimeur l'a tranché. Ainsi la "suite" d'une image est toujours au verso, sans solution de continuité. De telle sorte que, si l'on disposait d'autant d'albums qu'il y a de doubles-pages, on pourrait reconstituer, en les plaçant les uns à côté des autres, la frise spatio-temporelle représentant le voyage du jeune héros. Malgré les contraintes et les artifices qu'imposait le support album (ou mieux: en en jouant), les illustrateurs sont parvenus à restituer la linéarité du parcours du jeune homme.

Ce voyage, s'il le ramène à son point de départ, est un rite de passage d'où il sort grandi. On a dit que le monde est transformé après le séjour chez le dragon: le garçon lui-même n'est plus ce qu'il était, puisqu'il a conquis les trois plumes. Impossible dans ces conditions de le montrer rebroussant chemin, remettant ses pas dans ses pas, "retournant" à l'auberge: car son retour est une conquête. Or il fallait pourtant représenter les lieux visités à l'aller, car le héros apporte des solutions aux personnages qu'il avait laissés derrière lui. Comment concilier ces deux impératifs contradictoires: revenir sur ses pas et aller de l'avant? Montrer le garçon traversant les pages de droite à gauche aurait rompu la linéarité évoquée plus haut, qui faisait concorder progression du héros et sens de lecture; en même temps, c'était le représenter dans une direction perçue comme régressive. La solution inventée par les illustrateurs est simple, lumineuse: les paysages retraversés sont dessinés "en miroir". L'arbre qui était à gauche est à droite, le mendiant assis à droite est assis à gauche. Pas de doute, le lecteur reconnaît bien les lieux; s'il est adulte, et peu attentif, il se peut même qu'il ne remarque pas ce subtil changement de perspective. Quant au héros, il peut sans ambiguïté traverser de nouveau la page de gauche à droite, c'est à dire vers l'avenir, tout en "revenant sur ses pas", qui le rapprochent de l'auberge. Autre avantage de cette trouvaille: cette chaumière, qui ouvrait l'album, en bordure de la première page de gauche, le clôt, en bordure de la dernière page de droite. De l'auberge à l'auberge, la passation des pouvoirs, d'une génération à l'autre, est assurée.

Cette invention graphique de premier ordre permet des jeux subtils de signification. Et l'on est amené à revenir, en pages centrales, sur le séjour chez le dragon, au cours duquel le monde bascule *de l'autre côté du miroir*. Alors que par convention, depuis le début de l'album, le héros n'apparaissait qu'une fois par double page, le voilà trois fois représenté: arrivant et ouvrant la porte du palais, conversant avec la femme du dragon, la suivant dans les étages (ill.10). La continuité spatiale est ici rompue: chaque page est désormais strictement encadrée par des motifs architecturaux qui scandent le récit autant qu'ils soutiennent les étages de la demeure: colonnes, voûtes, murets. Ces barrières visuelles et architecturales semblent avoir été placées là pour matérialiser la faible liberté de mouvement du garçon dans ce logis ennemi, pour souligner à quel point son univers est borné tant qu'il se cache chez le dragon, pour signifier aussi la menace d'enfermement qui pèse sur lui s'il est découvert. Par ailleurs, si le dragon lui-même est encore absent de l'image, le décor à lui seul est porteur d'angoisse: ces perspectives faussées, ces escaliers qui se dérobent, cette confusion des niveaux ne peuvent manquer d'inquiéter l'observateur. Et, si le texte affirme que la femme cache le jeune homme sous son lit, le lecteur découvre rapidement que c'est en fait le *décor* lui-même qui happe le héros. Il disparaît en effet derrière un volet qui, logiquement, ne devrait pas se trouver là - si l'on avait respecté les conventions habituelles de représentation. La perturbation de l'univers visuel, prélude à l'inversion complète du monde représenté, commence donc dès l'entrée dans l'antre du monstre.

On comprend mieux alors la présence lourdement soulignée des instruments de géométrie, d'alchimie, des traités de perspective. Le palais du dragon est le lieu où le pacte de lecture de l'album est remis en question, temporairement, avant que l'aventure, si elle doit le faire, ne reprenne son cours. Plus de cohésion graphique, un personnage peut être "avalé" par le dessin lui-même, par une faute de perspective. L'observateur ne peut plus avoir confiance en ce qu'il voit. Disparition aussi du contrat implicite qui laissait le texte à l'écart de l'image, comme si les deux discours se côtoyaient en s'ignorant. Le dessin ménage désormais une place grandissante au texte,

qui s'imprime, dans la page comme dans la chambre du monstre, sur une balustrade, un tympan, voire un long colophon déroulé d'une tringle à rideau. L'image est envahie par l'étrange, et c'est un garçon non pas triomphant, mais humble et légèrement inquiet, qui s'éclipse par une porte dérobée dès qu'il est en possession des trois plumes.

Nul doute que le monstre effrayant représenté en pages centrales est responsable de cette perturbation de l'univers visuel. Nul doute encore que c'est à lui, à ses pouvoirs diaboliques, à sa connaissance de l'optique peut-être, qu'il faut attribuer l'interpolation de l'image sépia dans la page, au cours du retour du héros. Sans avoir besoin d'en référer à la grisaille ou à la sculpture du XVI^e siècle, le jeune lecteur perçoit l'étrangeté de cette juxtaposition. Il comprend, d'instinct, que ces deux images n'ont pas le même statut; que celle de gauche raconte quelque chose qui s'est dit ou fait avant la scène de droite; et que ces petits médaillons appartiennent plus à la légende merveilleuse qu'au monde "réel" évoqué en couleurs. La rationalité de l'enfant ne sera pas choquée par l'interpénétration des deux univers, lorsque le héros arrive chez le vieillard et sa fille malade. Car il sait, d'expérience, qu'un héros de conte peut être à la fois dans la maison et dehors, dans la cour et devant la porte,... tueur de dragons, guérisseur de jeunes filles, et amateur de bourses rebondies! Et si l'adulte cultivé voit avec un peu d'amertume célébrer, dans la scène de noces ultime (ill.2), l'agonie d'un monde chevaleresque désuet, le jeune lecteur sera sans doute plus sensible, lui, à l'atmosphère de liesse, au mouvement des tresses des jeunes filles qui rappelle celui des rubans des angelots, à la satisfaction peinte sur le visage des nains buveurs de bière, ou même simplement à la plénitude qui se lit dans toute l'image. Car la cour du départ était vide d'humains, et maintenant, tandis que les convives nombreux ripaillent et dansent, les mariés voient se profiler, au dessus de l'enseigne de leur nouveau logis, la silhouette de deux *putti* joueurs qui ne sont peut-être que deux bébés grassouillets, symboles d'avenir.

Cécile Boulaire
Université François-Rabelais, Tours

Prix de la Critique (catégorie meilleur article inédit) de l'Institut International Charles Perrault en 1998;
Paru dans *"Image-in"*. *Culture de l'image, culture d'enfance: de l'image concrète aux animations du virtuel*, actes du colloque d'Eaubonne, 7-9 février 1998, sous la direction de Jean Perrot, Scéren 2002 (p.37-44).