

Sommaire

TROIS REECRITURES DE LA LEGENDE : GRIMM, MERIMEE, SAMIVEL

1. État des lieux
2. *Légendes Allemandes, Jacob et Wilhelm Grimm*
 - 2.1. Le projet des frères Grimm
 - 2.2. Schéma narratif de la légende : déroulement et particularités
 - 2.3. Schéma actanciel de la légende : dispositif et particularités
 - 2.4. Historicité et oralité, hypothèse de réel
3. *Chronique du règne de Charles IX, Prosper Mérimée*
 - 3.1. Contexte
 - 3.2. Autour de la légende : le récit enchâssé reconstruit un contexte d'oralité et pose l'enjeu de véracité
 - 3.3. Stabilité des schémas actanciels et narratifs chez Mérimée
 - 3.4. Renforcement des aspects surnaturels de la légende, entre fantastique et imagerie chrétienne
4. *Le joueur de flûte de Hamelin, Samivel*
 - 4.1. Contexte et esthétique
 - 4.2. Distorsions de la temporalité et du schéma narratif : un conte exemplaire ?
 - 4.3. Accents farcesques et carnavalesques : incursions rabelaisiennes.
 - 4.4. Préservation de l'aura du Joueur de flûte : puissance du folklore

LE FABULEUX MAURICE ET SES RONGEURS SAVANTS, TERRY PRATCHETT : UN GESTE REFERENTIEL PROLIFERANT ET HYPERTROPHIE

1. *Contes et légendes, récits folkloriques : utilisation de motifs littéraires universels*
 - 1.1. Des références manifestes à la légende du Joueur de flûte de Hamelin des frères Grimm
 - 1.2. Multiplication et mélange des références aux contes et récits traditionnels ou légendaires
2. *Littérature de jeunesse anglo-saxonne : récits animaliers et récits d'aventure*
 - 2.1. *Monsieur Lapinou*, entre parodie de Béatrix Potter et évocation de récits de *fantasy* animalière aux intrigues et personnages plus élaborés
 - 2.2. Autres récits célèbres pour les jeunes lecteurs anglo-saxons : récits d'aventure, récits merveilleux
3. *Topoi de la littérature fantasy classique*
 - 3.1. Motif de l'épée magique ou reforgée
 - 3.2. Motif du combat entre lumière et ténèbres
4. *Intertextualité documentaire : un roman sur les rats*
 - 4.1. Une base documentaire et scientifique : l'éthologie des rats au cœur d'un roman *fantasy* jeunesse
 - 4.2. Rats dans l'imaginaire collectif : une réputation à tenir ?
 - 4.3. Des rats et des hommes

LE FABULEUX MAURICE ET SES RONGEURS SAVANTS, TERRY PRATCHETT : FONCTIONNEMENT DU RECIT

1. *« Une histoire sur les histoires » : une écriture métatextuelle engageant le lecteur à réfléchir la fabrication de l'intrigue*
 - 1.1. Utilisation d'un vocabulaire métatextuel par les personnages et le narrateur
 - 1.2. Autoréférences et livres fictifs : un monde de littérature et de lecteurs
 - 1.3. Enrayement et échec de la mécanique de la légende : exhiber les lois de l'histoire pour les subvertir
2. *« Une histoire de rats » : transformation de la légende dans le but de promouvoir et individualiser les rats*
 - 2.1. Individualisation des personnages de rats
 - 2.2. Évolution progressive du schéma actanciel au profit d'une efficacité narrative des rats
 - 2.3. Chat et homme, pires ennemis des rats, deviennent chez Pratchett leurs adjouvants
3. *Vers une issue favorable à tous : construction et découverte d'un happy end inattendu*
 - 3.1. Machinerie narrative complexe et récit ondoyant
 - 3.2. Derrière un récit éclaté, émergence d'indices pour la définition de la quête principale
 - 3.3. Un récit qui trouve sa fin et son efficacité : relecture du *happy end*, au cœur d'un récit dans lequel chacun a quelque chose à gagner
 - 3.4. Le roman de la coopération

CONCLUSION

BIBLIOGRAPHIE

ANNEXES : RESUME DETAILLE

ANNEXES : ILLUSTRATIONS

TABLE DES TABLEAUX

Les *Contes pour l'enfance et le foyer* des frères Grimm, célèbres linguistes et philologues allemands, regroupent des récits universellement connus : Blanche-Neige, Hansel et Gretel, Le petit chaperon rouge, etc. Leur recueil des *Légendes allemandes* n'a pas connu le même succès populaire et critique. Parmi les légendes folkloriques transcrites dans cet ouvrage, seules les histoires de Guillaume Tell, et plus encore du Joueur de flûte de Hamelin, semblent en effet être parvenues à s'inscrire de façon plus durable dans l'imaginaire collectif.

La légende du Joueur de flûte de Hamelin prétend qu'au XIII^e siècle en Allemagne, une terrible invasion de rats réduit le village de Hamelin à la famine. Les villageois ne parviennent pas à venir à bout de ce fléau. Un étranger paraît alors dans le village ; c'est un musicien, un joueur de flûte. Il assure pouvoir délivrer la ville des rats. Les villageois et le musicien s'accordent sur un salaire. L'homme se met alors à jouer de la flûte. Comme par magie, tous les rats sortent des murs, des sous-sols et des maisons, se rassemblent devant l'étranger et le suivent. Le Joueur de flûte les conduit au bord d'un fleuve ; les rongeurs s'y jettent et se noient. Les villageois sont ravis, mais, selon les versions, ils refusent de payer le Joueur, ou encore ne lui proposent qu'une partie de la somme prévue. L'homme quitte le village, furieux. Quelques jours plus tard, l'étranger revient. Il joue de nouveau de sa flûte magique. Cette fois-ci, ce ne sont pas les rongeurs qui accourent devant lui, mais tous les enfants de Hamelin. Au grand désespoir des villageois, l'homme charme les enfants avec sa musique et les emmène hors du village. Ils disparaissent avec lui.

Malgré la relative confidentialité des *Légendes allemandes* des Grimm, la légende du Joueur de flûte de Hamelin se transmet en Europe de générations en générations. Quelques adaptations et réécritures sont, au fil des siècles, consacrées à cette légende – la plupart de ces réécritures sont des textes courts, et notamment des albums illustrés, destinés aux jeunes enfants. Les motifs narratifs de la légende n'y semblent que peu transformés, contrairement aux contes traditionnels, largement parodiés et travestis dans les romans, albums, dessins animés ou bandes dessinées destinés aux jeunes lecteurs. Terry Pratchett, auteur anglais de *fantasy* humoristique, a cependant employé cette légende dans une version largement modifiée, et l'a inscrite au cœur d'un roman. Cet ouvrage dédié au jeune public, accessible à partir de dix à douze ans, s'intitule *Le Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*. Il est paru en 2001 en Angleterre et en 2004 en France.

Dans ce mémoire de recherche, nous proposons de procéder à l'analyse des spécificités de la réécriture de Terry Pratchett, *Le Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*. Nous évaluerons cette démarche au regard du style caractéristique de Pratchett, à forte teneur intertextuelle et métatextuelle : la légende s'inscrit dans un réseau très dense de références littéraires et documentaires. Afin de mesurer la singularité de l'approche de Terry Pratchett dans le traitement et le réemploi de ce récit folklorique, nous procéderons également à une étude liminaire de trois réécritures de la légende, publiées antérieurement au roman de Pratchett. Les résultats de cette étude comparative, consacrée à trois versions de la légende pouvant être considérées comme matricielles ou tutélaires au regard du lectorat français, auront ainsi pour objectif de dégager les lois narratives de l'histoire du Joueur de flûte de Hamelin, afin d'opérer la mise en perspective des choix de Terry Pratchett.

Romancier anglais né en 1948, Terry Pratchett est considéré comme l'auteur fondateur de la *light fantasy* – *fantasy* humoristique, ou burlesque. Le genre de la littérature *fantasy*, tel qu'on le connaît aujourd'hui, notamment en tant que phénomène éditorial, est défini par les critiques comme trouvant son point de départ

dans la publication du roman *The Wood Beyond the World*, par William Morris¹. Se détournant du roman historique, Morris crée dans ce roman un monde imaginaire, qui est un « monde possible, cohérent et situé dans un autre temps² » que le nôtre. Cet univers offre la vision d'un Moyen-âge de légende, dans lequel la magie et le recours aux forces de la nature permettent d'assister le héros dans une quête initiatique, menée à son terme après de nombreuses péripéties et épreuves, à l'instar du roman d'aventure. À la suite de Morris, de nombreux auteurs, notamment anglo-saxons, continueront dans cette veine de récits merveilleux. L'analyse littéraire française propose aujourd'hui une codification serrée, en genres et sous-genres, de la *fantasy*, cette « littérature de l'imaginaire » dont la caractéristique principale est de proposer des univers non soumis aux lois physiques de notre monde réel, et possédant leurs propres codes et lois naturels – mais régis par la magie et non la science, contrairement aux œuvres de science-fiction. Les habitants de ces univers fabuleux ne s'étonnent pas des manifestations surnaturelles qui ont cours auprès d'eux ; l'élément de surprise, d'étrangeté, de peur n'est pas spécifique à la *fantasy*, mais plutôt aux récits fantastiques³. La *fantasy*, qui appartient au registre du merveilleux, trouve ses sources notamment dans les légendes, le folklore, les religions, les contes, dont elle emprunte les codifications et les phénomènes magiques. L'œuvre la plus emblématique de la *fantasy* traditionnelle, d'inspiration épique, est la trilogie de J. R. R. Tolkien, *Le Seigneur des anneaux*⁴. L'auteur situe son récit dans la fictive « Terre du Milieu », monde pseudo-médiéval accordant une large part à la magie ; il y met en œuvre des aventures ayant pour but la lutte contre le mal. À l'image de Tolkien, de nombreux auteurs conçoivent des mondes complexes censés exister par et pour eux-mêmes, sans nécessairement présenter de référence immédiate au monde réel⁵.

Terry Pratchett situe également la plupart de ses romans dans un monde imaginaire, appelé « Disque-Monde ». Cet univers est doté d'une géographie, d'une cosmogonie, de rites et institutions ancestraux, et la magie y joue un rôle important. Le Disque-Monde est formé d'une terre entièrement plate, ronde comme un disque, posée sur quatre éléphants. Les pachydermes sont eux-mêmes juchés sur une gigantesque tortue, la grande A'tuin, qui nage paisiblement dans le cosmos. Ce monde imaginaire, à l'aspect fantaisiste, extraordinaire et absurde, semble à première vue entièrement différent de la Terre. Magie et créatures merveilleuses y ont droit de cité, et ne surprennent pas les autochtones. Nains, sorcières, dragons, mages, vampires, gobelins – ou encore lutins à peau bleue et barbe rousse, obscènes et alcooliques – peuplent les contrées extraordinaires du Disque-Monde. Au cœur des romans se déroulant dans cet univers, Terry Pratchett emploie et transforme tous les codes de la *fantasy* traditionnelle. Si Tolkien définit par exemple l'archétype du mage puissant, intelligent et bienveillant avec la figure de Gandalf le Blanc, Pratchett choisit pour le premier roman de son cycle du Disque-Monde paru en 1983, *La Huitième couleur*, un protagoniste bien différent. Le mage, prénommé Rincevent, est un personnage calamiteux et incompetent, qui aurait dû être rejeté de l'Académie de magie si un sortilège

¹ D'après Roger BOZZETTO et Arnaud HUFTIER, *Les frontières du fantastique : approches de l'impensable en littérature*, Valenciennes, Presses Universitaires de Valenciennes, Collection Parcours, 2004, p. 323-324.

² D'après Roger BOZZETTO et Arnaud HUFTIER, *op. cit.*, p. 329.

³ « Le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel », Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, Collections Points – Essais, p. 29.

⁴ Trilogie parue en 1954-1955 en Angleterre et en 1972-1973 en France.

⁵ Certains auteurs rejettent même une possible valeur symbolique accordée à leurs écrits. De nombreux commentateurs voyaient par exemple en la lutte de la terre du Milieu de Tolkien contre les forces obscures de Sauron une parabole des deux premières guerres mondiales. Le romancier aurait toujours nié cette parenté entre son récit et des événements réels. D'après Virginie DOUGLAS, « La fantasy : Définition, histoire, enjeux », *op. cit.*, p.35.

extraordinaire n'était pas venu par hasard se loger dans son crâne – sortilège ne se manifestant d'ailleurs jamais sous les ordres de Rincevent, mais de sa propre initiative, ce dans les situations les plus inadaptées ou les plus grotesques. Au-delà du simple effet comique, l'écriture de Pratchett, nourrie de nombreuses références intertextuelles, remet en question les préceptes narratifs habituels de la *fantasy*, et des histoires, contes, récits en général. Le lecteur est invité à repérer, notamment par le biais du rire, les différentes sphères de références, à observer l'effet des transformations sur le récit lui-même, et à évaluer ses propres attentes et habitudes de lecture. Pratchett use de très nombreux registres d'humour ; le comique de situation côtoie le burlesque, le grotesque, le *nonsense*, la parodie ou le travestissement de références réelles, etc. Bien qu'entièrement merveilleux et fantaisiste, Le Disque-Monde entretient des liens affirmés, et même revendiqués, avec le monde réel. Les batailles, les phénomènes, mais surtout les inconséquences et les ridicules du Disque-Monde sont bien ceux de notre terre. Terry Pratchett entame ce cycle littéraire en 1983 avec la parution de *La Huitième couleur*. Le dernier livre du Disque-Monde, *La Couronne du berger*, est publié de façon posthume en Angleterre, en août 2015, peu après le décès de l'auteur, survenu le 12 mars 2015⁶. Si l'œuvre de Terry Pratchett demeure relativement confidentielle en France, certainement en raison de son affiliation à une littérature de genre⁷, elle est extrêmement populaire outre-manche. Son œuvre connaît un large succès public et critique au Royaume-Uni ; l'auteur reçoit en 1998 l'Ordre de l'Empire Britannique pour services rendus à la littérature⁸. Il reçoit de nombreux prix littéraires, dont le *World Fantasy Award*⁹ décerné en 2010 pour l'ensemble de son œuvre. Foisonnant et multiforme, l'univers du Disque-Monde compte environ quarante et un ouvrages. La plupart des romans, destinés à un lectorat adulte, font partie d'un ensemble nommé « Annales du Disque-Monde ». Les « romans du Disque-Monde » comptent six romans enfants, dont *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*. Pratchett a également consacré sept nouvelles et treize ouvrages documentaires à ce monde fabuleux. En effet, cet auteur n'a pas écrit que des récits fictionnels. S'associant avec deux scientifiques, Ian Stewart et Jack Cohen, Pratchett propose par exemple plusieurs volumes intitulés *La Science du Disque-Monde*, parus en France entre 1999 et 2015. Les chercheurs y rédigent des chapitres de vulgarisation scientifique consacrés à des phénomènes physiques de notre Terre. Pratchett y livre pour sa part les recherches fictives des mages de l'université d'Ankh-Morpork, capitale du Disque-Monde, sur le « narrativum », le « principe narratif », qui régit leur univers. Pratchett, avec l'aide de Jacqueline Simpson, chercheuse en littérature et folklore anglais, entreprend de même de livrer une étude mi-documentaire mi-humoristique consacrée aux légendes et contes

⁶ Terry Pratchett meurt à 66 ans, des suites d'une forme précoce de la maladie d'Alzheimer, qui lui a été diagnostiquée en 2007. L'auteur s'est engagé publiquement en faveur de l'euthanasie au Royaume-Uni.

⁷ Une littérature de genre, la *fantasy*, et par surcroît le sous-genre de la *fantasy* humoristique. Si la mort de Pratchett a été déplorée par tous les médias britanniques, généralistes et littéraires, elle n'a été que peu évoquée en France. *Le Monde*, sur son site internet, publie bien deux articles à ce sujet. Les textes ne sont cependant pas publiés dans la catégorie « Culture / Livres » du site, à l'instar des autres rubriques nécrologiques d'écrivains célèbres. Ils sont en effet publiés au sein de la catégorie « Pixel », consacrée aux jeux vidéos, cultures web, outils numériques, et plus généralement aux cultures populaires. Les journalistes français considèrent prioritairement l'affiliation de Pratchett à la *fantasy*, considérée ici comme un genre détaché de la littérature générale et dédiée à une catégorie particulière de lectorat. Le travail littéraire de Pratchett est d'ailleurs assez peu envisagé ; l'auteur est davantage cité pour son combat en faveur de l'euthanasie. Voir notamment : http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/03/13/terry-pratchett-un-homme-en-colere_4592640_4408996.html, [en ligne], article du 13 mars 2015 consulté le 5 janvier 2016.

⁸ Selon la légende, Pratchett aurait déclaré à ce sujet : « Je soupçonne que ces services rendus à la littérature ont consisté à me retenir d'en écrire ».

⁹ Récompense suprême décernée dans les prix littéraires dédiés aux littératures de l'imaginaire. Roald Dahl, Jorge Luis Borges ou Italo Calvino ont par exemple été distingués par cette récompense.

réels utilisés pour l'invention du folklore fictif du Disque-Monde¹⁰. L'univers spectaculaire et loufoque du Disque-Monde utilise donc, en plus des codes de la littérature *fantasy*, d'innombrables références littéraires, culturelles, scientifiques et folkloriques, détournées dans un joyeux et stimulant brassage.

Le roman de Pratchett qui est l'objet de notre étude, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, se déroule bien dans l'univers du Disque-Monde. Il présente cependant certaines spécificités. Publié en Angleterre en 2001, et traduit en français en 2004, *Le Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants* est classé parmi les six récits pour enfants de Pratchett se déroulant dans le Disque-Monde. Les cinq autres romans jeunesse du Disque-Monde mettent en scène un même personnage, la jeune sorcière Tiphaine Patraque, dont le lecteur va suivre les aventures au long des cinq ouvrages. Le *Fabuleux Maurice* ne comporte quant à lui aucune suite ; c'est un roman relativement isolé et original dans la dense cartographie du Disque-Monde. Cet ouvrage est récompensé en 2001 par la médaille Carnégie, importante distinction britannique dédiée aux littératures de jeunesse. Les éditeurs de Pratchett présentent ce livre comme une réécriture de la légende du Joueur de flûte de Hamelin. Le roman dépasse cependant largement la référence à la légende et va proposer une intrigue dense et complexe, qu'il convient ici de résumer¹¹.

Le fabuleux Maurice est un chat, doté d'intelligence et de parole. Il s'est associé avec des rats également intelligents, le « Clan », et Keith, un jeune garçon sachant jouer de la flûte. Les complices ont mis sur place une escroquerie reposant sur la légende du Joueur de flûte. Les rats intelligents simulent en effet une invasion dans un village ; Keith paraît et joue de la flûte, les rats font mine d'être envoûtés et quittent le village à sa suite. Le maire du village paye Keith, qui partage son gain avec ses complices. Au début du roman, les associés arrivent dans le Bourg de Bad Igoince et comptent bien reproduire leur escroquerie. Cependant, rien ne se déroule comme prévu :

- En arrivant dans le village, les personnages constatent que les habitants de Bad Igoince souffrent de famine et mènent une lutte sans merci contre les rats. Ils ignorent que les responsables de cette situation ne sont pas les rongeurs, mais deux chasseurs de rats. Ces derniers, après avoir capturé tous les rats du village et les avoir placés dans des cages, ont en effet volé les vivres de Bad Igoince, et en ont accusé les rats. Ils s'enrichissent de plus en se faisant payer pour de fausses queues de rats, censées justifier des captures, et en organisant des courses aux rats¹².
- Maurice, Keith et les rats intelligents, aidés par Malicia, une petite fille de Bad Igoince astucieuse et amatrice de contes, vont progressivement abandonner le projet de l'escroquerie pour lutter contre les chasseurs de rats. Après de nombreuses péripéties, les personnages parviennent à neutraliser ces malfaiteurs.
- Une nouvelle menace se révèle alors. Les chasseurs de rats avaient en effet créé un « roi des rats » en attachant huit rats ensemble par leurs queues. Les rats ainsi martyrisés ont développé une conscience unique. Usant de télépathie, la créature parvient à commander autrui par la seule force de sa pensée. Le roi des rats veut lever une armée de rats pour éradiquer l'espèce humaine, et réclame la soumission

¹⁰ *The Folklore of Discworld : Legends, Myths and Customs from the Discworld with helpful hints from planet Earth*, London, Corgi Books, 2009 (édition originale : 2008).

¹¹ Cf. résumé détaillé, chapitre par chapitre, en annexes, p. 105-112.

¹² Pratiquées jusque dans les années 1930 au Royaume-Uni, les courses aux rats consistent à confronter des rats à un chien terrier dans une fosse. Les spectateurs parient sur le nombre de rats qu'un chien parviendra à tuer dans un temps donné.

des rats intelligents. Ces derniers, aidés par Maurice, Keith et Malicia, parviennent à résister au roi des rats et à l'anéantir.

- Un nouveau danger s'annonce : le maire de Bad Igoince, croyant encore que les rats sont responsables de la famine, a fait appeler le vrai Joueur de flûte. Les personnages parviennent à coopérer avec lui, et tous miment la purge du village : le Joueur fait semblant de jouer, et les rats intelligents font semblant de partir, emmenant avec eux les rats normaux délivrés de leurs cages. Le vrai Joueur est payé et part sans avoir besoin de revenir.
- Les villageois pensent avoir réglé le problème de l'invasion. Les rats intelligents reviennent cependant à Bad Igoince et réclament de pouvoir y rester. Un accord historique s'élabore entre hommes et rats : les hommes bannissent pièges et poisons, les rats n'envahissent pas les maisons et rendent même de menus services. Bad Igoince devient célèbre pour ses rongeurs intelligents. Keith reste dans le village en compagnie de Malicia et des rats, mais Maurice, le chat fabuleux, préfère repartir sur les routes, à la recherche d'une nouvelle aventure à mener.

Il n'existe que peu de travaux critiques français consacrés à Terry Pratchett. La thèse de Catherine Magalhaes, datant de 2013, n'a pas pour objet la question de la réécriture de la légende du Joueur de flûte de Hamelin chez Terry Pratchett, mais les adaptations théâtrales de certains autres romans de cet auteur¹³. Les travaux de recherche anglo-saxons sont plus nombreux autour de Terry Pratchett, mais il ne semble pas exister de thèse consacrée au *Fabuleux Maurice*. Deux articles étudient cependant ce roman. Marek Oziewicz, professeur de littérature anglaise à l'université de Wrocław, en Pologne, publie ainsi en 2009 un article intitulé « We cooperate, or we die » : Sustainable Coexistence in Terry Pratchett's The Amazing Maurice and his educated rodents¹⁴. Le chercheur ne s'attache cependant pas à la dimension intertextuelle et métatextuelle du texte de Pratchett, et à son réemploi de la légende du Joueur de flûte et d'autres références. Marek Oziewicz analyse en effet l'intrigue du *Fabuleux Maurice* du point de vue de la coopération entre rats, chat et hommes, présentant les choix narratifs de Pratchett comme vecteurs d'une idéologie antispéciste. S'attachant notamment à identifier le recours au mot d'ordre de « coopération », employé dans le discours des personnages et au cœur de l'intrigue, Oziewicz définit le roman comme une fable écologiste et anti-isolationniste, prônant le concept de développement durable. La chercheuse allemande Doreen Triebel abonde en ce sens, mais accompagne cette dimension écocritique d'éléments concernant l'auto-réflexivité et le recours à des textes fictifs chez Pratchett. Son article, intitulé « Stories that Last » : Storytelling in Terry Pratchett's The Amazing Maurice and His Educated Rodents¹⁵, est publié en 2014. Doreen Triebel considère que le roman présente en effet l'idée de la coexistence pacifique entre espèces, mais qu'il propose également une réflexion au sujet du rôle de la narration, les livres étant présentés aux jeunes lecteurs comme des guides pour mieux appréhender le monde réel – l'auteur fait principalement reposer cette hypothèse sur l'analyse du personnage de Malicia. Notre recherche présentera certaines constatations similaires à celles de Doreen Triebel. Nous nous attacherons

¹³ *Fantasie et théâtre : l'univers de Terry Pratchett en scène*, sous la direction de Thierry DUBOST, Université de Caen, 2013.

¹⁴ OZIEWICZ Marek, « We cooperate, or we die » : Sustainable Coexistence in Terry Pratchett's The Amazing Maurice and his educated rodents, Londres, Springer Publishing, *Revue Children's literature in education*, vol. 40, 2009, p. 85-94.

¹⁵ *Stories that Last: Storytelling in Terry Pratchett's The Amazing Maurice and His Educated Rodents*, From Peterborough to Faëry, The Poetics and Mechanics of Secondary Worlds, dir. Thomas Honegger, Dirk Vanderbeke Zurich-Berne, Walking Tree Publishers, 2014, p. 75-97.

cependant à développer de nouveaux éléments dans l'étude du *Fabuleux Maurice*, notamment en termes d'intertextualité et de transformation des références, parmi lesquelles la légende du Joueur de flûte de Hamelin, comme incitations indirectes à la réflexion du lecteur.

L'écriture de Terry Pratchett est fortement marquée par l'intertextualité et la métatextualité. Les références convoquées sont transformées, et intégrées dans les différents romans qui font partie de l'univers foisonnant du Disque-Monde. Dans le cas du *Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, c'est la légende du Joueur de flûte de Hamelin qui est choisie et affichée comme base principale du récit. Nous posons ici l'hypothèse selon laquelle Terry Pratchett utilise les lois de cette légende, ainsi qu'un large appareil intertextuel littéraire et scientifique, dans le but d'améliorer l'imagerie littéraire associée au rat, et de mettre en garde son lecteur au sujet du pouvoir des histoires, qui peuvent être employées, selon les modalités d'emploi de leurs codes et développements habituels par un destinataire, de manière à encourager ou à entraver la réflexion de leurs destinataires. Il s'y emploie de manière subtile et indirecte, faisant appel aux compétences et à l'esprit critique du lecteur, dans un récit empreint d'humour et de métatextualité. C'est ici le sens du titre choisi pour notre étude, « *Rattus* » *in fabula*. Faisant référence au *Lector in fabula*¹⁶ d'Umberto Eco, nous lui substituons le « *rattus* », terme scientifique désignant ce rongeur. Les rats intelligents de Pratchett occupent en effet une place toute particulière dans la narration.

La première partie du mémoire se consacrera à l'analyse de trois autres réécritures de la légende du Joueur de flûte de Hamelin. Le choix des textes composant ce corpus d'appui s'est porté sur des récits pouvant être considérés comme matriciels, ou tutélaires, pour le lectorat français. La version de cette légende transcrite par les frères Grimm dans les *Légendes allemandes* (1816-1818) est tout d'abord retenue pour cette première phase de notre analyse. Les deux autres réécritures étudiées sont des textes écrits par des auteurs français. Prosper Mérimée intègre la légende dans un chapitre de son roman *Chronique du règne de Charles IX*, publié en 1829. Samivel, auteur-illustrateur jeunesse, réalise un album pour enfants intitulé *Le joueur de flûte de Hamelin*, paru en 1942 dans la Collection Père Castor-Flammarion. L'étude de ces textes permettra d'identifier, au-delà des spécificités narratives de chaque auteur dans leur réécriture, les éléments constants de ce récit légendaire. Les résultats de cette recherche vont permettre une mise en perspective des choix opérés par Terry Pratchett, qui propose avec *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants* une version très transformée de ce récit folklorique, au cœur d'un récit typique du style et de l'univers de cet auteur. L'étude se dirigera donc dans un deuxième temps vers le roman de Pratchett, et procèdera à l'identification et au classement des très nombreuses sources folkloriques, littéraires et documentaires utilisées par l'auteur dans ce roman. La légende du Joueur de flûte n'est en effet pas la seule intertextualité à l'œuvre au cœur de ce texte, et les motifs de la légende s'analyseront au regard de cette pratique référentielle globale. Nous tenterons enfin d'évaluer la manière dont ces sources littéraires, folkloriques et scientifiques forment la base d'une « histoire sur les histoires », et d'une « histoire de rats et d'hommes¹⁷ ». L'étude proposera d'analyser la pratique métatextuelle de Terry Pratchett, qui exhibe les lois de la légende dans la réécriture elle-même. Nous analyserons les subversions opérées par l'auteur sur les mécanismes narratifs du récit folklorique dans une double optique : le

¹⁶ Umberto ECO, *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 1985.

¹⁷ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, trad. Patrick COUTON, ill. David WYATT, Nantes, L'Atalante, La Dentelle du cygne, 2004, p.9.

renouvellement de l'imagerie littéraire associée au rat et l'appel aux compétences, à la participation et au sens critique du lecteur.

Trois réécritures de la légende : Grimm, Mérimée, Samivel

Nous proposons d'établir, dans un premier temps, une étude de trois versions de la légende du Joueur de flûte de Hamelin. Nous tenterons de définir, par l'analyse de ces trois ouvrages datant de 1815, 1829 et 1942, les aménagements apportés par chaque auteur à ce récit folklorique, ainsi que les éléments narratifs constants qui se maintiennent dans ces trois versions de la légende. Ce travail liminaire constituera une base pour la mise en perspective du roman de Terry Pratchett. Nous procéderons tout d'abord à un état des lieux concernant la réception et les différentes autres réécritures de cette légende, avant de mettre en place des analyses plus détaillées consacrées à chacun des textes choisis : les *Légendes Allemandes* des frères Grimm, le premier chapitre de la *Chronique du règne de Charles IX* de Prosper Mérimée, et enfin l'album illustré *Le Joueur de flûte de Hamelin*, par Samivel.

1. État des lieux

Dans le paysage éditorial français, qu'il soit grand public ou critique, la fortune¹⁸ des contes des frères Grimm ne fait aucun doute. Il existe en effet un très grand nombre de publications proposant des réécritures de ces contes, notamment à destination du jeune public. Ces textes font également l'objet d'un certain nombre de travaux scientifiques destinés à leur étude ou leur traduction¹⁹. L'engouement pour ces contes se manifeste du vivant de leurs auteurs en Allemagne : de 1815, date de publication du premier des deux tomes des *Kinder- und Hausmärchen* (*Contes pour l'enfance et le foyer*), à 1850, les deux volumes connaîtront six éditions successives, avec ajouts ou retranchement de contes à chaque nouvelle publication. Le succès des recueils ne se dément pas après la mort des deux auteurs : les textes sont réédités aux XIX^e et XX^e siècles, et certains contes connaissent un très grand nombre d'adaptations livresques et audiovisuelles destinées à divers publics. Les ouvrages figurent au Registre international Mémoire du Monde de l'UNESCO depuis 2005. Les recherches des frères Grimm concernant les légendes allemandes ne connaissent pas le même succès : de fait, les deux tomes des *Deutsche Sagen* (*Légendes allemandes*), publiés en 1816 et 1818, ne sont pas réédités en Allemagne avant 1865. Leur diffusion européenne est relativement lente. En France, seules deux traductions sont publiées en 1838, par Louis-François L'Héritier²⁰ et Napoléon Theil²¹. Les traductions danoises et roumaines datent également du XIX^e siècle²². Les anglo-saxons attendront la version publiée par Donald Ward en 1981²³. Les légendes elles-mêmes sont moins nombreuses à être inscrites dans la conscience collective que les contes. Si « Cendrillon », « Blanche-Neige », « Le vaillant petit tailleur », « Hansel et Gretel »,

¹⁸ D'après le titre de l'ouvrage de Christiane CONNAN-PINTADO et Catherine TAUVERON, *Fortune des contes des Grimm en France : formes et enjeux des rééditions, reformulations, réécritures dans la littérature de jeunesse*, Clermont-Ferrand : Presses universitaires Blaise Pascal, 2013.

¹⁹ L'édition française de référence, et la plus récente, est celle de Natacha RIMASSON-FERTIN : *Contes pour les enfants et la maison*, Paris, J. Corti, 2009. L'auteur propose 201 contes des frères Grimm, auxquels sont joints les 28 textes qu'ils ont supprimés dans la dernière mouture de leur recueil, et 10 légendes pour les enfants.

²⁰ *Les veillées allemandes ; chroniques, contes, traditions et croyances populaires*, Paris, imprimerie de Mme Huzard, 1838, p. 396-399.

²¹ *Traditions allemandes I*, deux volumes, Paris, Levasseur, 1838, p. 396-399.

²² D'après Jack ZIPES, « The Grimm German Legends in English », *Revue Children's Literature*, Volume 12, 1984, p. 162-166, [en ligne], https://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/childrens_literature/v012/12.zipes.pdf, consulté le 3 février 2016.

²³ *The German Legends of the Brothers Grimm*, deux volumes, Philadelphie, Institute for the Study of Human Issues, 1981.

« Raiponce », « La belle au bois dormant », etc., comme d'autres contes de Perrault et Andersen notamment, sont universellement connus et adaptés, il n'en est pas de même pour les légendes des frères Grimm. Le recueil contient 562 textes, dont les sources semblent majoritairement écrites. Les auteurs citent en effet leurs sources en exergue de chaque légende. Il n'est pas fait spécifiquement mention, contrairement aux recueils de contes, de l'existence de conteurs contemporains aux Grimm : Dorothea Viehmann, amie des auteurs, est par exemple citée comme conteuse principale pour les *Kinder - und Hausmärchen*. Deux légendes semblent tout de même avoir connu une diffusion plus large : celle de Guillaume Tell, et celle du Joueur de flûte de Hamelin. Cette dernière semble avoir connu un mode de diffusion et de transmission relativement indépendant des publications du texte – et donc d'un supposé canon – des Grimm. En effet, cette légende est par exemple connue en Angleterre bien avant la traduction anglaise de 1981 des *Légendes allemandes*. Le poème *The Pied Piper of Hamelin*, publié par Robert Browning en 1842 dans son recueil de poèmes *Dramatic Lyrics*, reprend et développe le schéma narratif de la légende. Le public anglais est ainsi familier de l'histoire du Joueur de flûte bien avant l'accès au texte de Grimm dans leur propre langue²⁴. En France, Prosper Mérimée intègre la légende à sa *Chronique du règne de Charles IX*, publiée en 1829, soit neuf ans avant la traduction française des légendes. Pierre Josserand commente ainsi la question des sources de Mérimée :

Mérimée, au surplus, ne savait pas l'allemand. Sans doute cette histoire lui aura-t-elle été contée par le docteur Koreff, qui lui révélera les Contes d'Hoffman, ou par ses amis Albert Stapfer ou Jean-Jacques Ampère²⁵.

Cette légende aurait ainsi pu être partagée de façon orale, et se diffuser par le biais de réécritures dues à différents auteurs qui impriment, chacun à leur manière, une coloration singulière à ce récit folklorique. La légende s'exporte en Europe et dans le reste du monde²⁶. En 1933, les studios américains Disney développent *The Pied Piper*, court-métrage animé faisant partie de leur série *Silly Symphonies*²⁷, qui puise largement dans les répertoires de contes et récits populaires folkloriques européens. Dans cette version, le cruel dénouement de la légende est remplacé par un final idyllique, véritable *happy end* : les enfants, délivrés du joug de leurs parents cruels par le Joueur de flûte, sont conduits dans un univers merveilleux, où l'on ne fait que jouer et manger des sucreries²⁸. Aujourd'hui encore, la légende du Joueur de flûte de Hamelin inspire les auteurs. Sa fortune reste cependant relative face à celle des contes des frères Grimm, qui comptent beaucoup plus

²⁴ Notons ici qu'en termes de littérature grise concernant la légende du Joueur de flûte, les publications anglaises, plus nombreuses que les françaises, traitent pour une large part du poème de Browning. Il existe de même davantage d'articles de recherche allemands consacrés à cette légende que d'écrits français.

²⁵ Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, Paris, Gallimard, Folio Classiques n°982, Paris, 1969 (édition originale : 1829), p. 352.

²⁶ La légende est connue en Allemagne, en France, en Angleterre, mais également en Italie (Il Piefpro magico de Hamelin), Espagne (El flautista de Hamelin), Hongrie (A Hamelini patkányfogó), Roumanie (Flecista z Hamelin), Suède (Råttfångaren i Hamelin), Finlande (Hamelinin pillipiipari), Grèce (Ο σιλητής του Χαμελίν) Japon (ハーメルンの笛吹き男), Israël (מהמלין החליין) – La ville de Petah Tikva consacre même une statue au Joueur de flûte – Portugal et Amérique du sud (O Flautista de Hamelin).

²⁷ Ces courts dessins animés sont produits entre 1929 et 1939.

²⁸ Cet imaginaire relatif au Pays de Cocagne se retrouve dans d'autres récits pour enfants, comme Pinocchio. Le poème de Browning évoque déjà une fin heureuse pour les enfants enlevés ; cependant, le pays de Cocagne n'est qu'une promesse du Joueur de flûte, et le lecteur ne sait pas si elle est réellement suivie d'effets. Dans la traduction et l'adaptation en prose du poème de Browning donnée par Girardin dans un album jeunesse de 1889, un enfant trop lent n'ayant pas pu suivre le Joueur se lamente en ces mots : « [...] comment oublier que je n'ai pas ma part des merveilles qu'ils voient, et que le Flûteur m'avait promises, comme à eux ? Car il nous conduisait, disait-il, au pays du bonheur, [...] une terre pleine d'eaux jaillissantes et d'arbres couverts de fruits ; où tout est étrange et nouveau [...]. » Robert BROWNING, *L'homme à la flûte*, interprétation de J. GIRARDIN, ill. Kate GREENAWAY, Paris, Librairie Hachette et cie., 1889, p. 59-61, [en ligne], <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k65672109.r=robert%20browning>, consulté le 8 mai 2016. Cf. illustration en annexes, p. 113 (planche 1).

d'adaptations. Ainsi, la comparaison des parutions d'albums ou recueils de contes et légendes jeunesse²⁹ en 2015 et 2016 en France permet de constater cette prévalence du conte, comme le précise le tableau récapitulatif suivant.

Titre du récit concerné par une réécriture	Nombre de publications en 2015	Nombre de publications en 2016	Nombre de nouvelles publications prévues pour le premier semestre 2016
Le petit chaperon rouge	73	4	11
Blanche-Neige	48	7	7
Raiponce	21	2	5
Hansel et Gretel	18	1	6
Les musiciens de la ville de Brême	6	1	0
Le joueur de flûte de Hamelin	4	0	0

Tableau 1 : Total des albums jeunesse adaptant des contes et légendes pour 2015 et 2016 - Décompte au 4 janvier 2016

L'histoire du Joueur de flûte appartient au corpus des légendes, moins connu et moins édité, diffusé que celui des contes. Ce texte a sans doute été moins accessible, pour plusieurs générations d'auteurs et de lecteurs, que les contes des Grimm. Cette spécificité explique sans doute le nombre plus faible d'adaptations de cette histoire. La légende du Joueur de flûte de Hamelin est cependant choisie par des auteurs contemporains pour des réécritures. Cette légende est peu étudiée par la critique et sa version formalisée par les frères Grimm a connu un destin éditorial disparate. La légende du Joueur de flûte n'est également pas présente dans la classification Aarne-Thompson. Cette classification internationale définissant les contes-types, conçue par le folkloriste finlandais Antti Aarne à partir de 1910, par la suite corrigée et complétée par le chercheur américain Stith Thompson – deux éditions paraissent, en 1928 et 1961 – exclut bien la légende. L'image du musicien et des rongeurs envoûtés s'est pourtant exportée mondialement. Son aura, son succès populaire, posent question et suscitent l'intérêt : pourquoi certains auteurs ont-ils été séduits par ce récit, et quelles innovations, transformations, ont-il pu y apporter, sachant qu'il n'existe pas, *a priori*, de version matricielle, canonique, de cette légende, et commune à des écrivains d'âges ou de nationalités différentes ?

Nous proposons d'étudier et de comparer trois versions de cette légende. Le texte des frères Grimm, faisant a priori autorité car fixant le texte de la légende, est le premier objet d'étude. Nous le comparerons avec le récit de la légende inséré par Prosper Mérimée dans le premier chapitre de son *Chronique du règne de Charles IX*³⁰.

²⁹ D'après les publications du site Electre.fr, qui référence les publications annuelles en France, avec pour critère de recherche le titre du conte en catégorie « sujet » (incluant donc les adaptations présentant un titre différent), à l'exclusion des ouvrages non narratifs ; consulté le 3 février 2015.

³⁰ Prosper MERIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, Gallimard, Folio Classiques n°982, Paris, 1969 (édition originale : 1829).

Cette réécriture est parfois préférée à celle des Grimm par les auteurs et éditeurs français³¹ et elle semble avoir eu un impact sur la forme actuelle de la légende en France. En ce qui concerne la littérature de jeunesse française, plusieurs albums ont illustré la légende. Le titre de Samivel³², publié en 1942 par Flammarion (collection Père Castor) semble constituer une version tutélaire pour l'édition jeunesse française ; les innovations de l'auteur sur le schéma narratif de son récit sont souvent reproduites par les auteurs postérieurs.

2. Légendes Allemandes, Jacob et Wilhelm Grimm

2.1. Le projet des frères Grimm

Dans son article « Des contes populaires allemands ? Les frères Grimm et leurs prédécesseurs (Johann Karl August Musäus, Benedictke Naubert, etc.) », Natacha Rimasson-Fertin expose qu'au début du XIX^e siècle en Europe, l'hégémonie française est palpable, et notamment en matière de littérature³³. Les lettrés allemands entament alors des travaux destinés à promouvoir la langue et la culture allemandes. Dans ce contexte, les chants, contes et légendes populaires deviennent autant d'objets d'étude destinés à asseoir une communauté linguistique et culturelle autour d'une histoire commune. Langue, mœurs, croyances, coutumes des catégories populaires de la société allemande sont collectées et fixées par ce travail patrimonial. Plusieurs recueils de contes voient ainsi le jour. Le contexte littéraire est également très favorable au merveilleux : au XVII^e siècle déjà, on parle en Allemagne de « fureur des fées », *Feenwut*, notamment depuis la parution des *Contes de ma mère l'Oye* de Perrault en 1697 ou la traduction des *Contes des Mille et une nuits* par Antoine Galland entre 1704 et 1717. Musäus publie, avant les frères Grimm, un recueil de contes populaires : *Contes populaires des Allemands, Volksmärchen der Deutschen* (1782-1787). Les frères Grimm se situent dans le groupe des romantiques allemands, et sont surtout liés à Arnim et Brentano, qui publient un recueil de chansons populaire, *Le Cor enchanté de l'enfant, Des Knaben Wunderhorn*, entre 1805 et 1808. Les Grimm ont participé à cette entreprise, et fonderont leur propre travail scientifique autour de matériel folklorique, par la collecte, notamment, de contes. Ce sont les « *Kinder und haus märchen* », petites histoires qui se transmettent, à raconter aux enfants. La volonté est ici de conserver le patrimoine national, et de présenter une poésie de la nature, une poésie nationale qui ne naît pas d'un auteur mais émane de la nation elle-même. Le travail des Grimm, travail d'enquête sur les racines et le patrimoine national, ne concerne pas que les contes. Ils publient par exemple les *Runes allemandes* en 1821. Fondateurs de la philologie allemande, les frères Grimm ont encore publié une *Histoire de la langue allemande* (1848) et travaillé, jusqu'à la fin de leur vie, à un *Dictionnaire allemand*. Arrêté à la lettre F, le dictionnaire a été poursuivi depuis et achevé en 1960 grâce à la

³¹ Les éditions Corentin, basées à Quimper et spécialisées dans les contes classiques et les légendes, choisissent par exemple le texte de Mérimée, et non celui des frères Grimm, pour leur *Joueur de flûte de Hamelin* illustré par David Rackham et publié en 2015.

³² SAMIVEL, *Le joueur de flûte de Hamelin*, Paris, Flammarion, collection Père Castor, 1948 (première édition : 1942).

³³ Natacha RIMASSON-FERTIN, « Des contes populaires allemands ? Les frères Grimm et leurs prédécesseurs (Johann Karl August Musäus, Benedictke Naubert, etc.) », in *Du côté des frères Grimm et d'Alexandre Afanassiev : Quelques collectes de contes européens. Actes du colloque organisé par la Bibliothèque Nationale de France / Centre national de littérature pour la jeunesse et l'Oiselle de feu, le 29 septembre 2011*, sous la direction d'Evelyne CEVIN et Lise GRUEL-APERT, Bibliothèque Nationale de France / Centre national de littérature pour la jeunesse, 2013, p. 13 à 19.

collaboration de plusieurs générations de germanistes. Selon Natacha Rimasson-Fertin, le projet des frères Grimm est au service de l'histoire de la poésie et de la mythologie allemandes :

[...] le but qu'ils poursuivent est avant tout d'ordre scientifique : en collectant ces contes, ils veulent « contribuer à l'histoire de la poésie populaire allemande » et « rendre un service à l'histoire de la poésie et de la mythologie » allemandes³⁴.

Les récits récoltés pour leurs *Légendes allemandes* (1816-18) (2e édition 1865-66), et notamment la légende du Joueur de flûte de Hamelin, sont donc rassemblés, écrits, publiés dans ce contexte patrimonial, scientifique, de constitution ou consolidation d'une identité nationale. L'objet textuel pose alors un certain nombre de problèmes : est-il véritablement authentique, fidèle à la source originelle ? Et quelle est l'origine des contes et légendes ? Ces éléments sont difficiles à établir. Les Grimm recueillent généralement plusieurs versions d'une même histoire et en sélectionnent la version qu'ils considèrent comme la plus primitive, ou encore combinent différentes versions. Le travail de réécriture et de composition est ici important. Il en est de même pour les *Contes pour l'enfance et le foyer* : le projet évolue au fil des rééditions et les contes sont remaniés voire écartés dans une inflexion vers un lectorat jeunesse. L'aspect documentaire peut alors s'altérer en faveur d'une approche plus littéraire, destinée à un public spécifique ou à répondre aux interrogations du lectorat et de la critique. Dans le cas des légendes, les frères Grimm semblent également faire appel à de nombreuses sources écrites³⁵. La différence entre conte et légende semble aujourd'hui, en dehors même du contexte des frères Grimm, consister dans l'existence, pour la légende, de faits réels ayant servi de base au récit parfois teinté de surnaturel. À l'époque des frères Grimm, cette distinction n'était pas aussi claire :

[...] signalons également qu'à l'époque, l'emploi des dénominations est très fluctuant : les catégories de « contes » et de « légendes » (qu'elles soient saintes ou qu'il s'agisse de récits de faits mémorables, au sens de l'allemand *Sage*), ne sont pas encore fixées, si bien que les auteurs rassemblent sous l'appellation *Märchen* – terme qui a encore souvent le sens de « mensonge » – les récits les plus divers, et qui n'ont que peu à voir avec les définitions actuelles du conte³⁶.

La définition et la catégorisation des légendes sont donc problématiques. La question de ses destinataires se pose également. Les contes des frères Grimm ont été, au fil des éditions successives, dépouillés de leurs aspects les plus âpres, les plus violents pour convenir à un jeune public – auquel ils n'étaient pas immédiatement destinés de prime abord. L'histoire peut s'adresser à un jeune lectorat mais également intéresser critiques et chercheurs pour leur valeur patrimoniale et littéraire. Ainsi, les textes ne sont pas entièrement identifiés comme destinés à des enfants. En ce qui concerne les recueils de légende, il est difficile de déterminer les destinataires exacts des textes compilés. Le nombre relativement faible de rééditions et d'adaptations en albums peut laisser penser que ces textes ont conservé leur valeur documentaire et testimoniale, davantage destinée à une préservation de la mémoire orale et folklorique allemande. Les légendes n'ayant été que très peu saisies par le grand public, et *a fortiori* par le jeune public, pourraient ainsi s'adresser prioritairement à un public adulte, intéressé par les recueils folkloriques.

³⁴ Natacha RIMASSON-FERTIN, *op. cit.*, p. 19 ; l'auteur précise en note ses sources pour les citations des textes des frères Grimm : voir respectivement la préface à la 1^{ère} édition du tome II (1815) et la préface à la deuxième édition (1819).

³⁵ Les références utilisées par les Grimm sont indiquées en exergue à chaque légende, cf. traduction de Louis-François L'HERITIER, *op. cit.*

³⁶ Natacha RIMASSON-FERTIN, *op. cit.*, p. 14.

La transcription de la légende du Joueur de flûte de Hamelin s'inscrit donc, chez les frères Grimm, dans un projet global, scientifique et documentaire, de valorisation du patrimoine folklorique et culturel allemand. Il convient désormais d'étudier le texte de la légende elle-même, afin d'en dégager les points saillants et les particularités, notamment en termes de schéma narratif et actanciel.

2.2. Schéma narratif de la légende : déroulement et particularités

Le schéma narratif de la légende dans cette version des frères Grimm se compose des étapes suivantes :

- Situation initiale : Un joueur de flûte se présente dans la ville de Hamelin.
- Élément perturbateur : La ville est infestée par des rats.
- Déroulement : Le joueur de flûte assure que, moyennant salaire, il peut débarrasser la cité des rongeurs. Les villageois acceptent le contrat et le joueur de flûte charme les rats, puis les entraîne jusqu'au fleuve Weser, où ils se noient.
- Second élément perturbateur : les villageois rompent le contrat et refusent de rémunérer le joueur de flûte, qui quitte la ville furieux.
- Déroulement : le joueur de flûte revient à Hamelin. Il joue de nouveau de son instrument, mais il charme cette fois-ci les enfants de la ville, qui le suivent. Les villageois se mettent en quête de leurs enfants, sans succès. Deux d'entre eux reviennent, mais ils sont dans l'incapacité de témoigner. Le musicien a apparemment emmené les enfants dans un abîme creusé dans une colline.
- Situation finale : Hamelin a perdu cent trente enfants. Divers témoignages de l'événement subsistent dans le village. Les registres de la ville consignent le malheur, une inscription est gravée sur la façade de la mairie ou encore un vitrail de l'église représente le rapt.

Le schéma narratif se présente ici sous une forme dédoublée. Deux éléments perturbateurs provoquent deux quêtes qui se déroulent selon un motif quasi symétrique. Le refus des villageois d'honorer leur part du contrat apparaît comme un événement négatif, à l'instar de l'invasion de la ville par les rongeurs. Les villageois indécis sont punis par le même homme et selon la même méthode utilisée lors de la résolution de la première quête. D'un point de vue textuel, la situation initiale et le premier élément perturbateur sont brossés très rapidement par les frères Grimm. L'invasion est simplement évoquée en deux lignes : le joueur dit pouvoir « délivrer la ville entière des souris et des rats qui l'infestaient³⁷ ». La part narrative de la légende est presque équivalente à la part documentaire : les éléments de réel, avec par exemple la mention des traces laissées par la légende dans les coutumes ou l'architecture locale, comptent 41 lignes, quand le déroulement de l'intrigue en présente 51. Les éléments de documentation et de preuves occupent donc une large part du récit global et l'attention semble ici portée autant, voire davantage, à ces aspects qu'à la portion littéraire de la légende : l'histoire semble presque subordonnée à ses sources et possibles témoins. Les *Deutsche Sagen* présentent plusieurs légendes et traditions orales rattachées à des lieux, comme Hamelin, ou encore à des monuments³⁸.

³⁷ Jacob et Wilhelm GRIMM, *Veillées allemandes*, trad. Louis-François L'HERITIER, *op. cit.*, p. 396.

³⁸ Citons par exemple : Kindelbrück (Pont des enfants) : la ville de Kindelbrück tient son nom à un événement local, la noyade de deux enfants tombés d'un pont, p. 395 ; La Tour des rats : la tour de la ville de Bingel fut construite par un évêque meurtrier

L'aspect narratif des légendes y est ici encore indissociable de leur situation géographique, l'aspect local du récit étant étayé par les éléments documentaires. Cette prévalence du folklore, cet aspect moins narratif pourrait contribuer à expliquer la préférence du public pour les contes.

Ce schéma narratif présentant deux éléments perturbateurs s'accompagne également d'un schéma actanciel redoublé ; l'étude de ce schéma actanciel va permettre d'identifier une particularité essentielle de la légende du Joueur de flûte de Hamelin chez les Grimm.

2.3. Schéma actanciel de la légende : dispositif et particularités

La légende présente un schéma actanciel inhabituel, qui se développe en deux temps. Les destinataires de l'action sont tout d'abord les villageois ; ils ont pour objet la purge de la ville, et pour destinataires, eux-mêmes. Le sujet de cette quête est le joueur de flûte. Ce schéma actanciel peut être résumé dans le tableau ci-après :

Destinateur	Objet	Destinataire
Villageois	Se débarrasser des rats	Villageois
Adjuvants	Sujet	Opposants
	Joueur de flûte	

Tableau 2 : Frères Grimm / Schéma actanciel initial

Si le schéma actanciel se réalise – l'objet est atteint par le sujet, au bénéfice des destinataires – il pose problème par la faiblesse, voire l'absence d'adjuvants et d'opposants dans le récit. Cet élément contribue à une certaine pauvreté de la quête menée par les villageois – les auteurs résolvent d'ailleurs rapidement cette question avant de traiter le déroulement de la seconde quête. Le refus des villageois de respecter leur part du contrat provoque en effet un nouveau schéma actanciel, dans lequel les actants ont changé de fonction. En effet, le joueur de flûte devient le destinateur et le sujet d'une quête négative qu'il mènera à bien : se venger des villageois en emmenant leurs enfants. Cette quête ne lui apporte rien, ni argent, ni récompense. Les villageois deviennent les destinataires d'une sentence cruelle destinée à punir la rupture du contrat et l'absence de paiement. Là encore, le schéma actanciel ne présente ni adjuvants ni opposants. Le joueur de flûte ne reçoit aucune aide et ne rencontre aucune opposition, pas même de la part des villageois qui réagissent trop tard et ne peuvent empêcher le rapt des enfants.

cherchant à se protéger des rats envoyés par Dieu pour le punir, p. 393 ; Le lit nuptial de pierre et Jungferstein explicitent les formes particulières de rochers dans certaines localités allemandes par des légendes associées, p. 369-370, etc.

Destinateur	Objet	Destinataire
Joueur de flûte	Se venger	Villageois
Adjuvants	Sujet	Opposants
	Joueur de flûte	

Tableau 3 : Frères Grimm / Second schéma actanciel

Ce schéma actanciel dédoublé et incomplet, allié à l’accomplissement parfait et sans encombres d’une quête négative explique certainement la fascination et la crainte qu’inspirent cette légende. Nulle intervention, nul retournement de situation ne viennent empêcher l’inéluctable. L’absence d’opposants et d’adjuvants dans les deux quêtes instaure un parallélisme narratif à dimension mathématique, formulant une équation impitoyable : les rats sont simplement remplacés par les enfants, dans une dynamique analogique brutale propre à effrayer et révolter le lecteur. Les parents expriment leur effroi et leur douleur, mais n’adoptent pas un vrai rôle d’opposants face à l’événement. Les rats, objets de la première quête, disparaissent du récit après la première intervention du joueur et ne sont pas même évoqués dans la formulation de la seconde quête. L’aspect positif de la première purge – se débarrasser des rongeurs, habituellement considérés comme vecteurs de maladies et habitués à manger ou souiller les provisions – se mue en une vengeance personnelle dont l’objet est mercantile : le joueur veut son argent. Cependant, l’affront que représente la rupture du contrat pourrait prévaloir sur la question financière : en effet, le joueur pourrait contraindre les villageois à acquitter leur dette si l’objet de sa quête était bien d’être payé. La radicalité de sa seconde intervention, l’aspect âpre, presque vide de sens, de sa seconde quête, font la spécificité de cette légende.

L’étude du texte des frères Grimm, au-delà des schémas narratifs et actanciels présentés, permet de dégager l’aspect fortement documentaire de l’écriture : historicité, oralité et références à des preuves supposées témoignent du caractère folklorique et oral de cette légende.

2.4. Historicité et oralité, hypothèse de réel

Le texte des Grimm est émaillé de très nombreuses références au réel, la légende s’ancrant dans un effet de vraisemblance – les faits sont censés avoir réellement lieu dans la ville de Hamelin³⁹, en 1284 selon la version des frères Grimm. Ces derniers mentionnent les sources écrites qui leur ont été utiles pour la transcription de cette légende : les chroniques de la ville de Hamelin, ou encore les écrits de Seyfried⁴⁰. Le texte fait référence à des endroits existants, comme la ville de Hamelin, ou encore le fleuve Weser. Certains lieux qui auraient été le

³⁹ Cette ville d’Allemagne exploite aujourd’hui encore la légende du Joueur de flûte, à travers, par exemple, des spectacles et autres animations destinées aux touristes. Voir <http://www.Hamelin.de/>.

⁴⁰ Les auteurs semblent faire référence à l’ouvrage de Johann Heinrich SEYFRIED, *Medulla Mirabilium Naturae*, 1694, p. 476. L’ensemble des références utilisées par les Grimm sont en outre indiquées en exergue, cf. Jacob et Wilhelm GRIMM, *Veillées allemandes*, trad. Louis-François L’HERITIER, *op. cit.*, p. 398.

théâtre du rapt d'enfants sont, bien des siècles après l'événement de 1284 (si l'on en croit la datation des frères Grimm), encore marqués par l'historicité. Ainsi les enfants sont-ils réputés avoir disparu dans « un abîme que l'on montre encore sur une colline⁴¹ ». Il est également encore possible de voir « deux pierres en forme de croix⁴² » qui ont été élevées de part et d'autre du Poppenberg, montagne au cœur de laquelle le musicien a emmené les enfants. De même, une rue du village, associée à la légende, a tout simplement été rebaptisée :

« la rue par où les enfants s'étaient rendus à la porte de la ville pour sortir s'appelait encore au milieu du dix-huitième siècle (aujourd'hui même encore) la rue Bunge-lose, (La rue Sans-Tambour⁴³ [...]). »

Les frères Grimm recensent de nombreuses autres conséquences de la légende sur la vie, la topographie, l'architecture à Hamelin. Les faits sont par exemple consignés dans les registres de la ville. Les habitants de Hamelin datent leurs lettres et actes officiels d'après l'année de la perte des enfants. Une inscription commémorative est gravée sur la façade de l'hôtel de ville, les vitraux de l'église représentent l'événement, etc. L'aspect scientifique et patrimonial du travail des frères Grimm prend une large place dans le texte de la légende : les références testimoniales, les éléments relevant de l'historicité de cette légende sont presque équivalents aux passages narratifs.

Les marqueurs d'oralité sont également nombreux au fil du texte. Les formules « selon d'autres », « dit-on », « quelques personnes disent⁴⁴ » laissent supposer que la légende a été récoltée auprès de différentes personnes, qui l'ont elles-mêmes entendue et répétée, ce qui aurait engendré des variantes ou des distorsions dans le récit. Ces marqueurs d'oralité semblent alors participer d'un effet d'authenticité, la légende étant issue du patrimoine oral allemand. Étant donné les multiples sources écrites de cette légende, et le nécessaire travail de composition des frères Grimm pour en offrir leur propre version, il est difficile de se prononcer sur l'existence de ces témoignages. L'enlèvement des enfants aurait de plus eu trois témoins : une bonne d'enfants, qui raconte le rapt aux villageois, et deux enfants rescapés qui parviennent à revenir à Hamelin. Ceux-ci ne peuvent pas raconter où ils ont été emmenés : l'un est muet, l'autre aveugle. Cependant, l'histoire aurait donc pu être originellement vécue, puis racontée, transmise au fil des siècles, ce jusqu'aux frères Grimm qui compilent et agencent ces différentes versions pour en offrir une seule, stable, normalisée. Le jeu entre vrai et faux concerne ici non seulement les faits mêmes de la légende – et les conditions de transmission de cette histoire : y a-t-il vraiment eu des témoins ? Les frères Grimm ont-ils entendu cette histoire de la bouche d'habitants de Hamelin, ou l'ont-ils uniquement relevée dans des écrits ? La légende du Joueur de flûte recèle un autre mystère : diverses théories et interprétations courent quant à l'événement initial, réel, qui aurait donné lieu à la légende. Certains⁴⁵ avancent l'idée d'une épidémie ayant conduit Hamelin à placer des enfants en dehors du village pour éviter la propagation. D'autres encore évoquent des recruteurs, colons allemands souhaitant créer de nouvelles villes et emmenant dans leur sillage des enfants et jeunes gens des alentours.

⁴¹ Jacob et Wilhelm GRIMM, *Veillées allemandes*, trad. Louis-François L'HERITIER, *op. cit.*, p. 398.

⁴² Jacob et Wilhelm GRIMM, *Veillées allemandes*, trad. Louis-François L'HERITIER, *op. cit.*, p. 398.

⁴³ Jacob et Wilhelm GRIMM, *Veillées allemandes*, trad. Louis-François L'HERITIER, *op. cit.*, p. 398.

⁴⁴ Jacob et Wilhelm GRIMM, *Veillées allemandes*, trad. Louis-François L'HERITIER, *op. cit.*, p. 397, 398.

⁴⁵ Nous entendons ici les diverses interprétations circulant sur Internet. Citons notamment le site de la ville de Hamelin, http://www.Hamelin.com/tourism/piedpiper/rf_sage_gb.htm, ou encore la page Wikipédia consacrée à la légende du Joueur de flûte de Hamelin, https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Joueur_de_fl%C3%BBte_de_Hamelin, pages consultées le 3 mars 2016.

L'étude de la version de la légende telle que transcrite par les frères Grimm a permis d'analyser le schéma narratif proposé pour cette légende, ainsi que la particularité de son schéma actanciel redoublé, présentant une seconde quête négative. Le style des frères Grimm, adapté à leur projet documentaire et scientifique, insiste davantage sur le caractère initialement oral de ce récit, ainsi que sur les éléments d'historicité et l'hypothèse de réel. D'autres auteurs vont s'intéresser au récit du Joueur de flûte de Hamelin, dans une optique souvent plus littéraire que documentaire. La légende, quelle qu'en soit l'origine, dépasse en effet largement les frontières allemandes et trouve notamment écho chez les auteurs français du XIX^e siècle. Théophile Gautier utilise par exemple l'argument de la légende pour le livret d'un ballet⁴⁶. Si celui-ci reste confidentiel, la version de la légende écrite par Prosper Mérimée, enchâssée dans son roman historique *Chronique du règne de Charles IX*, semble connaître pour sa part davantage de succès. Nous proposons de procéder à l'analyse de cette réécriture par Mérimée afin d'en dégager les traits constants, comparativement au texte des frères Grimm, et les spécificités apportées par cet auteur.

3. Chronique du règne de Charles IX, Prosper Mérimée

3.1. Contexte

Le XIX^e siècle dans son ensemble marque un regain d'intérêt massif pour l'époque médiévale, du point de vue architectural, littéraire, historique, etc. De nombreux artistes, peintres, romanciers vont puiser dans cette époque lointaine les sources d'une inspiration renouvelée. Prosper Mérimée ne fait pas exception. Fêré d'Histoire et d'architecture, il consacre plusieurs travaux à l'époque médiévale, comme son *Étude sur les arts au Moyen-âge*⁴⁷. Certains romans et nouvelles seront également consacrés au Moyen-âge : *La Jacquerie*, en 1828. L'écriture mériméenne est également marquée par le goût pour le fantastique, de l'étrange : *La Vénus d'Île* (1837), *La vision de Charles XI* (1829). L'étranger, l'exotisme font de même partie de ses motifs récurrents ; citons *Carmen* (1845), *Les Ames du purgatoire* (1834), *Tamango* (1829). Il s'inspire en outre d'une légende lituanienne pour sa nouvelle intitulée *Lokis* (1869). Ce goût du folklore, du fantastique et de récits effrayants, tragiques semble expliquer l'attrait de la légende du Joueur de flûte pour cet auteur.

*Chronique du règne de Charles IX*⁴⁸ est un récit historique mettant en scène le personnage de Bernard de Mergy, noble protestant. Le roman explore les questionnements religieux de la France du XVI^{ème} siècle : Georges, le frère du personnage principal, se convertit au catholicisme. Bernard cherche en outre à épouser Diane de Turgis, elle aussi catholique. « Les reîtres », premier chapitre du roman, met en scène un groupe de soldats. Arrivés dans une auberge, ils se préparent à passer une agréable soirée en compagnie de belles

⁴⁶ Ce ballet, dont le livret est écrit en 1872, ne sera jamais représenté. Cf. Théophile GAUTIER, *Œuvres complètes. Section III. Théâtre et ballets*, éd. établie, annotée par Claudine LACOSTE-VEYSSEYRE et Hélène LAPLACE-CLAVERIE ; avec la collaboration de Sarah MOMBERT, Paris, Honoré Champion, 2003.

⁴⁷ Publié à Paris par Michel Lévy frères éditeurs en 1875, [en ligne], <http://1886.u-bordeaux3.fr/viewer/show/9609#page/n9/mode/1up>, consulté le 18 février 2015.

⁴⁸ Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, Paris, Gallimard, Folio Classiques n°982, Paris, 1969 (édition originale : 1829).

bohémiennes. L'une d'entre elles, Mila, s'apprête à leur raconter une histoire. Cette histoire, c'est la légende du joueur de flûte de Hamelin, que la jeune femme conte avec force effets de théâtralité.

La version de Mérimée connaît, encore aujourd'hui, un certain succès en France. Elle est parfois préférée à la version des Grimm. Il convient d'évaluer les identités et ressemblances entre ces deux textes pour mettre au jour leurs particularités et l'intérêt de la légende telle que racontée par Mérimée. Il n'est pas établi que Mérimée ait eu accès au texte des frères Grimm pour établir sa propre version de la légende. Aussi, au sujet des séquences narratives déplacées, transformées, ajoutées en comparaison avec la version des Grimm, nous ne nous attarderons pas sur les effets possiblement voulus par Mérimée, mais comparerons les deux textes afin d'identifier les constantes de cette légende comme les particularités des éléments apportés par la version de Mérimée.

3.2. Autour de la légende : le récit enchâssé reconstruit un contexte d'oralité et pose l'enjeu de véracité

Avant toute analyse du texte, il est important de noter la différence fondamentale entre le texte des Grimm et celui de Mérimée, qui est une différence de nature comme de fonction. *Les légendes allemandes* sont une collecte de légendes allemandes populaires, réunies dans le but de préserver le patrimoine oral. Ceci peut expliquer l'aspect documentaire de la version de la légende proposée par les frères Grimm, dont l'aspect narratif est quasiment inférieur à son pendant informatif. La *Chronique du règne de Charles IX* est pour sa part un roman. Il s'agit d'un roman historique, qui a donc comme le recueil de légendes un lien particulier avec le réel. Le texte demeure cependant plus narratif que celui des Grimm ; les personnages, décors, schémas actanciels et narratifs invoqués par l'auteur sont au service de sa version d'événements historiques. Dans ce contexte, la légende n'est pas l'objet principal du récit : elle est insérée, intégrée à un fil narratif plus large. Une des particularités de la légende telle que réécrite par Mérimée peut tenir à son statut de récit enchâssé⁴⁹. Ce dispositif permet à l'auteur de conserver certaines caractéristiques du récit folklorique. Ainsi, Mérimée ne recrée pas des marqueurs d'oralité afin de donner à son récit l'apparence d'une histoire qui aurait été collectée de plusieurs bouches. Ses personnages prennent tout simplement les rôles des conteurs et de leurs auditeurs, prêts à conter à leur tour. L'oralité de la légende est conservée. Du point de vue textuel, cette oralité s'exprime dans la forme du récit : il s'agit d'un dialogue entre personnages, avec les marqueurs typiques de cette forme de stylisation du langage oral : guillemets, tirets, passages à la ligne. La narration opère alors un mouvement de va et vient entre la situation d'énonciation – Mila racontant aux reîtres – et l'histoire racontée : les auditeurs interrompent la conteuse lorsque l'histoire semble trop invraisemblable, ou encore la conteuse elle-même commente son propre récit. Les personnages posent des questions, s'ébahissent, et la conteuse fictive savoure clairement l'impact de son écrit sur un auditoire captivé : « La bohémienne s'arrêta pour observer sur les traits de ses auditeurs l'effet produit par son récit⁵⁰. » Ce choix du dialogue permet en outre à l'auteur d'intégrer de façon nouvelle la notion de témoignage et de véracité dans son récit. Les personnages vont en effet questionner

⁴⁹ L'intérêt de ce récit enchâssé pour le récit cadre peut poser question. Pierre JOSSERAND estime que le récit est « glissé ici au prix d'une transition très artificielle ». Prosper MERIMEE, *Chronique du règne de Charles IX*, op. cit., note 46, p. 351.

⁵⁰ Prosper MERIMEE, *Chronique du règne de Charles IX*, op. cit., p. 66

directement les sources de la légende et sa possible réalité. La conteuse, Mila, prend ainsi soin de ne pas commencer directement son récit ; elle pose au contraire une série de questions à ses auditeurs, au sujet d'éléments réels auxquels fait écho la légende. La bohémienne demande à deux soldats s'ils ont déjà vu la ville de Hamelin. À leurs réponses négatives, la jeune femme se désole : « Comment ! Ne trouverais-je personne qui ait été à Hamelin⁵¹ ? ». Un témoin providentiel paraît : un reître s'avance et annonce qu'il a vécu un an à Hamelin. Mila le questionne alors :

« - Eh bien ! Fritz, tu as vu l'église de Hamelin ?

- Plus de cent fois.

- Et ses vitraux coloriés ?

- Certainement.

- Et qu'as-tu vu peint sur ces vitraux ?

- Sur ces vitraux ?... À la fenêtre à gauche, je crois qu'il y a un grand homme noir qui joue de la flûte, et des enfants qui courent après lui.

- Justement. Eh bien, je vais vous conter l'histoire de cet homme en noir et de ces enfants⁵². »

Par deux fois, Mila insiste sur la vue : ce que son auditeur a vu ne peut être invention narrative. La mention du vitrail, qui se situait à la fin du récit de Grimm, inaugure ici la légende. Ce détail peut constituer un artifice oratoire utilisé par Mila, la conteuse, qui pique la curiosité de son public avec la mention de cet élément réel, dont elle explicitera la genèse par un récit rétrospectif. De plus, une conversation vient d'avoir lieu entre la bohémienne et les reîtres au sujet de la croyance : « Oh ! vous autres français vous ne voulez croire à rien⁵³. » Débuter son récit avec un objet dont l'existence est indéniable permet à la bohémienne d'ancrer son récit dans la réalité. Nous trouvons ici un effet d'identité avec la légende des Grimm dans cet enjeu de réalité, de véracité. Cet enjeu est, chez Mérimée, clairement posé par l'un des personnages, celui-là même qui a vécu à Hamelin et vu de ses yeux les vitraux décorés :

« Le reître qui avait été à Hamelin prit la parole et dit : - Cette histoire est si vraie que, lorsqu'on parle à Hamelin de quelque événement extraordinaire, on dit : Cela est arrivé vingt ans, dix ans, après la sortie de nos enfants⁵⁴. »

Les personnages étant presque contemporains à l'époque supposée de la légende, la conteuse peut même prétendre que sa grand-mère elle-même a été le témoin de l'arrivée du joueur de flûte dans la ville de Hamelin. Le récit de Mérimée ne compte pas autant de gages de réalité, ou de mention de témoignages, que celui des frères Grimm. Le narrateur ne s'en formalise pas. En effet, une précision d'un personnage concernant la présence de langue allemande en Transylvanie permet d'appuyer son récit et de s'affranchir de toute exhaustivité documentaire : « L'attestation du capitaine valait bien des preuves comme il y en a tant⁵⁵. » De

⁵¹ Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, op. cit., p. 63.

⁵² Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, op. cit., p. 63.

⁵³ Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, op. cit., p. 62. On compte cinq occurrences relevant de l'isotopie de la croyance dans cette seule page 62.

⁵⁴ Cette mention d'une datation d'après le jour du rapt semble être un élément stable de la légende ; ainsi, nous trouvons chez les frères Grimm : « Les habitants d'Hamelin consignèrent le fait dans les registres de la ville, et ils datèrent leurs lettres et leurs actes publics d'après l'année et le jour où ils avaient perdus leurs enfants. », in *Veillées allemandes*, trad. Louis François L'HÉRITIER, op. cit., p. 309.

⁵⁵ Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, op. cit., p. 67.

plus, le statut de la bohémienne – figure associée au voyage, et ayant une relation privilégiée à la tradition orale – peut jouer rôle d'attestation.

3.3. Stabilité des schémas actanciels et narratifs chez Mérimée

Chez Mérimée, le schéma narratif de la légende est globalement assez semblable à celui des Grimm dans son déroulement : nous trouvons bien une ville, Hamelin, confrontée à une invasion de rats. Un joueur de flûte envoûte les rongeurs et les noie, mais les villageois refusent de respecter l'accord qui avait été pris et ne le paieront pas au tarif prévu. Le joueur de flûte quitte la ville et y revient pour envoûter et emmener les enfants de la ville dans une caverne. Mérimée opère cependant certaines inflexions dans ce schéma narratif.

La légende est tout d'abord, comme nous l'avons vu, insérée dans un dialogue : le fil narratif peut être rompu par les personnages du récit cadre ou par la narratrice, Mila, qui interviennent de temps à autre. Si le texte de Mérimée a une longueur comparable à celui des Grimm, les quantités textuelles dévolues aux différentes séquences de la légende sont différentes. Si la situation initiale est rapidement évoquée dans les deux cas, Mérimée insiste en effet au contraire longuement sur le premier élément perturbateur : l'invasion par les rats. Cette invasion apparaissait comme un phénomène naturel chez les Grimm ; chez Mérimée, l'arrivée des rats est plus théâtralisée et s'apparente à une manifestation surnaturelle. Sur une vingtaine de lignes, l'auteur va en effet décrire une arrivée massive, incontrôlable et spectaculaire, de rats qui occupent tout l'espace et dévorent tout sur leur passage. Au contraire, la question de la réaction des parents, assez développée chez les frères Grimm, se réduit ici à une simple protestation d'un des personnages. Mila va conclure son récit très rapidement ; choix narratif qui augmente encore l'attention portée à l'invasion de la ville. Celle-ci est longuement décrite, ainsi que la décision des villageois de recruter le joueur de flûte, son apparence, sa technique pour envoûter les animaux, etc. Le lecteur pourrait s'attendre à un même traitement des conséquences de la seconde apparition du joueur de flûte : explication des réactions, tentatives des villageois pour retenir leurs enfants, etc. Chez Mérimée au contraire, le rapt des enfants ferme brutalement le récit et nous revenons au récit cadre. Les reîtres et Mila poursuivent la conversation autour de la légende, comme s'il semblait impossible qu'une telle fin, qu'une histoire si radicale soit envisageable. Ces choix semblent colorer davantage de fantastique, de mystère et de peur le fil narratif de cette légende. L'aspect documentaire du récit, qui représentait quasiment la moitié du texte chez les Grimm, est en outre ici plus faiblement représenté et dilué dans le texte : Mila entame son histoire par la question de l'existence de Hamelin et des vitraux faisant référence à la légende. Elle évoque ensuite un témoin, sa grand-mère, au cours du récit. Les personnages débattent enfin de la crédibilité d'une telle légende. La notion de preuve ou de documentation est donc intégrée au récit. Les modifications ou ajouts apportés vont, semble-t-il, dans le sens d'une importance accrue donnée aux aspects fantastiques de la légende, comme nous le verrons ci-après. Cette conformité à la trame narrative de la légende pourrait simplement s'expliquer par le fait qu'au XIX^e siècle en France, ce récit allemand en est à l'étape de la diffusion. La légende, pour se propager et se fixer, conserve sa forme matricielle et respecte les étapes incontournables de son schéma narratif.

Dans la version de la légende de Mérimée, le schéma actanciel global n'est pas modifié. L'auteur conserve bien un schéma en deux temps, avec deux quêtes successives. La première quête, positive, est menée à bien en

l'absence d'adjuvants ou d'opposants ; le sujet de la quête est le Joueur de flûte, employé par les villageois pour la purge du village. Dans un second temps, nous retrouvons la mise en place d'un nouveau schéma actanciel destiné à l'accomplissement d'une quête négative : la vengeance du musicien. Il est cependant possible de noter une légère inflexion apportée par Mérimée. Dans le texte des frères Grimm, l'opposition au Joueur de flûte au moment du rapt des enfants est faible. Cependant, leurs tentatives pour retrouver les disparus sont évoqués, ainsi que leur effroi et leur chagrin. Chez Mérimée, l'absence totale d'opposition est si flagrante que même l'un des personnages s'en offusque : « [...] les habitants de Hamelin les laissèrent emmener⁵⁶ ? ». Dans ce schéma actanciel, le pouvoir du sujet, qui est également destinataire et destinataire de la quête, est encore renforcé. Le joueur de flûte est ici tout-puissant. À l'effacement de la description des réactions des villageois répond l'emphase concernant l'invasion par les rats, et l'aspect subit, faussement providentiel, du Joueur de flûte, pourrait faire émerger une hypothèse de lecture nouvelle. Le Joueur de flûte, qui dispose de pouvoirs magiques, n'aurait-il pas envoyé à dessein les rats sur Hamelin, afin d'en libérer ensuite la ville ? Le texte fait mention d'un rat retardataire ; le joueur de flûte demande à l'un des rongeurs d'aller chercher le rat nommé « Klauss », qui manque à l'appel. Le joueur de flûte, non content d'envoûter bêtes et enfants, a ici la capacité de parler aux animaux - il connaît même leurs prénoms. Cette hypothèse renforce encore les prérogatives du joueur de flûte ; les villageois seraient en effet totalement sa dupe.

3.4. Renforcement des aspects surnaturels de la légende, entre fantastique et imagerie chrétienne

Chez Mérimée, les éléments nouveaux que nous observons dans le schéma narratif semblent être au service d'une mise en valeur des aspects surnaturels de la légende, dans une imagerie médiévale chrétienne. Le récit est d'abord marqué par le fantastique. La conteuse, Mila, est une bohémienne : elle fait partie d'un peuple singulier, étranger aux coutumes du monde et proche du surnaturel par ses pratiques ésotériques. L'un des reîtres, au début de l'extrait, met ses compagnons en garde contre Mila. Celle-ci est une ensorceleuse, qui fait régulièrement commerce avec les mages :

Elle est d'un pays où les sorciers sont aussi communs que les moines dans ce pays-ci ; c'est elle qui vous en conterait des histoires effrayantes. Quelquefois, dans les longues soirées d'automne, quand nous sommes assis en plein air autour du feu, les cheveux m'en dressent à la tête, des aventures qu'elle nous conte⁵⁷.

Dès avant l'insertion de la légende, le lecteur est ainsi averti sur son caractère effrayant, sensationnel, peut-être surnaturel. Après son récit, Mila prédit la bonne aventure et prophétise un sort funeste à l'un des reîtres. Celle qui était nommée conteuse se voit désignée sous les termes de « sorcière » et de « devineresse ». Sa séduction elle-même apparaît comme une forme de magie envoûtante. Ses prophéties et ses pouvoirs, à l'instar de la légende, posent question quant à leur réalité et leur efficacité. Mila est-elle, comme le Joueur de flûte, un être magique ? L'aubergiste semble en être persuadé, et il assimile les pratiques de la bohémienne à des rituels démoniaques, ou tout du moins non chrétiens :

⁵⁶ Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, op. cit., p. 66.

⁵⁷ Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, op. cit., p. 62.

Le capitaine et le cornette gardèrent le silence, tous les deux également frappés de la fin sinistre de cette prophétie. L'aubergiste faisait de grands signes de croix à l'écart⁵⁸.

Tout comme Mila, le Joueur de flûte semble apparaître comme un être étranger, étrange, situé en marge des groupes sociaux habituels. L'aspect bizarre, l'étrangeté de ce personnage surgissant dans le quotidien de villageois, et vêtu de façon non conventionnelle, apparaissait chez Grimm⁵⁹. Mérimée décrit le musicien comme « un grand homme basané, sec, grands yeux, bouche fendue jusqu'aux oreilles, habillé d'un pourpoint rouge⁶⁰ », et le désigne ensuite comme « l'étranger⁶¹ ». Le joueur de flûte est doublement étranger : il vient d'ailleurs, et apparaît fatalement comme un être nouveau, inconnu ou exotique, mais est également étranger dans le sens *d'étrange*, anormal, détaché du commerce des humains et disposant de capacités particulières : Mérimée le désigne tour à tour comme « l'étranger » et « le magicien ». Cet homme est capable de charmer les rongeurs, mais également de les comprendre et de leur parler. En effet, la légende telle que racontée par Mérimée comporte un épisode absent de la version des frères Grimm. Au bord du fleuve Weser, le Joueur de flûte constate l'absence de Klauss, le rat blanc. Le Joueur demande alors à un rat retardataire d'aller chercher Klauss pour le conduire à l'eau ; l'animal s'exécute. En plus de ses autres facultés, le Joueur de flûte sait donc parler aux rongeurs, et connaît même leurs noms. Il est capable de voir, dans cette « innombrable multitude », celui qui manque à l'appel. Nous remarquons ici que la mention d'un personnage retardataire se maintient dans les deux versions de la légende ; elle concerne cependant un enfant chez les Grimm. La transmission de cette histoire, de façon écrite ou orale, ce au gré des différentes traductions et des subjectivités de ses conteurs, met en œuvre des mutations de la trame narrative. Mérimée semble particulièrement attentif aux séquences et détails favorisant les aspects fantastiques de la légende, contrairement aux frères Grimm qui lui préféraient l'approche documentaire.

Le texte de Mérimée semble de plus marqué par un imaginaire et un référentiel chrétien. Dans le récit des frères Grimm, la présence des rats à Hamelin peut apparaître comme un événement possible, crédible. En effet, il n'y a dans le texte aucune emphase concernant cette invasion ; la ville semble avoir un problème pour se débarrasser de rongeurs envahissants, sans plus de détails⁶². Chez Mérimée, le fléau est extraordinaire :

[...] les gens de Hamelin furent tourmentés par une multitude innombrable de rats qui venaient du Nord, par troupes si épaisses que la terre en était toute noire [...]. Tout était dévoré en moins de rien [...]. Bref, s'il n'était pas venu de remède à ce fléau, pas un grain de blé ne fût resté dans Hamelin, et tous les habitants seraient morts de faim⁶³.

L'invasion est si gigantesque qu'elle semble bien surnaturelle, de nature biblique ou mythologique. Telle l'hydre de Lerne, monstrueuse créature serpentine pluricéphale dont les têtes, une fois tranchées, repoussent en se multipliant, les rats d'Hamelin répondent en effet à la mort par la démultiplication : « pour mille qu'on tuait, il

⁵⁸ Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, *op. cit.*, p. 67.

⁵⁹ A sa première apparition, le Joueur est décrit comme « Un homme étrange [...]. Il avait une robe d'une étoffe de diverses couleurs, ce qui lui fit donner apparemment le nom de Bundting (Bunt, bigarré). », in *Veillées allemandes*, trad. Louis-François L'HERITIER, *op. cit.*, p. 396.

⁶⁰ Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, *op. cit.*, p. 64-66.

⁶¹ Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, *op. cit.*, p. 66.

⁶² La question de l'invasion est évoquée rapidement, en une seule phrase : « [...] il se faisait passer pour un preneur de rats, [...] promettant de délivrer la ville entière des souris et des rats qui l'infestaient. Les bourgeois tombèrent d'accord avec lui [...]. » in *Veillées allemandes*, trad. Louis-François L'HERITIER, *op. cit.*, p. 396.

⁶³ Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, *op. cit.*, p. 63-64.

en revenait dix mille, et plus affamés que les premiers ». L'aspect brutal et total de l'invasion la rend comparable aux plaies d'Égypte, dont quatre mettent en scène des invasions d'animaux indésirables : grenouilles, moustiques, taons, sauterelles. Le texte biblique évoque des nuées de bêtes nuisibles qui, à l'instar des rats de Hamelin, recouvrent la terre jusqu'à obscurcir le sol. Les sauterelles, qui non seulement envahissent l'Égypte mais encore la laissent exsangue, paraissent très semblables aux rats de Mérimée :

Si tu refuses de laisser partir mon peuple, dès demain je ferai venir des sauterelles sur ton territoire. Elles couvriront la surface du sol et l'on ne pourra plus voir le sol. Elles dévoreront le reste de ce qui a échappé, ce que vous a laissé la grêle ; elles dévoreront tous vos arbres qui croissent dans vos champs⁶⁴.

Par rapport à la version des Grimm, Mérimée semble colorer son récit d'une forme de merveilleux chrétien. La légende elle-même se nourrit certainement des images et représentations chrétiennes ; aussi, la vengeance du Joueur de flûte pourrait-elle être, dans le texte de Mérimée, une forme de relecture de la loi du Talion : « l'étranger [...] menaça alors de se faire payer plus cher s'ils ne maintenaient pas leur marché au pied de la lettre⁶⁵. » Quand les frères Grimm ne donnent pas de précision quant au jour d'arrivée du musicien, Mérimée indique un vendredi ; journée particulière dans l'imagerie chrétienne, car consacrée au souvenir de la Passion et de la mort du Christ. Chez Mérimée, l'intérêt pour cette journée particulière semble également lié à une certaine superstition. Un personnage de *La Vénus d'Île* indique que se marier le vendredi, « jour de Vénus », est gage de malheur⁶⁶. Le naufrage de l'Espérance, dans *Tamango*, s'explique par le jour choisi pour le départ : un vendredi⁶⁷. L'auteur écrit encore à une correspondante, Mme Villot, que « le vendredi est un jour sinistre⁶⁸ ». Son choix du vendredi pour l'arrivée à Hamelin d'une créature aussi funeste que le Joueur de flûte ne semble pas procéder du hasard.

Si le schéma actanciel du récit n'est pas modifié, il semble en revanche qu'une modification puisse s'opérer quant à la nature d'un actant : le Joueur de flûte, dans cet environnement baigné par les représentations chrétiennes, apparaît comme un avatar du diable. En effet, l'auteur donne certaines précisions dans la description du joueur de flûte – précisions absentes de la légende dans la version des Grimm. Le musicien n'est d'abord pas décrit comme un bouffon ou un saltimbanque vêtu d'un costume bigarré. Son apparence physique et ses vêtements sont dominés par deux coloris seulement : noir, et rouge, communément associés aux royaumes d'enfer. Un autre élément semble faire apparaître le musicien comme un démon : lorsqu'il se met en place pour charmer les rats, il s'installe « devant l'église, mais en lui tournant le dos, notez bien ». Les prouesses de cet homme ne semblent pas être de nature miraculeuse : le Joueur ne peut accomplir son prodige en soutenant la vue d'une église. À l'issue du récit enfin, un personnage nomme directement le diable : « ce sont les enfants de Hamelin que le diable a transportés là⁶⁹ ? ». La terreur engendrée par ce magicien redoutable, dont la séduction, le fatal envoûtement peuvent s'adresser indifféremment à des cohortes de

⁶⁴ *La Bible de Jérusalem : traduction française sous la direction de l'École biblique de Jérusalem*, Paris, Éditions du Cerf, 1998, Exode VIII, p. 106.

⁶⁵ Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, *op. cit.*, p. 63-65.

⁶⁶ « [...] comment, Madame, vous faites un mariage un vendredi ! À Paris, nous aurions plus de superstition ; personne n'oserait prendre femme un tel jour. », cf. Prosper MÉRIMÉE, *Théâtre de Clara Gazul Romans et nouvelles*, ed. Jean MALLION et Pierre SALOMON, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 1978, p. 745.

⁶⁷ Cf. Prosper MÉRIMÉE, *Théâtre de Clara Gazul Romans et nouvelles*, ed. Jean MALLION et Pierre SALOMON, *op. cit.*, p. 480, d'après les notes des éditeurs, p. 745, note I.

⁶⁸ Lettre du 13 juillet 1857 in *Correspondance générale*, t. XVI, p. 381, cf. Prosper MÉRIMÉE, *Théâtre de Clara Gazul Romans et nouvelles*, ed. Jean MALLION et Pierre SALOMON, *op. cit.*, p. 480, d'après les notes des éditeurs, p. 745, note I.

⁶⁹ Cette occurrence et les précédentes sont issues du texte de MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, *op. cit.*, p. 63 à 67.

nuisibles ou des groupes de jeunes et jolis enfants, trouve ici à s'incarner dans un schéma plus large. L'abomination engendrée par le musicien semble alors plus facile à appréhender : il est possible de l'inscrire dans un réseau de représentations habituelles, culturelles, ancestrales. Le Joueur, c'est simplement le diable, celui qui, ontologiquement, désire faire le mal, sans même invoquer une raison :

[...] faire le bien ne sera jamais notre tâche ; faire toujours le mal sera notre seul délice, comme étant le contraire de la haute volonté de celui auquel nous résistons⁷⁰.

La teinte fantastique de la légende, l'obscur fascination que procure ce récit dont la magie n'exclut pas le tragique, semblent bien s'intégrer dans l'œuvre mériméenne. L'auteur y ajoute d'autres éléments typiques de son écriture, notamment l'évocation du diable ou encore le personnage de la bohémienne. Mila, voire même le Joueur de flûte, évoquent Carmen. Cette dernière est en effet décrite par Mérimée comme une sorcière, prêtresse païenne ordonnatrice de cérémonies magiques, « servante du diable⁷¹ ». Sa séduction irrésistible opère une attraction quasi surnaturelle, à l'instar de la terrible statue de Vénus.

Chez Mérimée, la légende du Joueur de flûte de Hamelin est réécrite sous forme d'un récit enchâssé dans le roman *Chronique du règne de Charles IX*. L'intérêt manifeste de l'auteur pour les récits médiévaux peut avoir contribué au choix d'employer cette légende. Mérimée propose un texte qui comporte des points communs avec la version des frères Grimm. Les schémas narratifs et actanciels de la légende sont globalement respectés : le lecteur retrouve bien les éléments caractéristiques du déroulement de la légende. La version de cette légende proposée par Mérimée présente cependant un caractère plus littéraire que documentaire, contrairement aux frères Grimm. L'hypothèse de véracité et le caractère oral sont transféré au personnage de Mila : le statut de la bohémienne – itinérance, relation privilégiée à une transmission orale, etc. – joue son rôle d'attestation. En termes de quantités textuelles, Mérimée confère également beaucoup d'importance au motif de l'invasion par les rats, qui prend un caractère surnaturel. Le Joueur de flûte est également présenté comme un magicien dont le pouvoir est de nature diabolique. L'imaginaire et le style mériméen, attachés aux motifs surnaturels et fantastiques, ont donc conféré un nouvel aspect à la légende, comparativement à la version plus documentaire des frères Grimm. La version de la légende écrite par Mérimée est parfois détachée de son récit cadre, *Chronique du règne de Charles IX*, et utilisée en tant que récit indépendant par les éditeurs ou les enseignants. Un ouvrage pédagogique et un album illustré utilisant cette version de la légende par Mérimée paraissent par exemple en 2015⁷². Une autre version de la légende, publiée pour la première fois en 1942, est encore aujourd'hui rééditée pour le jeune public. Il s'agit de l'album écrit et illustré par Samivel, *Le joueur de flûte de Hamelin*. Nous proposons d'étudier les particularités de cet album jeunesse.

⁷⁰ John MILTON, *Le paradis perdu*, traductions de François-René de CHATEAUBRIAND, Paris, Gabriel Roux, 1857, Livre I, p. 5, [en ligne], <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6468603m/f11.item.r=notre%20seul%20d%C3%A9lice.zoom>, consulté le 24 février 2016. Le narrateur de Carmen compare Don José au Satan de Milton, cf. Prosper MÉRIMÉE, *Théâtre de Clara Gazul Romans et nouvelles*, ed. Jean MALLION et Pierre SALOMON, *op. cit.*, p. 943.

⁷¹ Prosper MÉRIMÉE, *Théâtre de Clara Gazul Romans et nouvelles*, ed. Jean MALLION et Pierre SALOMON, *op. cit.*, p. 952.

⁷² Le récit est par exemple intégré à un ensemble de quatre textes au sein d'un ouvrage pédagogique pour l'étude de la figure du diable dans les contes. S. LOPEZ, *Le diable dans les contes*, Paris, Nathan, Carrés classiques, 2015. L'album jeunesse est celui de David RACKHAM aux éditions Coréentin, *op. cit.*

4. Le joueur de flûte de Hamelin, Samivel

4.1. Contexte et esthétique

Samivel est le pseudonyme de Paul Gayet-Tancredi⁷³, surnommé le « dessinateur de la montagne ». Illustrateur, auteur, photographe, conférencier, Samivel s'est en effet largement consacré au thème des grandes hauteurs. De nombreuses œuvres de Samivel sont ainsi dédiées à l'appel des cimes et notamment au site des Contamines. L'auteur s'intéresse également à la littérature : son pseudonyme est emprunté à Dickens, et il publie de nombreux albums jeunesse adaptant et illustrant de grands textes littéraires, comme les *Fables* de La Fontaine⁷⁴ ou encore les ouvrages de Rabelais⁷⁵. Il s'intéresse aux récits médiévaux et illustrera également des adaptations du *Roman de Renart*⁷⁶. Il adapte également la légende médiévale du Joueur de flûte de Hamelin ; il en réécrit le texte et en offre des illustrations dans un album destiné au jeune public. Publié chez Flammarion pour la première fois en 1942, l'album intègre la célèbre collection jeunesse « Père Castor ». Il est réédité plusieurs fois, en 1954, 1990, 1993, 2004. Cette version de la légende fait preuve d'une certaine vitalité et actualité : toujours édité et disponible aujourd'hui⁷⁷, l'ouvrage est de plus largement représenté dans les bibliothèques municipales⁷⁸.

Dans la version de Samivel, les éléments constitutifs de la légende semblent respectés. Les étapes traditionnelles du schéma narratif sont conservées, ainsi que la structure particulière du schéma actanciel : nous trouvons bien une quête redoublée, l'une positive et l'autre négative, et une mutation dans les rôles des actants. Comme chez les frères Grimm ou Mérimée, Samivel met en place une symétrie entre les deux apparitions du Joueur de flûte, dont l'altérité se trahit notamment par l'origine extérieure et des détails vestimentaires. Le musicien apparaît comme un être double, duel, qui va se transformer et transformer le récit lors de sa seconde venue à Hamelin. Cette dualité pourrait trouver un écho dans le système d'illustrations choisi par Samivel. Les illustrations fonctionnent en effet par deux et sont disposées en regard sur les pages droites et gauches. Nous trouvons d'un côté une illustration pleine page couleur, et de l'autre, une miniature en noir et blanc intégrée au texte. Les dessins vont montrer des aspects différents de l'histoire ou une même scène envisagée de deux points de vue différents. Ce système de vignettes, d'ailleurs associé à des lettrines pour chaque début de séquence, semble imiter les enluminures médiévales. La double page centrale présente des illustrations plus libres, qui s'étalent tout autour du texte et l'égayent, à l'instar des rinceaux en usage dans les manuscrits des XI^e et XIII^e siècles. Cette dualité dans l'illustration peut également rappeler ou mettre en image le double visage du Joueur de flûte. La représentation du monde médiéval choisie par Samivel semble assez topique, à l'instar des épisodes de la légende. Ville fortifiée, pont-levis, armures, hallebardes, vêtements médiévaux vont plonger le lecteur dans une atmosphère reconnaissable et identifiable. L'auteur dessine des paysages enneigés et emploie des effets cinématographiques, plongée et contre-plongée, comme dans ses

⁷³ (1907-1992)

⁷⁴ *Vingt fables de La Fontaine et Train de fables*, IAC, 1944 et 1946.

⁷⁵ *Gargantua et Pantagruel*, Delagrave, 1934.

⁷⁶ *Goupil, Brun l'Ours et Les malheurs d'Ysengrin*, Delagrave, 1936-1939.

⁷⁷ 2 mars 2016.

⁷⁸ L'ouvrage est bien entendu conservé à la BNF. Beaucoup d'autres structures, qui n'ont pas de velléité patrimoniale globale et ne sont pas soumises aux exigences du dépôt légal, le détiennent également dans leurs fonds, parfois de préférence à certaines versions plus récentes de la légende. Citons par exemple les bibliothèques municipales nantaises, angevines, lyonnaises, niçoises.

autres albums jeunesse mettant en scène l'univers médiéval⁷⁹. L'esthétique de Samivel, et notamment sa représentation du Joueur de flûte comme un grand homme maigre habillé d'une tunique frangée et de chausses, coiffé d'un chapeau orné d'une plume, a pu inspirer des œuvres postérieures⁸⁰. L'identité plastique est cependant troublante entre le Joueur de Samivel et celui des studios Disney. Ces derniers ont adapté la légende pour un épisode des Silly Symphonies en 1933. Le court-métrage d'animation présente un musicien très semblable à celui de Samivel, qu'il s'agisse des vêtements, du visage ou des cheveux. Cette ressemblance peut poser question : Samivel a-t-il visionné le dessin animé à sa sortie, ou a-t-il eu accès par tout autre moyen à la version de cette légende selon Disney ? Hoëbeke, éditeur de Samivel, indique⁸¹ que Walt Disney lui-même, en voyage en Europe dans les années 1930 en quête de jeunes dessinateurs, avait remarqué un album lors de son séjour. Il s'agit de *Goupil*, ouvrage de Samivel créé avant *Le joueur de flûte de Hamelin*. Walt Disney se serait inspiré de *Goupil*, et donc de l'esthétique de Samivel, pour ses *Silly Symphonies*. Samivel, comme Walt Disney, s'est également certainement inspiré de la version de cette légende écrite par Robert Browning et illustrée par Kate Greenaway. Cet ouvrage pour enfants est paru en Angleterre en 1888 ; l'adaptation française en prose date quant à elle de 1889⁸². La représentation des femmes effrayées par les rats est par exemple très proche chez Kate Greenaway et Samivel, notamment au niveau de la posture des personnages ou de la couleur des vêtements⁸³.

Un élément de contexte important réside également chez Samivel dans l'identification des destinataires du texte. L'auteur, publié dans la collection Père Castor-Flammarion, écrit clairement pour de jeunes enfants. Les destinataires des récits des Grimm peuvent être difficiles à cerner – lectorat jeunesse et/ou chercheurs, archivistes. Mérimée écrit bien pour sa part à destination d'adultes, la légende s'inscrivant dans un roman historique. La question des destinataires de ce texte va ainsi éclairer certains partis pris clairement destinés au public enfantin, comme nous le verrons dans la suite de notre analyse.

L'album de Samivel semble, à première vue, offrir une représentation classique du Moyen Âge et un compte-rendu fidèle de la légende du Joueur de flûte. Cependant, les éléments proches de la légende originelle n'empêchent pas des originalités dans le traitement du récit. L'auteur donne en effet à son histoire diverses inflexions, parfois dictées par la nature de son lectorat, qui en font un texte protéiforme, à la croisée de différents genres littéraires – notamment médiévaux – qui sont actualisés et mis en question.

⁷⁹ Cf. Cécile BOULAIRE, « De Samivel à John Howe : images du Moyen Âge dans les livres illustrés pour enfants », *Le Moyen Âge à livres ouverts, actes du colloque de Lyon, 24-25 septembre 2002*, Lyon, ARALD / FFCB / BM Lyon, 2002, p. 107-119. Cf. également illustration en annexe, p. 113 (planche 2).

⁸⁰ Citons par exemple le film de Jacques Demy datant de 1972, *Le joueur de flûte*.

⁸¹ Sur leur site, <http://www.hoebeke.fr/ouvrages/240/>, consulté le 2 mars 2016.

⁸² Version anglaise : Robert BROWNING, *The Pied Piper of Hamelin*, ill. Kate GREENAWAY, Londres, Frederick Warne & co., Ltd., 1888, [en ligne] <http://www.indiana.edu/~librcsd/etext/piper/>, consulté le 8 mai 2016. La version française en prose est celle de J. GIRADIN, *op. cit.*, [en ligne], <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k65672109.r=robert%20browning>, consulté le 8 mai 2016.

⁸³ Cf. illustration en annexes, p. 114 (planches 3 et 4).

4.2. Distorsions de la temporalité et du schéma narratif : un conte exemplaire ?

Chez les frères Grimm et Mérimée, l'invasion de rats apparaît dans un village dont les habitants ne sont qu'évoqués. Aucune description n'indique au lecteur les caractéristiques ou les modes de vie des Hamelinois : ils sont simplement des villageois, confronté à l'arrivée des rats. Samivel pour sa part gonfle le volume textuel dévolu à la situation initiale, avant même l'invasion. Deux des onze pages écrites de l'album décrivent en effet les us et coutumes des habitants de Hamelin. Ceux-ci sont notamment décrits comme des amateurs de bonne chère ; ils ne s'occupent, du soir au matin, que des délices et fastes de leurs tables, malgré les imprécations du prêtre qui leur promet la damnation éternelle. Cet élément nouveau conduit à envisager le récit dans une axiologie chrétienne : les rats n'arrivent pas par hasard ; ils punissent ce péché de gourmandise. Cette représentation est renforcée par une modification subtile de la temporalité de la légende. Samivel conserve en effet l'époque indiquée par les frères Grimm, et la date de 1284. Il décale cependant le récit, censé s'être produit en juin, à deux dates symboliques du monde chrétien. L'invasion a en effet lieu le 24 décembre 1283, veille de Noël, et l'enlèvement des enfants se déroule le 1^{er} janvier 1284, jour de l'An. Le Joueur arrive au crépuscule de l'année 1283 et resurgit à l'aube de l'année nouvelle. La date de Noël permet une emphase sur le portrait de villageois voraces et mauvais chrétiens. En effet, loin de considérer cette date comme une fête de charité, les villageois y voient uniquement l'occasion de se livrer à leur passe-temps favori : faire bombance. L'invasion des rats peut ici s'inscrire, par le choix de cette temporalité particulière, dans un réseau symbolique chrétien comportant son système de valeurs, lois, fautes et punitions. Le second châtement, le rapt des enfants, punit sévèrement le second péché des Hamelinois – après la gourmandise, l'avarice – se tient au premier jour de l'année : les pécheurs auront tout loisir de s'amender dans cette nouvelle année. La légende se déroule de plus sur un temps court, compact. Du début de l'invasion au rapt des enfants, neuf jours s'écoulent : le texte est ici plus précis que celui de ses prédécesseurs, qui n'indiquaient pas le cadre temporel exact du récit. Le texte s'inscrit d'abord dans un non-temps, décrivant le péché quotidien des Hamelinois sans donner d'indication sur la durée de leurs turpitudes. Dès l'arrivée des rats, le texte se rythme et les péripéties se décomptent en fonction de cette calamité : nous sommes au premier, au deuxième, puis au troisième jour de l'invasion. Le texte des frères Grimm ne permet pas de déterminer combien de temps s'écoule entre la première et la seconde apparition du musicien à Hamelin. Chez Mérimée, la seconde intervient huit jours après la première : toutes deux ont lieu un vendredi. Cette temporalité, symétrique et cyclique, met en lumière l'aspect duel de ces apparitions successives. Ces dernières sont à la fois très semblables - le joueur surgit dans Hamelin, enchante avec sa flûte, et emmène des personnages ainsi charmés avec lui - et très dissemblables. En effet, le musicien n'est pas tout à fait le même qu'il était sept jours plus tôt : son apparence a changé. L'autre élément divergeant réside, bien sûr, dans la nature de son rapt ; il ne charme pas des rongeurs encombrants, mais l'avenir de Hamelin, ses enfants. Chez Samivel, la temporalité se décale très légèrement : le Joueur arrive le lundi 26 décembre, lendemain de Noël, et réapparaît un dimanche, jour de l'an. Si ce dispositif peut s'expliquer par la volonté de situer ces événements à des dates charnières de l'année, nous notons également que les deux interventions du Joueur s'inscrivent dans la perfection originelle, biblique, du chiffre sept, choisi par Dieu pour réguler le temps de l'existence.

Le schéma narratif de la légende est également légèrement déplacé et laisse entrevoir des conceptions chrétiennes rapprochant le récit des contes exemplaires médiévaux⁸⁴, écrits homilétiques destinés à enseigner, instruire, évangéliser. La punition des villageois et leurs errances pourraient apparaître comme des *exempla* moraux adressés à l'auditoire. Ainsi, l'invasion par les rats est retardée dans le récit ; elle laisse place à un long incipit consacré au péché des Hamelinois, la gourmandise. Cette innovation narrative est absente des textes des Grimm ou du récit de Mérimée, au sein desquels l'invasion des rats apparaît sans raison apparente. Ici, les rats sont clairement des châtiments divins. Leur aspect surnaturel⁸⁵ et l'ampleur impressionnante de l'invasion, pareille à celle des rats de Mérimée, les rend semblables à un miracle divin, ou à une plaie biblique : « Et il y en avait des mille et des mille... ! Et des milliasses de millions roulant ainsi du fond de l'horizon comme un fleuve [...]... ». L'arrivée ou le déplacement des rats est souvent comparé à de l'eau, leur déferlement ayant des accents de déluge⁸⁶. Cet incipit est par ailleurs saturé de références religieuses ; la description de la cathédrale, « dont la flèche est aussi mince qu'une épée », semble indiquer que le châtiment des villageois viendra par elle. L'illustration en contre-plongée du village de Hamelin⁸⁷ laisse voir cette flèche de cathédrale érigée vers le ciel, seul élément tranchant, contondant, dans un univers marqué par la rondeur, la lumière et l'immaculé, dans des teintes de jaune et blanc, et véhiculant une image de salubrité et de confort. Les Hamelinois sont-ils destinés à recevoir le châtiment divin ?

Une séquence entière, débutée par une lettrine, est consacrée à la seconde faute des Hamelinois : leur avarice, qui les conduit à ne pas donner l'intégralité de la somme due au Joueur. L'insistance sur cet épisode, marqué par cette séparation en chapitre indépendant, crée une symétrie avec le premier chapitre consacré à la gourmandise. Le Joueur de flûte, comme les rats, pourrait être un instrument divin, prenant les enfants de pécheurs impénitents. À l'instar de certains contes exemplaires chrétiens, les Hamelinois proposent des solutions inadaptées au mal qui les frappe : Samivel insiste longuement sur les tentatives des villageois pour faire partir les rats. Leurs moyens, cependant, sont simplement humains : pièges, poisons. Que peuvent ces expédients grossiers contre un miracle divin ? La réponse idoine aurait résidé dans le repentir sincère, la confession, le retour à la foi et aux préceptes chrétiens. Incapables de repentir sincère, les villageois « seront bien punis ». Cette axiologie chrétienne pourrait laisser penser à une influence mériméenne, dont le texte est marqué par l'imaginaire chrétien. Plus probablement, la question des destinataires peut ici jouer son rôle. La collection Père Castor s'adresse en effet à de jeunes enfants, public pour lequel des valeurs simplifiées et facilement identifiables sont convoquées. Les récits destinés au jeune public ont, historiquement et traditionnellement, un lien avec l'enjeu d'enseignement, d'éducation, voire de transmission de valeurs sociétales et religieuses. Cette coloration exemplaire des récits jeunesse s'estompe dans la seconde moitié du

⁸⁴ Cf. Ruth B. BOTTIGHEIMER, « Les contes médiévaux et les contes de fées modernes », *Féeries* 7, Éditions littéraires et linguistiques de l'université de Grenoble, 2010, p. 30-34, consulté le 2 mars 2016, <http://feeries.revues.org/753>.

⁸⁵ Les rats évitent tous les pièges et ressemblent à une armée diabolique : « de gros rats noirs velus, avec des yeux rouges, brillants comme des braises, des dents aigües, et des queues !... Des queues comme ça ! ». L'exagération manifeste comme la supposée gestuelle (mimer la taille des rats comme un pêcheur mimerait celle de son poisson, en lui rajoutant quelques décimètres) peut faire écho au caractère oral de la légende : celle-ci se déforme, enfle ou s'affaisse en fonction du conteur et de l'auditoire. D'un point de vue plastique, la représentation des rats va dans le sens d'une entité surnaturelle : quand Samivel dessine quelques détails dans les vêtements des villageois ou dans l'architecture de Hamelin, il présente les rats comme des masses noires aux yeux uniformément rouges.

⁸⁶ Les rats arrivent tels « une inondation coulant tout à fait à ras du sol », ils « inondèrent les fossés », « se répandirent dans les rues comme un torrent », « roulant ainsi du fond de l'horizon comme un fleuve ».

⁸⁷ Cf. illustration en annexes, p. 113 (planche 2).

XX^e siècle, mais est encore vivace à l'époque de la publication du *Joueur de flûte* par Samivel. L'école plébiscite encore, par exemple, le *Télémaque* de Fénelon, datant de 1699 et apparaissant comme un roman à but éducatif, comme l'expliquent Christian Chelebourg et Francis Marcoin :

[*Télémaque*] figure dans programmes scolaires jusqu'en 1960 et on en lit des extraits dans les classes de lycée, lequel commence alors avec la sixième. Mais son déclin était amorcé depuis longtemps et il ne figurait plus dans les lectures spontanées d'une jeunesse moins familière de la mythologie et moins demandeuse de si hautes leçons. Ce livre s'inscrit dans cette tradition du « miroir des princes » dont la France du XVII^e siècle a fourni plus de 150 exemplaires. [...] S'il suit les modèles des Anciens [...], il est imprégné de valeurs chrétiennes⁸⁸ [...].

Cette lecture moralisante du récit de Samivel, par la mise en relation avec les contes exemplaires chrétiens, ne saurait cependant faire oublier d'autres aspects, moins dogmatiques, de ce récit. Le genre du conte religieux médiéval va ainsi côtoyer un humour parfois blasphématoire et présenter des accents carnavalesques qui ne sont pas sans rappeler les textes rabelaisiens, que Samivel a également adaptés et illustrés.

4.3. Accents farcesques et carnavalesques : incursions rabelaisiennes.

Le texte de Samivel n'est pas dépourvu d'humour, modalité récurrente de captation du lectorat jeunesse. Le récit s'ouvre sur une description de Hamelin, martelant avec insistance les valeurs associées à cette ville, « bon », « bien » et « beau » :

C'était une *bonne* petite ville, *bien* entourée de *bonnes* murailles, avec de *bonnes* tours *bien* solides, par peur des brigands qui couraient sans cesse le pays en ce temps-là. Au milieu de la ville passait le fleuve Weser, avec un *beau* pont dessus.

Cette description a priori laudative apparaît en réalité comme antiphrastique et condescendante : répétition et insistance nous indiquent que la louange est inversée. Lorsqu'on connaît la légende, on sait en effet que les villageois ne parviendront à prévenir ni l'invasion de rats, ni le rapt des enfants : leurs tours ne leur seront d'aucune aide. Dès le début du texte, les villageois sont présentés comme des êtres méfiants, soucieux de protéger leurs prérogatives et confiants en la solidité de leurs acquis et en la protection ménagée par leurs murs plus que par leur mode de vie. L'ironie du narrateur se dessine dans ce double discours, qui nie ce qu'il professe, ce dans une même énonciation. Cette double lecture est reprise à la fin de ce premier passage : « Les *pauvres* furent *bien* punis !... », se lamente le narrateur. « Bien » ne s'applique plus désormais à la solidité des tours de Hamelin (valeur laudative), mais à la justesse et la sévérité de la punition. Les Hamelinois, qui ne sont bien sûr pas pauvres matériellement, ne semblent pas être réellement de nature à inspirer la pitié : encore une fois, le mot qui les qualifie, « pauvre », présente une double signification. La voix du narrateur n'est ainsi pas neutre, ou mesurée : elle donne un éclairage distancié sur les Hamelinois et leur bonne petite ville. Cette dérision relativement acerbe peut se retrouver dans la description de certains personnages, apparaissant comme ridicules, presque clownesques.

⁸⁸ Christian CHELEBOURG et Francis MARCOIN, *La littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2007.

Samivel introduit dans la légende du Joueur de flûte un nouveau personnage : Frédéric Krobs, gardien qui voit arriver les rats depuis l'une des tours de Hamelin. Samivel l'utilise pour introduire l'arrivée des rats et l'occulte ensuite complètement : il s'agit clairement ici d'un artifice narratif, le personnage, sa psychologie, son rôle dans le récit étant accessoires. L'utilisation de ce personnage permet une emphase sur l'invasion de rats, vue de haut par un personnage qui est frappé par cette apparition surnaturelle, incompréhensible. Krobs permet également une vision drolatique de l'inefficacité et du ridicule des Hamelinois. Le personnage a un aspect burlesque et antithétique, d'un point de vue littéraire et plastique. Krobs est présenté comme un « vieux dur à cuire, ayant fait ses vingt campagnes dans les armées de l'Empereur ». Cette assertion est déjà remise en cause par la comparaison peu flatteuse entre les blessures de guerre et un petit animal : Krobs est « plus couvert de cicatrices qu'un hérisson de piquants. » Elle est également comiquement renversée par la suite du récit : l'homme, qui craint le froid, exerce manifestement un poste de simple gardien et, persuadé de ne faire face à aucun ennemi sérieux, pense surtout à rentrer au chaud et à manger son repas de réveillon plutôt que de protéger sa ville de redoutables envahisseurs. Samivel représente un personnage qui n'a rien d'un valeureux guerrier médiéval : Krobs est ventripotent, rougeaud, doté d'un gros nez à l'aspect clownesque et d'une énorme moustache blanche. La composition de l'aquarelle le montre de plus en contre-plongée, juché en haut de sa tour, hallebarde à la main, sur fond de ciel étoilé : l'image, qui pourrait paraître grandiose, héroïque – ou même romantique ! – semble ici clairement parodique. En haut de sa tour, Krobs n'attend pas la gloire, mais la relève. Il ne rêve pas à la gloire ou l'amour courtois, mais à la dinde de Noël qui l'attend sur sa table. Peu réactif, l'homme met un long moment avant d'identifier la menace qui frappe Hamelin. Il identifie finalement le danger grâce à une homonymie plus cocasse que flatteuse : « ça ressemblait plutôt à une inondation coulant tout à fait à ras du sol... à ras... à ras ... - Sainte Hermeline ! Des rats !!! ». Appelé « le vieux Krobs » par le narrateur, le gardien apparaît comme un personnage du bouffon, *topos* de la littérature médiévale. La sonorité allemande de ce nom ainsi que le contexte de publication de l'album, très proche du conflit qui vient d'opposer la France et l'Allemagne, peut également éclairer sur l'aspect ridicule donné à cet officier allemand. Un mélange des genres semble s'opérer, entre conte exemplaire et ressorts farcesques. Nous pourrions également penser au *risus paschalis*, coutume bavaroise selon laquelle le prêtre, lors du sermon de Pâques, intègre à son sermon des récits humoristiques destinés à faire rire les fidèles. De cette histoire drôle découle une morale, mise en lumière par l'officiant. Cette coutume est interdite par le pape Clément X au XV^e siècle. Le récit de Samivel présente également plusieurs aspects carnavalesques⁸⁹.

La description antiphrastique de Hamelin donne, dès le début du texte, l'image d'un monde à l'envers, dont l'aspect stable et prospère cache péché et ridicule. Les figures d'autorité sont de plus bousculées : loin d'une représentation duelle du monde, avec un cloisonnement strict entre les catégories hautes (nobles, clergé) et basses (peuple) de la population, le texte présente des dirigeants dont le comportement ou l'apparence dément la dignité de leur fonction. Le bourgmestre est présenté comme un homme sournois, vicieux, obnubilé par l'or : ainsi le lecteur peut-il le voir, le visage déformé d'un rictus mauvais, et pris entre l'argent qu'il a soustrait au

⁸⁹ Tels que conceptualisés par Mikhaïl BAKHTINE, in *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, trad. Andrée ROBEL, Paris, Gallimard, Collection Tel, 1982 (première parution en 1970), et *Esthétique et théorie du roman*, trad. Daria OLIVIER, Paris, Gallimard, Collection Tel, 1987 (première parution en 1978).

Joueur et sa proclamation officielle placardée au mur, et bien facilement bafouée. Son titre, son office ne lui interdisent pas de se vanter publiquement de sa promesse non tenue :

Sur la grand'place, Monsieur le Bourgmestre Hans Von Krakenfield était justement en train de conter au milieu des rires l'excellent tour qu'il avait joué à ce jeu de Joueur de flûte et comment, par son astuce, il avait su conserver cinquante bons florins d'or au trésor de la ville...

Le monde et son système de valeurs est ici inversé : le jeu est l'honnête homme, le notable rompt les engagements et s'enorgueillit d'une perfidie guidée par l'avarice – rompre un contrat et thésauriser sont deux pratiques prohibées dans le Moyen-âge chrétien. Le narrateur semble user de nouveau d'un double discours antiphrastique, usant servilement du nom complet, associé du titre, du bourgmestre – personnage qui a déjà été présenté dans le texte. Cet homme mérite-t-il vraiment son titre ronflant ? Son nom lui-même n'appelle pas à la déférence : *Krakenfield* peu signifier « champ de pieuvres », association étrange, déplaisante, voire absurde. Le représentant de l'autorité n'est pas traité avec respect, mais au contraire devient la victime d'une séquence cocasse : le bourgmestre, censé trouver une solution face à l'invasion de rats, ne fait que parler. Un rat le réduit immédiatement au silence : « le bourgmestre Hans Von Krakenfield commença une harangue. Mais il n'avait pas plutôt ouvert la bouche qu'un rat entra dedans et faillit l'étouffer ! ». Le représentant de l'autorité est décrit ici comme un fol, comme le bouffon d'un récit carnavalesque inversant les valeurs établies. La figure du maître d'école procède également de ce renversement : censé représenter le savoir, il est épinglé par le bourgmestre dans les premières lignes du récit : « Peter Cornélius n'était qu'un âne ». Les figures religieuses ne sont pas épargnées par cet humour blasphématoire ; le bedeau est par exemple réduit à un simple repas pour rongeurs :

Quand il n'y eut plus rien à manger, [les rats] se mirent à dévorer le reste. D'abord les harnais et les chaussures. Puis ils passèrent aux édredons et aux boutons de culotte. Ils se régallèrent tout un soir de la provision de chandelles du bedeau, et on eut toutes les peines du monde à les empêcher de manger le bedeau lui-même.

Après avoir passé en revue tous les fonds de tiroirs que les rats ont pu inspecter, l'auteur cite les chandelles, puis passe des chandelles au bedeau, transformé en pitance de bas étage pour rongeurs plus performants que les hommes. L'humour noir à l'œuvre ici se moque d'une figure religieuse et lui fait frôler une mort violente traitée avec un ridicule désinvolte : le bedeau sera rongé par les rats comme un vulgaire bouton de culotte ! Le prêtre, Godfried, a également sa part de ridicule : s'égosillant et tempêtant en vain du haut de sa chaire, il énumère avec délices les mets qu'il est censé condamner, et mêle sans vergogne sujets religieux et considérations prosaïques.

Un autre aspect carnavalesque réside en effet dans la concomitance, au sein du texte, entre sujets élevés et propos bas, populaires ou vulgaires. La ville de Hamelin est à l'origine d'un dicton entrechoquant des objets qui évoquent la charcuterie et les élus divins :

« Dans la ville de Hamelin
Plus de saucisses que de saints ! »

Le prêtre use également de ce rapprochement carnavalesque entre principes théologiques, métaphysiques, et considérations prosaïques, alimentaires. « Vous irez tous griller en enfer », menace-t-il ses ouailles, et, juste après, évoque les « grillades » préparées par les villageois. L'officiant conclut sa harangue par un trait d'esprit relevant encore d'une construction alliant religieux et prosaïque : « Allons, mes frères, faites sans plus tarder pénitence et songez désormais un peu plus à votre salut qu'à vos sauces ! ».

Hamelin elle-même, dans sa première illustration, est représentée comme un gâteau renflé et couvert de sucre. Les aspects carnavalesques cités plus haut, comme l'obsession des Hamelinois pour la nourriture, font échos aux œuvres de Rabelais, que Samivel a illustrées et réécrites dans deux albums jeunesse. Bakhtine a étudié l'outrance énumérative de Rabelais, au sujet, notamment, des scènes de repas :

Chez Rabelais, la série du boire et du manger (comme celle du corps) est détaillée et hypertrophiée. A chaque occasion, il énumère dans leurs plus infimes détails, hors-d'œuvres et mets très variés, en précisant leur prodigieuse pléthore. Ainsi de la description du souper dans le château de Grandgousier, après la bataille : « On apresta le souper, et de surcroist feurent roustiz : seize bœufs, troys génisses, trente et deïx veaux, soixante et trois chevreaux moissoniers [...] ; et quelques douzaines de ramiers, de oiseaux de riviere, de cercelles, buours, courtes, pluviers, francolys, cravans, tyransons, vaneraux, tadournes, pochecuilleres, pouacres, hegronneaux, foulques, aigrettes, cigouignes, cannes petieres, oranges flamans (qui sont phoenicoptères), terrigoles, poulles des Indes, force concossons, et renfort de potages⁹⁰ ».

Chez Samivel, le texte ne prend pas ces proportions gigantesques, mais certaines énumérations évoquent sans conteste le style rabelaisien ; les propos du prêtre tout d'abord : « Que sert de toutes vos broches, ragoûts, lardoires, grillades, matefaims, grasses, poulardes, potées, pâtés, pâtisseries, pour gagner le ciel ? ». Le narrateur décrit ensuite par le menu les ravages des rats sur les tables de fête des Hamelinois :

Tout, les soupes, les andouilles aux confitures, les dindes bien fourrées de truffes craquantes, les brioches dorées, les tranchoirs, les cochons de lait aux amandes et aussi les célèbres pâtés d'anguilles que fabriquait Karl Pezolt, le rôtisseur du coin de la Rue-aux-Ours !

Cette tendance à l'énumération va même dépasser la sphère de la nourriture et contaminer le langage du narrateur lorsqu'il décrit tous les différents types de pièges que les villageois construisent pour tenter d'endiguer le fléau :

On réquisitionna toutes les souricières qu'il fut possible de dénicher par la ville, et on en fabriqua d'autres sur-le-champ, par douzaines et de toutes les façons. On en fit à trous, à nasses, à grillage... à trébuchet, à guillotine, à branches rondes ou carrées, à crémaillère, à engrenage, à palette, à double ressort...

Ici, le texte semble lui-même s'essouffler devant ces entreprises vaines : l'énumération s'épuise, s'égaré dans des points de suspensions successifs. Les Hamelinois sont meilleurs gourmets que dératiseurs. Samivel construit un texte complexe, aux références multiples. La légende pourrait prendre les aspects d'un conte exemplaire destiné à enseigner et évangéliser. Cette promesse est dynamitée par un narrateur au langage ironique et antithétique, ainsi que des situations ou de représentations iconographiques clairement farcesques. Les accents carnavalesques de ce monde clos teintent le récit d'une influence rabelaisienne. La mention de l'excès de nourriture à Hamelin est absente des précédentes versions de la légende : Samivel semble infléchir le schéma narratif du Joueur de flûte vers des thématiques proches de *Gargantua* et *Pantagruel*. L'intertextualité rabelaisienne peut inviter à envisager des lectorats diversifiés, n'excluant pas le public adulte. Cependant, l'aspect humoristique et truculent du texte, porté par un narrateur complice s'adressant directement à son auditoire, semble procéder d'une volonté de s'adresser à un jeune public. Les différents procédés stylistiques employés par Samivel, comme les hyperboles, énumérations, tournures familières semblent propre à capter un

⁹⁰ Mikhaïl BAKHTINE, *Esthétique et théorie du roman*, op. cit., p. 326 ; Bakhtine cite l'édition suivante du *Gargantua* : Folio, vol. I, chap. XXXVII, pp. 303, 305.

tel public par leur outrance ludique. L'histoire, et sa coloration comique, peut être le pendant du message moral associé à un système de valeurs et de symboles chrétiens. L'album rejoindrait ainsi l'ambition traditionnelle de la littérature de jeunesse : instruire en s'amusant.

Malgré la tonalité humoristique de l'album, une constante de la légende est conservée par Samivel. L'auteur épargne en effet au Joueur de flûte tout ridicule : le personnage conserve son aura, et la puissance inquiétante du récit folklorique est respectée.

4.4. Préservation de l'aura du Joueur de flûte : puissance du folklore

Les Hamelinois, qu'ils soient simples villageois, maires ou religieux, sont décrits de manière humoristique et satirique : ils apparaissent comme des êtres comiques ou grotesques. L'ethos traditionnel du Joueur de flûte n'est par contre pas modifié par Samivel, qui conserve son pouvoir et son aura. Le Joueur de flûte, lors de sa première apparition, arrive aussi soudainement que les rats : « il entra dans la ville [...]. On raconte qu'il arriva [...] » pour le musicien, et « la chose arriva » pour les rongeurs. Comme chez les frères Grimm et Mérimée, l'accent est mis sur son accoutrement inhabituel, et il porte une gibecière, comme dans le texte des Grimm (« un chasseur »). Il est bien étranger : ce n'est pas un Hamelinois, et il est décrit comme un grand homme maigre - ses doigts sont également qualifiés de grands et maigres. Son apparence physique s'oppose à la rondeur grasseuse des Hamelinois et pourrait s'identifier à la cathédrale et sa flèche « aussi mince qu'une épée ». Le Joueur serait-il bien, chez Samivel, l'envoyé de dieu et non celui du diable ? Là encore, la question des destinataires du récit peut être mise en cause. Chez Mérimée, la mise en scène du triomphe d'un personnage pouvant apparaître comme un avatar du diable s'adresse à un public adulte : celui-ci sait que, dans les œuvres littéraires, le mal a parfois le dernier mot. Il semble plus difficile, à l'époque de Samivel, de présenter la victoire du Malin : l'histoire doit enseigner les bonnes valeurs⁹¹. La première illustration le représentant nous le montre de dos, s'appuyant sur une canne - attribut des ermites dans les contes médiévaux. Il n'est pas encore dans Hamelin, mais à la frontière ; deux gardes armés, à l'air revêché et ridicule, peuvent lui bloquer le passage. Le Joueur est bien un étranger, situé en lisière du monde réel ; c'est un solitaire affranchi du monde social. Samivel l'appelle d'ailleurs « l'Autre », avec majuscule. Il semble donc constituer une figure de l'altérité. Jusqu'ici marqué par l'humour, l'ironie, le cocasse, le grotesque, le texte se fait plus sobre lorsque « l'Autre » apparaît. Le lecteur suit les faits et gestes de cette créature si manifestement différente des gros et grotesques villageois. L'homme est effrayant : « les cheveux des Hamelinois se

⁹¹ La loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse censure d'ailleurs radicalement toute velléité contraire. Ce texte fait notamment écho à des critiques envers les bandes dessinées américaines, considérées comme trop violentes ou vulgaires. Il préconise que les publications jeunesse « ne doivent comporter aucune illustration, aucun récit, aucune chronique, aucune rubrique, aucune insertion présentant sous un jour favorable le banditisme, le mensonge, le vol, la paresse, la lâcheté, la haine, la débauche ou tous actes qualifiés crimes ou délits ou de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse, ou à inspirer ou entretenir des préjugés ethniques ou sexistes. Elles ne doivent comporter aucune publicité ou annonce pour des publications de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse. » Le texte est toujours en application à ce jour (23 mars 2016). Cf Christian CHELEBOURG et Francis MARCOIN, *La littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2007, p. 41. Le texte de loi en son entier est accessible par le lien suivant : <https://www.legifrance.gouv.fr/affichTexte.do?cidTexte=LEGITEXT000006068067&dateTexte=20100817> consulté le 23 mars 2016.

dressaient encore sur leurs crânes⁹² », commande à des bêtes immondes : « [les rats] vinrent entourer le Joueur d'un immense cercle tout grouillant ». La nature surnaturelle de sa musique hypnotisante est clairement établie : « Les sons de la flûte devinrent déchirants, surnaturels... ». Les pouvoirs magiques du Joueur et la fascination qu'il exerce semblent préservés : le musicien n'est pas la victime de l'ironie du narrateur. Le Joueur fige, capte les sens, même de ceux qui ne sont que spectateurs : « tandis que se penchaient aux fenêtres les Hamelinois stupéfaits », explique le narrateur. L'illustration montre quant à elle les villageois bouche bée et yeux ronds. Le bourgmestre, lors de la seconde apparition du Joueur, est décrit de la même façon : « on le vit tout à coup demeurer pantois, les yeux ronds et la bouche ouverte... ». Les agissements du Joueur sont marquées par la totalité, la plénitude : la purge de la ville est émaillée par les termes « plus » et « rien » : dans le fleuve, on ne voit « plus rien qu'un grand trou noir », il ne reste « plus rien qu'un vieux rat blanc, aveugle » que le Joueur extermine aussi, et en définitive « il n'y avait plus un rat dans tout Hamelin ! ». Samivel, comme Mérimée, retient l'épisode du rat retardataire, mais le ralentissement opéré dans la narration, et la mention du Joueur qui se saisit de l'animal et l'envoie prestement rejoindre les autres à la noyade semble mettre l'accent sur une intervention aussi efficace que totale. Chez les frères Grimm et Mérimée, le nombre d'enfants emmenés, leur âge, est variable. Chez Samivel, l'équation est simple : « tous les petits enfants de Hamelin, même les bébés qui savent à peine marcher » suivent le Joueur. Le terme « tous » est redoublé : « tous les enfants entrent » dans la montagne, et l'extrémité de la mesure employée par le musicien trouve alors son apogée : « on ne les revit plus jamais ! Jamais. ».

Cette toute-puissance du Joueur de flûte se combine avec l'accentuation de la faiblesse de l'opposition dans le schéma actanciel du récit, à l'image de la mutation opérée par Mérimée. Faiblesse face à l'invasion, d'abord : les fameuses bonnes grosses murailles de Hamelin ne sont d'aucun secours face aux rats. La vigie, empâtée et incapable, donne l'alerte tardivement. L'invasion irrésistible ne trouve aucune résistance à Hamelin « vous pensez bien que rien ne tenait face à cette armée-là ! » et se déverse dans les moindres recoins, attaquant les provisions, les objets, et jusqu'aux hommes. Le narrateur insiste sur les moyens mis en place par les villageois pour lutter contre le fléau afin, semble-t-il, de mieux révéler leur inefficacité criante. Les pièges sophistiqués, les marmites de poison sont balayés par un dicton populaire : « autant vouloir tarir la rivière avec une cuillère à pot ». D'un point de vue textuel, nous notons là encore une abondance des termes complémentaires « tout » et « rien », qui démontrent l'absence d'opposition des villageois ou la faiblesse, l'inadéquation de cette opposition. Les rats envahissent tout, sans exception, dévorent tout, entièrement, ne laissent rien, pas une miette, pas un espace libre. « Ils dévorèrent tout », « ils ne laissèrent rien », « une compagnie toute entière », « employer tous ces moyens à la fois », « toute la ville », « tout y passa ! tout ! » : les occurrences sont multiples⁹³. Et les villageois n'arrivent à rien faire contre ce fléau. Nous remarquons une identité entre le mode d'action total des rats et celui du Joueur de flûte : ces deux épisodes procèdent-ils bien d'une même volonté divine ? L'absence de réaction des villageois est renforcée, chez Samivel, par leur immobilité totale, leurs « pieds sont enracinés au sol par une puissante magie ». Cette magie pourrait être celle du Joueur omnipotent, ou, en filigrane, celle de Dieu – la punition divine restant alors dérangeante, problématique : elle s'exerce sur des êtres innocents, les

⁹² Nous retrouvons ici une expression employée par Mérimée au sujet des récits de Mila : « Quelquefois, dans les longues soirées d'automne, quand nous sommes assis en plein air autour du feu, les cheveux m'en dressent à la tête, des aventures qu'elle nous conte. », *Chronique du règne de Charles IX, op. cit.*, p. 62.

⁹³ In séquences 3 et 4 : « Tout », « tous », « toutes » : 18 occurrences ; « partout » : 4 occurrences ; « rien » : 4 occurrences.

enfants de Hamelin. En effet, la fin imaginée par Samivel n'est pas aussi clairement heureuse que celle de Walt Disney. Le récit, tout comme l'illustration finale⁹⁴, présentent bien des enfants semblants heureux, et dansant au cœur de la montagne. Cependant, cet élément apparaît comme un artifice du narrateur, qui rejoue ainsi l'enjeu de véracité propre à la légende :

[...] s'il y a parmi vous quelque esprit fort, quelque sceptique pour douter de mon histoire, je vous conseille d'aller en Saxe sur le mont de Coppenberg, juste un Jour de l'An, vers minuit, et de coller son oreille au rocher. Alors il entendra des chansons et des rires, et le bruit de mille petits pieds battant le sol en cadence [...]. [Ce sont] les petits enfants de Hamelin qui tournent, tournent, tournent...

Nul ne saura vraiment si celui qui est allé, une fois l'an, écouter les murmures de la montagne aura véritablement entendu les enfants de Hamelin emmurés avec le joueur : n'est-ce pas plutôt son imagination enfiévrée par le conteur qui lui joue un tour ? Ce que le texte affirme au contraire, c'est que les enfants ne furent, de mémoire et de conscience d'homme, plus jamais *vus*. Le charme du Joueur a opéré sur eux.

L'étude des textes des frères Grimm, de Mérimée et de Samivel permet de mettre en lumière certaines modifications ou tonalités apportées à la légende en fonction des sphères culturelles et des projets des différents auteurs. Les frères Grimm s'inscrivent ainsi dans une démarche patrimoniale et scientifique. Le texte de la légende du Joueur de flûte de Hamelin fait partie d'un corpus de 562 récits récoltés en grande partie sur la base de sources écrites antérieures, et rassemblant des croyances légendaires populaires. La version de la légende telle que transcrite par les frères Grimm a pour spécificité d'accorder une large part aux éléments documentaires et historiques rattachés à cette légende. L'aspect narratif est ainsi subordonné aux gages d'historicité et d'oralité du mythe, ainsi que sa supposée véracité. Mérimée pour sa part utilise ce récit en l'enchâssant dans un roman historique. L'auteur, célèbre pour ses romans et nouvelles fantastiques, semble s'intéresser quant à lui aux aspects surnaturels de la légende. L'invasion de rats prend chez Mérimée un aspect de phénomène démesuré et effrayant, semblable à une plaie biblique. Le Joueur de flûte est de même paré d'une aura très inquiétante ; il est présenté comme une figure diabolique. La transmission orale de la légende est de plus, chez Mérimée, rejouée dans une conversation menée par Mila, une bohémienne séduisante et mystérieuse, dont le statut joue le rôle d'attestation – et qui n'est pas sans rappeler un autre personnage célèbre de Mérimée : Carmen. L'album de Samivel présente également le motif de l'invasion des rats de façon hypertrophiée. Le Joueur est y également présenté comme un personnage mystérieux et inquiétant. Samivel opère cependant des modifications au schéma narratif de la légende, allant dans le sens d'un renforcement des travers des Hamelinois, punis par une intervention divine. L'invasion de rats châtie ainsi des villageois gourmands à outrance, quand la seconde venue du Joueur de flûte s'exerce contre leur avarice. Le récit est mené sur un ton humoristique, adressé au lectorat enfantin. Grand amateur de Rabelais, Samivel imprime également des motifs rabelaisiens et carnavalesques à son récit. Ces colorations particulières apportées à la légende dans les textes des quatre auteurs conservent néanmoins une base narrative globalement commune, partagée. Les auteurs respectent en effet le même déroulement narratif pour cette légende : des villageois confrontés à une invasion de rats, qui est solutionnée par l'intervention d'un Joueur de flûte. Celui-ci envoûte

⁹⁴ Cf. illustration en annexes, p. 115 (planche 5).

les rongeurs grâce à sa musique et les entraîne à se noyer dans un fleuve. Les villageois refusent cependant de respecter le contrat financier qui avait été conclu avec le musicien pour la réalisation de cette purge du village. Aussi, le Joueur quitte Hamelin. Il revient quelques jours plus tard et joue de nouveau de la flûte ; il n'envoûte pas les rats, mais les enfants de Hamelin, et les emmène avec lui pour toujours. Si les auteurs étudiés opèrent certains gonflements ou déplacements dans ce schéma narratif, ils ne le mettent cependant pas réellement en danger par des transformations majeures sur la structure, l'ossature de ce récit. Le schéma actanciel très particulier de la légende, présentant une structure actancielle redoublée, des opposants faibles ou absents, et la conduite d'une seconde quête négative, est conservé dans les trois récits. Les idéologies véhiculées par la légende sont de fait préservées. Si le sort des villageois peut induire l'idée que la malhonnêteté est une attitude à prohiber, deux autres motifs se véhiculent de façon plus subtile dans ce récit légendaire. Le lecteur est ainsi amené à associer les rats aux idées d'intrusion, d'envahissement, de propagation : ces créatures croissent et se multiplient, envahissent, pillent et ravagent. Le personnage du Joueur de flûte peut induire l'idée que l'altérité représente une menace : pour les Hamelinois, le malheur vient de l'« étranger » errant, qui entre subitement dans la sphère familière du village. Ces caractéristiques de la légende du Joueur de flûte se sont également maintenues et transmises au fil d'autres réécritures plus récentes, comme par exemple l'album *Le Joueur de flûte de Hamelin* de Thomas Baas, paru chez Actes sud junior en 2015. Avec *Le Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, publié en 2001 en Angleterre et en 2004 en France, le romancier anglais Terry Pratchett propose pour sa part un récit qui subvertit largement la légende traditionnelle. L'auteur propose dans ce roman, plus long que les trois autres versions étudiées – 285 pages, une intrigue qui utilise les lois de la légende du Joueur de flûte de Hamelin et s'en détache pour donner des tonalités et implications tout à fait nouvelles à ce récit légendaire. Nous proposons donc de procéder à une étude plus approfondie de ce roman.

Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants, Terry Pratchett : un geste référentiel proliférant et hypertrophié

Chez Pratchett, la quantité narrative dévolue à la légende du Joueur de flûte, et son statut accessoire dans le schéma narratif global du roman, sont deux éléments très différents des trois autres récits étudiés. Chez les frères Grimm, la légende du Joueur de flûte est un récit parmi de nombreux autres ; cependant, le texte du recueil des légendes allemandes consacrés à cette légende en particulier retrace bien, de *l'incipit* à *l'excipit*, toutes les étapes de ce récit. Chez Mérimée, la légende s'inscrit dans un roman présentant un récit-cadre qui n'a rien à voir avec l'histoire des villageois de Hamelin. Cependant, le récit de la légende est donné de façon indépendante, il constitue un récit enchâssé clairement défini et ciblé, qui retrace lui aussi tous les éléments constitutifs de la légende. Samivel consacre enfin l'ensemble de son album à ce récit légendaire. Chez Pratchett, la légende n'est pas racontée en tant qu'objet narratif principal. Elle apparaît davantage comme un outil narratif utilisé par les personnages du roman pour en arriver à leurs fins : le chat Maurice, plusieurs rats intelligents et un jeune garçon nommé Keith ont en effet pour but de mettre sur pied une fausse invasion de rats ; Keith fera mine d'envoûter ces rongeurs en jouant de la flûte. Récompensé pour ce haut fait, il est rémunéré par les villageois et partage la récompense avec le chat et les rats. Cette référence à la légende du Joueur de flûte de Hamelin n'est pas le seul hypotexte convoqué par Pratchett. La légende s'inscrit en effet au cœur d'un réseau dense et complexe de références intertextuelles. L'auteur va utiliser l'ensemble de ce matériau référentiel, diffusé dans tout le roman, pour opérer sur son récit. Ce geste intertextuel proliférant et hypertrophié est une caractéristique principale du *Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants* ; c'est un mode de traitement inédit au regard des autres récits étudiés mettant en scène la légende du Joueur de flûte de Hamelin.

Nous proposons donc de procéder, dans la deuxième étape de notre étude, à l'analyse du geste intertextuel proliférant et hypertrophié dans *Le Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*. Nous présenterons ces hypotextes en identifiant différentes sphères de références convoquées par l'auteur : contes et légendes, littérature de jeunesse et littérature *fantasy* anglo-saxonne, et documentation scientifique consacrée aux rats.

1. Contes et légendes, récits folkloriques : utilisation de motifs littéraires universels

1.1. Des références manifestes à la légende du Joueur de flûte de Hamelin des frères Grimm

En lisant *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, le lecteur reconnaît la référence à la légende du Joueur de flûte de Hamelin. Pratchett conserve en effet certains traits caractéristiques de cette légende : un village connaissant un problème de rats, des villageois tentant par différents moyens de s'en débarrasser, et finissant

par engager un Joueur de flûte. Ce dernier doit, moyennant salaire, emmener les nuisibles pour les noyer dans un fleuve. Du point de vue des sources utilisées par l'auteur, il semble ici que le texte de Grimm soit la principale référence. Pratchett use en effet pour son roman de détails présents dans le texte allemand. L'auteur a par exemple pour personnage la fille du maire du village envahi par les rats. Cette indication, absente des textes de Mérimée et Samivel, est réduite à une simple mention chez les Grimm⁹⁵. Ce détail semble montrer que Pratchett connaît bien le texte-source ; il lui permet également d'engager une réflexion concernant les instances dirigeantes, que Maurice nomme avec dédain « *le gou-ver-ne-ment*⁹⁶ ». Cette approche satirique est comparable à celle de Browning, qui ridiculise le maire et le conseil municipal de Hamelin, obèses inefficaces et vénaux dans son poème *The Pied Piper of Hamelin*⁹⁷. Dans son ouvrage documentaire dédié au folklore du Disque-Monde⁹⁸, Pratchett évoque les dates de la légende : 26 juin 1284 pour l'arrivée du Joueur de flûte – date identique à celle relevée par les Grimm : « le 26 de juin, jour de Saint-Jean et de Saint-Paul ». Pratchett rejoue ce détail dans son propre récit : l'agent artistique du Joueur de flûte⁹⁹, décomptant les sommes dues par les villageois, estime ainsi que le village doit un « [...] supplément parce qu'on est le jour de la Saint-Prodnitz¹⁰⁰ [...] ». Chez les frères Grimm, la venue du Joueur de flûte entraîne des conséquences dans l'architecture, la topographie, les registres officiels de la ville. La montagne ou les rues prennent des noms liés à l'événement funeste pour le garder en mémoire. Chez Pratchett, Bad Igoince devient célèbre pour ses attractions liées aux rats intelligents : horloge, joueur professionnel, spectacles, etc¹⁰¹. La question de la topographie est également présente : les rues ici ne changent pas de noms pour commémorer la funeste venue du Joueur de flûte, mais se voient gratifiées de panneaux en langage rat, destinés à indiquer les différentes directions de la ville aux rongeurs. Pratchett conserve également la mention d'un habit particulier du Joueur. Tous les textes étudiés présentent une arrivée théâtralisée pour le Joueur, avec mention d'un vêtement inhabituel¹⁰². Contrairement aux Grimm, à Mérimée, Samivel ou encore Browning, le Joueur de Pratchett n'arbore pas un vêtement bigarré, à dominante de rouge et de jaune. L'habit du Joueur est « noir et blanc comme une pie¹⁰³ ». Selon la croyance populaire, les pies sont « voleuses », attirée par les objets brillants comme les bijoux¹⁰⁴. Cette croyance est véhiculée dans différentes œuvres européennes, notamment l'opéra de Rossini *La pie voleuse*, datant de 1817, ou l'album de Tintin par Hergé intitulé *Les bijoux de la Castafiore*, publié en 1963. Le Joueur de flûte de Pratchett est assimilé à un escroc, un voleur : en arrivant dans le village de Bad Igoince, il réclame en effet beaucoup plus que la somme d'argent prévue, et menace d'emmener quelque chose hors du village si les

⁹⁵ « Aussitôt on vit accourir autour de lui, non plus cette fois des rats et des souris, mais des enfants de quatre ans, garçons et filles, en grande quantité, et de ce nombre était la fille déjà grande du bourgmestre. », Jacob et Wilhelm GRIMM, tard. Louis-François L'HERITIER, *op. cit.*, p. 397.

⁹⁶ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 11.

⁹⁷ Voir Robert BROWNING, *L'homme à la flûte*, *op. cit.*

⁹⁸ Terry PRATCHETT et Jacqueline SIMPSON, *The folklore of Discworld : legends, myths and customs from the Discworld with helpful hints from planet Earth*, *op. cit.*, p. 376-377.

⁹⁹ Il s'agit ici du second, ou « vrai » joueur de flûte, et non de Keith, le petit garçon complice de Maurice.

¹⁰⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 248.

¹⁰¹ L'auteur s'inspire certainement ici des véritables attractions proposées par la municipalité de Hamelin pour ses touristes : carillon, comédie musicale, théâtre de plein air, etc. Voir <http://fr.hameln.de/tourisme/le-charmeur-de-rats/index.htm>, consulté le 3 janvier 2016.

¹⁰² Browning rapproche le joueur d'un gitan, comme dans le texte de Mérimée : « *a wandering fellow with a gypsy coat of red and yellow* », « un vagabond portant un manteau de bohémien rouge et jaune ». Robert BROWNING, *The Pied Piper of Hamelin*, *op. cit.*

¹⁰³ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 241.

¹⁰⁴ Cette croyance a été démentie par des études scientifiques en août 2014. L'information a été relayée par différents médias français. Voir notamment http://www.liberation.fr/sciences/2014/08/19/non-la-pie-n-est-pas-voleuse_1083041, [en ligne], consulté le 20 février 2016.

habitants n'accèdent pas à sa demande. L'auteur a donc peut-être associé les couleurs de cet oiseau chapardeur pour cette raison. Cependant, Pratchett a également une affection particulière pour les pies, qui illustrent la couverture de son ouvrage dédié au folklore du Disque-Monde¹⁰⁵. Lors de ses recherches pour son roman *Carpe Jugulum*, paru en 1998, Pratchett s'est intéressé à une comptine anglaise et à ses différentes versions dans plusieurs régions d'Angleterre. Il s'agit de la comptine « One for sorrow », qui met en scène des pies. L'animal est donc un incontournable du folklore enfantin anglo-saxon, et pourrait davantage représenter, dans l'imaginaire de l'auteur, cette valeur folklorique que l'image de l'animal voleur.

La référence aux frères Grimm est enfin évidente dans la mention de la généalogie d'un des personnages principaux. Malicia Crime est en effet présentée comme la nièce des sœurs Agoniza et Eviscera Crime ; la petite fille estime que ses tantes sont des conteuses très connues pour leurs recueils de contes de fées macabres et sanglants, les fictifs *Contes de Crime* (« *Grim Fairy-Tales* »). Dans la version originale, ce personnage s'appelle Malicia Grim. Outre sa quasi identité avec le patronyme des frères conteurs allemands – qui sont ici transformés en sœurs, le mot « grim » en anglais signifie « sombre », « sinistre », « macabre ». « *The Grim Reaper* » est également une formule personnifiant la Mort. Jouant sur l'onomastique, Pratchett propose donc des sœurs conteuses friandes de récits lugubres, et auteurs des *Contes de Crime* – nous notons également ici que les contes de fées, souvent expurgés de leurs aspects les plus brutaux pour le bien des jeunes lecteurs, mettent souvent en scène, originellement, des situations violentes et macabres. Dévoration, meurtre, infanticide y sont régulièrement mis en scène. Dans une interview accordée à Linda Richards en 2002, au sujet notamment du *Fabuleux Maurice*, Pratchett évoque la question de la violence des contes de fées :

Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants [...] se déroule dans le Disque-Monde, mais je l'ai écrit à destination d'enfants. On y trouve de la guerre, du meurtre, du cannibalisme, du génocide ; tous ces ingrédients que tout bon roman pour enfant basé sur des contes de fées se doit de présenter¹⁰⁶.

Pratchett évoque ici les « ingrédients » du conte de fées en général ; l'accent n'est pas mis sur un récit particulier. La pratique référentielle serait alors davantage de l'ordre d'une procédure architextuelle¹⁰⁷ : l'auteur convoque plutôt le genre du conte ou de la légende, et évoque ses motifs habituels. Pratchett fait en ce sens référence à de nombreux autres récits folkloriques en plus de la légende du Joueur de flûte de Hamelin. Par le biais du personnage de Malicia Crime, petite fille amatrice de récits, Pratchett va en effet procéder à de joyeux mélanges de *topoi* des contes folkloriques.

¹⁰⁵ Terry PRATCHETT et Jacqueline SIMPSON, *op. cit.* Cf. illustration en annexes, p. 115 (planche 6).

¹⁰⁶ "The Amazing Maurice is [...] set in Discworld, but it was written for children. ie: It's got war, murder, cannibalism and that kind of stuff -- genocide. All the kind of things that a good fairytale-based children's story should have.", trad. par nos soins. Interview publiée dans le January magazine, [en ligne], <http://januarymagazine.com/profiles/tpratchett2002.html>, consulté le 7 mai 2016.

¹⁰⁷ Cf. Gérard GENETTE, *Palimpsestes : La littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, Collection Points - Essais, 1982, p. 7, 12.

1.2. Multiplication et mélange des références aux contes et récits traditionnels ou légendaires

En plus de la légende du Joueur de flûte de Hamelin, Pratchett utilise d'autres contes des frères Grimm. Ceux-ci sont simplement évoqués ; la plupart du temps, c'est Malicia, jeune fille férue de lecture, qui compare les aventures qu'elle est en train de vivre au matériau des contes qu'elle a l'habitude de lire et relire. Lors de sa première rencontre avec Keith, le jeune garçon qui accompagne Maurice, Malicia va ainsi employer le plus de références possibles, et les mélanger, pour définir le profil idéal de ce nouveau compagnon d'aventures :

- [...] Alors comme ça, tu es vraiment un chat magique ? [...] Tu devais être le chat d'une sorcière, j'imagine, qui s'appelait Griselda ou un nom comme ça. [...].

- Ouais, tout juste, Griselda, c'est ça, confirma Maurice sans lever les yeux.

- Qui vivait sûrement dans une chaumière de pain d'épice en pleine forêt, sûrement.

- Ouais, c'est ça. [...]

Malicia lui jeta un autre regard méfiant, mais porta son attention sur le gamin qui restait assis [...].

- Et toi, tu as un nom ? demanda-t-elle. Tu n'es pas le troisième et plus jeune fils d'un roi, dis ? Si ton nom commence par « Prince », c'est un bon indice. [...] On t'a volé à la naissance, j'imagine. Tu es sans doute le roi illégitime d'un pays, mais on a trouvé quelqu'un qui te ressemblait et on a fait un échange [...] ¹⁰⁸.

Dans ses hypothèses concernant la biographie de ses nouveaux compagnons, Malicia procède à un joyeux mélange de références littéraires et folkloriques. Les *Contes* des Grimm sont représentés : « Hansel et Gretel », qui dans le texte original rencontrent bien une sorcière vivant dans une maison en pain d'épice au cœur de la forêt. Malicia prend également Perrault pour référence : le « chat magique » fait ici écho au félin astucieux du conte « Le chat botté ». Ce dernier est d'ailleurs offert au troisième et plus jeune fils d'un meunier. Dans le conte « L'oiseau d'or » des frères Grimm, le personnage principal est bien le troisième et plus jeune fils d'un roi. Chez les frères Grimm encore, le conte « Les trois héritiers chanceux » utilise également le *topos* des trois fils recevant des legs leur père. Les deux premiers font fortune grâce au coq, et à la faux qui leur ont été transmis. Le troisième connaît la richesse grâce au chat qui lui est légué. L'héritier vend en effet l'animal à prix d'or à des insulaires victimes d'une invasion de souris. De même, « Griselda » ou « Griselidis » est le nom communément donné à un personnage de Perrault dans « La marquise des Salusses ou la patience de Griselidis ¹⁰⁹ ». Le thème de l'enfant échangé semble faire ici écho à une croyance du folklore européen datant du XI^e siècle, celle du « changeling ¹¹⁰ ». Le changeling serait un leurre laissé par les fées ou par le diable après le rapt d'un nouveau-né. Le bébé est ainsi échangé par un objet, une créature ou une poupée à l'effigie d'un enfant. Nous voyons

¹⁰⁸ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 66-68.

¹⁰⁹ Griselda est également l'héroïne d'une nouvelle du *Décameron* de Boccace, sur laquelle s'est basé Apostolo Zeno pour un livret d'opéra, notamment utilisé par Vivaldi.

¹¹⁰ Les rats intelligents, nommés « Changés » dans la traduction française, sont les « *Changelings* » dans la version originale du *Fabuleux Maurice*. Cf. Terry PRATCHETT, *The Amazing Maurice and his educated rodents*, ill. David WYATT, Londres, Corgi Books, 2011 (édition originale : 2001).

bien ici que les petits lecteurs du Disque-Monde, comme Malicia, sont à l'image des enfants existants dans notre monde réel : ils partagent les mêmes références culturelles, les mêmes récits reconnaissables entre tous. Le mixage de tous ces contes et récits folkloriques produit un effet comique. La transformation des références relèverait donc du mode parodique. Cependant, le geste peut également relever d'une forme d'architextualité : tous ces contes rassemblés évoquent le genre du conte populaire lui-même. Malicia va donner d'autres références ; elle évoque encore les frères Grimm lorsqu'elle se compare à Cendrillon¹¹¹, ou Perrault lorsqu'elle s'étonne de l'absence de costume de Maurice, qui n'a rien d'un Chat botté¹¹². Pratchett opère des transformations parodiques des contes dans le discours d'autres personnages que Malicia. Lorsque la petite fille imagine que Maurice et Keith ont déjà rencontré une sorcière nommée Griselda, vivant dans une maison de pain d'épice, Maurice renchérit par exemple sur cette première transformation de la référence :

[...] Comme il ne pouvait être Maurice sans faire preuve d'invention, [le chat] ajouta : « Seulement c'était une chaumière en biscotte parce qu'elle suivait un régime. Une sorcière qui prenait soin de sa santé, Griselda. » La fille parut un instant intriguée. « Ça n'est pas normal », dit-elle. « Pardon, je t'ai menti, c'était bien du pain d'épice », rectifia aussitôt Maurice. Celui ou celle qui donne à manger a toujours raison¹¹³.

L'intrigue du récit elle-même, mettant en scène des animaux dotés d'une conscience humaine, peuvent évoquer certains récits folkloriques. De nombreux contes mettent en effet en scène rats, souris, ou relations entre ces animaux. Certains de ces récits ont pu inspirer Pratchett quant à l'intrigue de son roman. Les frères Grimm écrivent par exemple le conte « Chat et souris associés », dans lequel les deux animaux, malgré leur antagonisme naturel, s'associent pour vivre ensemble et partager les tâches ménagères. Cette coopération tourne rapidement au désavantage de la souris : perfide et menteur, le chat dévore les provisions stockées en prévision d'un manque de nourriture tandis que la souris s'occupe du logement. Lorsque le rongeur découvre la supercherie, le chat s'en saisit et n'en fait qu'une bouchée. Publié dans le premier volume des *Contes de l'enfance et du foyer* en 1812, ce récit est popularisé en Angleterre par les ouvrages, intitulés *Fairy Books*, du poète et critique littéraire écossais Andrew Lang. Identifiables grâce aux différentes couleurs de leurs jaquettes, ces ouvrages peuvent compiler des légendes, des poèmes, etc. Le livre jaune, *Yellow fairy book*, paru en 1894, regroupe plusieurs contes de différentes cultures et auteurs, parmi lesquels les frères Grimm et Hans Christian Andersen. L'association entre matou et rongeurs, révélant un marché de dupes au cœur duquel le chat est un rusé hypocrite dont le seul objectif est d'assurer son propre profit ressemble bien au chat Maurice au début du roman de Pratchett. L'animal se flatte en effet lui-même d'être un menteur et manipulateur, et de savoir comment utiliser les souhaits des autres personnages à son profit : « quand on savait ce qu'autrui désirait vraiment, on en faisait à peu près ce qu'on voulait¹¹⁴. » Le chat fait ainsi croire aux rats intelligents qu'ils ont besoin d'énormément d'argent pour mener à bien leur rêve, qui est de s'embarquer sur un navire à destination d'une île lointaine. Les rongeurs s'associent donc avec le chat afin de gagner cet argent.

111 « J'ai deux affreuses demi-sœurs. Et c'est moi qui dois me taper toutes les corvées ! » Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 70.

112 « Je veux dire, tu n'as pas de bottes, pas d'épée ni de grand chapeau avec une plume. » Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 100. « Le chat botté » est également cité en tant qu'histoire par un autre personnage dans les dernières pages du roman, p. 265.

113 Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 67.

114 Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 23.

Au-delà, donc, de références à des contes ou légendes en particulier, Pratchett semble jouer sur les ressorts, personnages, objets habituels des contes de fées en général. Ses sources peuvent cependant s'avérer très fines et précises : le nom du jeune garçon Keith, est certainement issu d'un conte persan mettant en scène un jeune orphelin nommé Keis, qui gagne une fortune grâce à son chat fabuleux qui extermine les rats sur un bateau de commerce. L'intrigue de ce conte est connue du lectorat anglais, familier de la figure de Richard Whittington¹¹⁵, qui fut quatre fois Lord-Maire de Londres entre 1397 et 1420. Cet homme politique bien réel est associé, dans le folklore anglais, à un récit légendaire retraçant la jeunesse de Whittington, censément devenu riche grâce aux remarquables capacités de son chat. L'animal, envoyé sur un bateau de commerce, aurait en effet tué un très grand nombre de rats qui envahissaient les cales du navire, tout comme dans le conte persan. La légende a conduit les artistes à représenter Richard Whittington en compagnie d'un chat. L'histoire d'un chat fabuleux et d'une invasion de rats est certainement de nature à avoir suscité l'intérêt de Pratchett dans l'écriture de son *Fabuleux Maurice*. Les personnages de son roman font deux fois référence à un conte qui ressemble étrangement à celui de Dick – diminutif de Robert – Whittington : « Dick Livingstone et son chat merveilleux¹¹⁶ ». Pratchett donne même une indication sur la source persane du conte en mentionnant un sultan :

[...] Dick Livingstone était un garçon sans le sou qui est devenu maire d'Übergargl parce que son chat était très fort pour attraper... euh... les pigeons. La ville était envahie de... pigeons, oui, et plus tard il a même épousé la fille d'un sultan parce que son chat a chassé tous les... pigeons du palais royal de son père...¹¹⁷

Pratchett use donc très largement du matériau des contes, légendes et récits folkloriques dans son roman. Il puise notamment dans les contes des frères Grimm et de Perrault, et semble mettre en jeu une référence aux récits populaires et folkloriques en tant que matériau culturel commun, partagé par de nombreux lecteurs – et notamment le jeune lectorat. L'emploi de la légende s'inscrit donc dans une pratique d'écriture intertextuelle, et dans un réseau de références. Le registre d'intertextualité n'est pas le seul à l'œuvre chez Pratchett. Une grande part des références évoquées par Pratchett dans son *Fabuleux Maurice* est de nature romanesque. En effet, Pratchett s'empare de nombreuses références à des ouvrages de jeunesse anglais, ainsi qu'aux fondamentaux de la littérature de *fantasy*, adultes ou jeunesse.

115 Cf. https://en.wikipedia.org/wiki/Dick_Whittington_and_His_Cat?oldid=428112179, <http://www.mainlesson.com/display.php?author=steel&book=english&story=dick> pour le texte de la légende, liens consultés le 6 avril 2016.

116 Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 192, 265.

117 Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 192.

2. Littérature de jeunesse anglo-saxonne : récits animaliers et récits d'aventure

2.1. *Monsieur Lapinou*, entre parodie de Béatrix Potter et évocation de récits de *fantasy* animalière aux intrigues et personnages plus élaborés

La référence la plus évidente à un autre auteur jeunesse anglais dans *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants* est l'allusion, à chaque début de chapitre, à Béatrix Potter, auteur et illustratrice très célèbre en Angleterre pour sa série d'ouvrages illustrés, destinés aux enfants, et racontant les aventures de petits animaux anthropomorphes. Ces livres rencontrent un grand succès public en Grande-Bretagne, ce dès la publication en 1902 du premier tome de cette série, consacré au personnage de Pierre Lapin. Phénomène culturel anglais, l'univers de Beatrix Potter se diffuse également en Europe, et de nombreux jeunes lecteurs découvrent les aventures de personnages aux noms simples et évocateurs – les récits de Béatrix Potter s'adressent à de très jeunes lecteurs – tels Pierre Lapin (*Peter Rabbit*), Jeannot Lapin (*Benjamin Bunny*), Noisette l'écureuil (*Squirrel Nutkin*), Tom Chaton (*Tom Kitten*). Ces récits ont encore beaucoup de succès de nos jours, en Angleterre et en Europe. Les intrigues sont simplistes : Pierre Lapin désobéit par exemple à sa mère et se rend dans le jardin du fermier voisin pour voler des salades et des carottes. Le lapin dévore un grand nombre de légumes, mais est surpris par le fermier. Manquant se faire capturer, le petit lapin parvient à rentrer chez lui ; il finit l'histoire couché dans son lit, victime d'une indigestion, alors que ses frères et sœurs dînent de lait et de mûres. Le jeune lecteur est donc amené à constater que les jeunes lapins désobéissants sont punis. Également illustratrice, Béatrix Potter représente de petits animaux anthropomorphes délicats, peints à l'aquarelle, dans des scènes champêtres et bucoliques¹¹⁸. Reprenant les caractéristiques, tant littéraires que plastiques, du style de Beatrix Potter, Pratchett propose un récit inséré dans son roman, celui d'un lapin nommé Monsieur Lapinou. Des extraits illustrés de *L'aventure de Monsieur Lapinou* (*Mr Bunnsy Has An Adventure*, en anglais) sont ainsi proposés en exergue à chacun des douze chapitres du *Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*. Les personnages de Pratchett vont également parler de ce livre fictif, qui est présenté comme un classique pour les jeunes lecteurs du Disque-Monde. Ils y lisent les aventures de Monsieur Lapinou (*Mr Bunnsy*), Rupert Raticchon (*Ratty Rupert*), Olly le serpent (*Snake Olly*), etc. Le mode de transformation opéré sur cette référence semble relever tout d'abord du registre ludique ; *Monsieur Lapinou* semble simplement parodier *Pierre Lapin*. Beatrix Potter écrit par exemple :

Mes enfants, dit un jour Madame Lapin, vous pouvez vous promener dans les champs ou le long du jardin, mais n'allez pas dans le jardin de monsieur MacGregor. [...] Mais Pierre qui était très désobéissant courut tout droit au jardin de monsieur MacGregor et se glissa sous le portail. Tout d'abord, il mangea des laitues puis des haricots verts et enfin des radis¹¹⁹.

Le premier extrait de *Monsieur Lapinou*, inséré dans premier chapitre du *Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, expose quant à lui que :

¹¹⁸ Cf. illustration en annexes, p. 116 (planches 7-8).

¹¹⁹ Beatrix POTTER, *Pierre Lapin*, Paris, Gallimard Jeunesse, collection l'heure des histoires, 2010 (édition originale : 1902).

Un jour qu'il était méchant, monsieur Lapinou regarda par-dessus la haie dans le jardin de Fred le fermier. Monsieur Lapinou, lui, n'avait pas de laitues. Il se sentit victime d'une injustice¹²⁰.

La référence est ici manifeste : deux lapins méchants ou désobéissants, vivant une aventure dans le jardin du fermier voisin. *Monsieur Lapinou* n'est cependant pas, chez Pratchett, uniquement emprunté aux récits de Beatrix Potter. Dans un processus d'entremêlement de références, comparable au mélange de plusieurs contes opéré par Malicia, ce livre fictif va en effet convoquer un grand nombre de références littéraires. Celles-ci concernent des récits anglais destinés aux jeunes lecteurs, et convoquant des personnages d'animaux doués de parole et de conscience. Ces récits présentent des intrigues et des personnages plus complexes que les ouvrages de Beatrix Potter. Dans une description de *Monsieur Lapinou* donnée plus tardivement dans le *Fabuleux Maurice*, les rats intelligents précisent en effet les éléments suivants :

On y voyait des animaux habillés. On y voyait un lapin qui marchait sur deux pattes postérieures et qui portait un costume bleu. On y voyait un rat en chapeau qui portait une épée et un grand gilet rouge orné d'une montre au bout d'une chaîne. Même le serpent avait un col et une cravate¹²¹.

Les références ici se bousculent, s'entremêlent, et font appel à une imagerie littéraire de récits animaliers connus des jeunes lecteurs anglais. Le lapin arborant un « costume bleu » évoque bien ici Pierre Lapin, le héros de Béatrix Potter¹²². Le rat portant une « épée » peut faire écho, chez le jeune lecteur anglais, à Martin le guerrier. Ce personnage de souris guerrière, porteuse d'une épée appelée Mort-aux-Rats, est l'héroïne de *Rougemuraille*¹²³, cycle de *fantasy* animalière¹²⁴ écrite par l'auteur anglais Brian Jacques et publiée de 1988 à 2011. Le serpent doté d'un « col et d'une cravate » ressemble à Crapaud, personnage de Kenneth Grahame dans le roman *Le Vent dans les saules*, notamment représenté vêtu d'un costume d'homme dans les illustrations de certaines éditions de l'ouvrage¹²⁵. Grahame est considéré comme le père de la *fantasy* animalière jeunesse avec *Le Vent dans les saules*, paru en 1909 au Royaume-Uni. Terry Pratchett identifie le roman de Grahame comme une influence majeure pour son écriture, et considère que ce roman a été le point de départ de sa vocation d'écrivain¹²⁶. Le personnage de rat du récit fictif *Monsieur Lapinou* est encore décrit comme vêtu d'un « grand gilet rouge ». Cette description appelle à une autre référence : le roman américain pour enfants *Madame Brisby et le secret de Nimh*¹²⁷, de Peter C.O'Brien. Les jeunes anglais ont pu découvrir l'intrigue de ce roman dans son adaptation cinématographique, réalisée par Don Bluth en 1982. Dans ce dessin animé, l'héroïne, une souris appelée Madame Brisby, est représentée vêtue d'une grande cape rouge¹²⁸. L'intrigue du roman de Peter C.O'Brien a certainement été une référence pour Pratchett dans l'écriture de son propre récit. *Madame Brisby et le secret de Nimh* présente en effet l'histoire d'une famille de souris secourue par un groupe de rats intelligents. Ces derniers ont acquis leurs nouvelles facultés après avoir été capturés par

¹²⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 9.

¹²¹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 50.

¹²² Cf. illustration en annexes, p. 117 (planche 9).

¹²³ Cf. illustration en annexes, p. 117 (planche 10).

¹²⁴ Sous-genre de *fantasy* dont les héros sont des animaux.

¹²⁵ Cf. illustration en annexes, p. 118 (planche 11).

¹²⁶ Cf. biographie de Craig CABELL, *Terry Pratchett : The spirit of fantasy : The life and work of the man behind the magic*, Londres, John Blake Publishing Ltd, 2011.

¹²⁷ Robert C. O'Brien, Paris, J'ai Lu, 1982 (édition originale : 1971).

¹²⁸ Cf. illustrations en annexes, p. 119 (planches 12-13).

des hommes, et utilisés comme cobayes dans des laboratoires pour des expériences¹²⁹. Les rats sont exploités par les agents de NIMH – une organisation gouvernementale américaine bien réelle, *National Institute of Mental Health* (Institut National de la Santé mentale).

Au-delà d'une simple parodie de Beatrix Potter, le récit fictif Monsieur Lapinou convoque donc de nombreuses autres références qui évoquent au jeune lecteur des récits animaliers aux intrigues plus complexes, et dont les personnages développent des psychologies plus intéressantes que Pierre Lapin. Dans l'extrait évoqué ci-dessus, *Monsieur Lapinou* présente également un animal portant une « montre au bout d'une chaîne ». Pratchett fait évidemment référence à Lewis Carroll¹³⁰ :

[...] quand le Lapin tira vraiment une montre de la poche de son gilet, et la consulta, puis pressa le pas, Alice se leva tout d'un coup, car l'idée lui traversa subitement l'esprit qu'elle n'avait jamais vu auparavant un lapin pourvu d'un gilet à poche, dont on pouvait extraire une montre¹³¹ [...].

La référence à *Alice aux pays des merveilles* peut dépasser le cadre de la littérature enfantine anglaise ; le récit est en effet très connu en Europe et dans le monde. Cette référence à l'ouvrage de Lewis Carroll, considéré comme une influence majeure pour la littérature *fantasy*, n'est pas un cas isolé dans le récit de Pratchett. D'un point de vue phonétique, le prénom de son personnage de petite fille conteuse et aventureuse, Malicia, contient les phonèmes du prénom « Alice ». Pratchett évoque également le chat du Cheshire, personnage rencontré par Alice lors de son passage dans les cuisines de la Duchesse :

« Voudriez-vous, s'il vous plaît », demanda Alice [...], « me dire pourquoi votre chat sourit comme cela ? »

« C'est un chat du Cheshire », dit la Duchesse, « et voilà pourquoi. » [...]

« Je ne savais pas que les chats du Cheshire souriaient toujours ; en fait, je ne savais pas que les chats pouvaient sourire¹³². »

Cette référence littéraire célèbre, mettant en jeu l'image d'un chat au sourire fascinant est directement employée par Maurice pour se sortir d'un mauvais pas, lorsque la romanesque Malicia le surprend en train de faire des grimaces et lui demande la cause de ce comportement :

- Oh... ben, tu connais l'espèce de chat qui sourit tout le temps ? Tu en as entendu parler ? Ben, moi je suis de ceux qui font tout le temps des grimaces, tu vois, répondit Maurice dans une tentative désespérée. [...] J'ai sûrement besoin d'assistance psychologique¹³³ [...].

¹²⁹ Cette méfiance à l'égard des expérimentations scientifiques et de l'exploitation animale pourrait trouver sa source dans le roman de l'auteur américain Daniel Keyes publié en 1966, *Des fleurs pour Algernon*. Cet ouvrage de science-fiction, souvent cité par les auteurs de littératures de l'imaginaire contemporains, retrace le destin d'un jeune homme attardé qui devient subitement intelligent. Il subit pour ce faire une intervention qui a donné des résultats probants sur une souris de laboratoire, Algernon, devenue démesurément intelligente. Après l'opération, le personnage principal développe des facultés phénoménales et accumule les hauts faits. Lorsque les scientifiques réalisent qu'Algernon perd peu à peu ses facultés, il devient évident que le jeune homme est condamné à connaître le même sort. Il perd peu à peu toutes ses capacités.

¹³⁰ Cf. illustration en annexes, p. 120 (planche 14).

¹³¹ Lewis CARROLL, *Les aventures d'Alice au pays des merveilles*, traduction de Jean-Pierre Berman, illustrations de John Tenniel, Paris, Pocket, Collection Langues pour tous - Anglais série bilingue, 2010 (édition originale : 1865), p. 25.

¹³² Lewis CARROLL, *op. cit.*, p. 133.

¹³³ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 72.

Maurice, nous le voyons, demande à Malicia si elle a déjà « entendu parler » d'un chat ne faisant que sourire, et non si elle en a lu l'histoire. Références littéraires ou emprunts aux récits folkloriques véhiculés de manière orale sont ici mélangés¹³⁴.

La multiplicité des références à des récits fondamentaux de la littérature jeunesse anglo-saxonne – et notamment en ce qui concerne des récits mettant en scène des animaux doués de parole – employées dans le récit enchâssé pourrait définir *L'aventure de M. Lapinou* comme la quintessence comique du livre animalier pour la jeunesse. C'est là, en quelque sorte, « Le » livre pour enfants. Cette universalisation d'un livre *a priori* aussi dérisoire et naïf que *L'aventure de Monsieur Lapinou* est renforcée par son aspect de Livre sacré aux yeux des Changés, les rats intelligents. Ceux-ci ne comprennent en effet pas qu'il s'agit d'un livre de fiction, et que les animaux décrits n'ont jamais existé. L'aspect « niais¹³⁵ » du récit ne les frappe pas ; ils lisent cette histoire au premier degré et en font leur référence, leur utopie en matière de rapports animaux-hommes. En effet, dans *L'aventure de Monsieur Lapinou*, les animaux sont aidés et traités en égaux par Fred le fermier, seule figure humaine du récit. Pratchett embellit ici – de façon ironique, utopique, ou peut-être militante¹³⁶ – les relations animaux-hommes présentées par Beatrix Potter. Pierre Lapin doit en effet faire attention à ne jamais aller dans le jardin de Monsieur Mac Gregor, qui a utilisé Monsieur Lapin, le père de Pierre, pour en faire un pâté !

En plus de ces différents récits mettant en scène des animaux doués de parole et d'intellect, Terry Pratchett intègre à son récit d'autres références de la littérature de jeunesse anglo-saxonne. Le geste intertextuel, qui dépassait déjà le matériau folklorique en évoquant des récits animaliers, prend encore une nouvelle dimension.

2.2. Autres récits célèbres pour les jeunes lecteurs anglo-saxons : récits d'aventure, récits merveilleux

Monsieur Lapinou est un livre fictif qui permet de recouper divers types de références associées à des récits menés par des animaux anthropomorphes, au cœur d'un roman qui utilise lui-même un personnel animalier. Terry Pratchett utilise un autre récit fictif dans son roman, les *Contes de Crime*, dont Malicia se réclame. La petite fille évoque également d'autres références, qui ne sont pas associées aux récits animaliers, mais plutôt à des histoires mettant en scène des enfants vivant des aventures, mystérieuses ou merveilleuses. Il s'agit d'abord du *Club des Cinq*, d'Enid Blyton, série d'aventures pour enfants publiée en Angleterre entre 1942 et

¹³⁴ À l'origine de ce chat souriant, Lewis Carroll use lui-même d'un parler populaire au sujet du Cheshire, comme l'indique Jean-Pierre Berman en note de traduction : « To grin as a Cheshire cat, rire à se fendre la bouche, avoir un sourire fendu jusqu'aux oreilles ; expression toute faite, commune à l'époque de L. Carroll, ayant peut-être pour origine le fait que, à une époque, les fromages du Cheshire (où naquit Carroll) eurent la forme d'une tête de chat grimaçant un sourire... », Lewis CARROLL, *op. cit.*, note 1, p. 132-133.

¹³⁵ Selon les mots de Malicia, très critique envers *L'aventure de Monsieur Lapinou*. Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 100.

¹³⁶ Terry Pratchett est connu pour son engagement envers la cause animale. Il a notamment reversé une partie des ventes de ses romans à des fondations de protection et de réintroduction en milieu sauvage d'orangs-outangs – le bibliothécaire d'Ankh Morpork, la capitale du Disque-Monde, est d'ailleurs représenté sous les traits d'un orang-outang relativement acariâtre. Voir <http://www.terrypratchettbooks.com/links/> et <http://www.orangutan.org.uk/orangutan-foundation-news/430-foundation-deeply-saddened-by-the-death-of-trustee-sir-terry-pratchett>, [en ligne], consultés le 20 mai 2016. Cet aspect peut faire référence à d'autres récits à personnel animalier. La Fontaine écrit par exemple certains textes qui viennent réfuter la théorie cartésienne des animaux machines, comme le *Discours à Mme de La Sablière, Les Souris et le Chat-huant*, parus en 1678 dans le deuxième volume des *Fables* de La Fontaine.

1963. Les traductions françaises sont publiées de 1962 à 1967. Chez Pratchett, c'est encore une fois Malicia qui évoque les *topoi* de cette série enfantine lorsqu'elle réalise l'aspect peu conventionnel de sa propre compagnie :

- Ça signifie qu'on peut s'introduire dans leur cabane et résoudre le mystère [...] ! » Malicia posa sur Maurice un œil critique. « Évidemment, ce serait plus... dans le ton si on était quatre enfants et un chien, la bonne formule pour une aventure, mais on va faire avec ce qu'on a¹³⁷. »

Pratchett évoque bien ici les célèbres personnages d'Enid Blyton, à convoquer pour toute histoire d'aventure à tendance policière impliquant des enfants enquêteurs : quatre enfants, Julia, Dick, Anne et Georgina, et le chien Elliott. La version française propose Claudine, Françoise, Michel, Annie et le chien Dagobert. Chez Pratchett, l'aventure se compose autour de Malicia, Keith et le chat Maurice – le compte n'y est pas, les espèces non plus. Pratchett fait donc une référence claire au livre d'Enid Blyton en évoquant, dans le discours de Malicia, « quatre enfants et un chien ». Malicia va donner d'autres références à des motifs classiques du roman d'aventure, ou du roman policier pour enfants – la référence est ici davantage d'ordre architextuel, et ne cible pas un ouvrage en particulier. La petite fille exige par exemple que Maurice, Keith et elle-même communiquent par le biais d'un message codé. Face à la perplexité des deux autres personnages, Malicia insiste sur l'aspect essentiel du code secret :

[...] C'était un code ! [...] Je connais ces choses-là ! Et vous devez répondre aussi par un code ! [...] Vous n'avez donc aucun sens du drame¹³⁸ ?

Ayant réussi à pénétrer la cabane des chasseurs de rats, la petite fille énonce encore des *topoi* du roman à suspense : elle est par exemple déçue de n'y trouver aucunes « preuves effrayantes¹³⁹ ». Persuadée de pouvoir trouver un passage secret dans cette cabane, Malicia déplore ensuite l'absence d'indices évidents autour d'elle :

Evidemment, ce serait plus facile s'il y avait un chandelier tarabiscoté [...]. Il y a toujours un levier pour un passage secret, c'est infaillible. Tous les aventuriers savent ça¹⁴⁰.

Avec le personnage de Malicia, Pratchett semble également évoquer Pamela L. Travers et son héroïne célèbre, Mary Poppins, dans son roman éponyme paru en Australie en 1934, en France en 1937 et popularisée par l'adaptation cinématographique des studios Disney en 1964. Dans ce roman, deux enfants vont vivre des aventures merveilleuses grâce à Mary Poppins, leur gouvernante, dotée de surprenantes facultés de magicienne. Cette nourrice bienveillante dispose notamment d'un sac de voyage enchanté. Elle peut sortir de ce sac tout à fait ordinaire une quantité invraisemblable d'objets de toutes tailles et de toutes sortes, en fonctions des besoins. Chez Pratchett, Malicia dispose également d'un sac bien particulier. Celui-ci n'est pas magique ; Malicia l'a en fait rempli de tout ce qui serait susceptible de servir au cours d'une aventure. Elle est ainsi capable d'en sortir des objets hétéroclites, et très utiles au prolongement de l'histoire, comme des épingles à cheveux servant à crocheter les serrures :

- Heureusement, je suis prête à toutes les éventualités, dit Malicia en plongeant la main dans son sac. On entendit des bruits de bouteille et de métal qu'on déplace.

- Qu'est-ce que tu as là-dedans ? Tout ?

¹³⁷ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 90.

¹³⁸ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 89.

¹³⁹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 110.

¹⁴⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 112.

- Le grappin et l'échelle de corde prennent beaucoup de place, répondit Malicia tout en continuant de farfouiller. Ensuite, j'ai la grande trousse de médicaments, puis la petite trousse de médicaments, le couteau, l'autre couteau, la trousse à couture, le miroir pour envoyer des signaux et... ça... Elle sortit un petit ballot de tissu noir. Quand elle le déroula, Maurice vit luire du métal.

- Ah, dit-il. Des rossignols, c'est ça ? J'ai vu des cambrioleurs à l'œuvre...

- Des épingles à cheveux, rectifia Malicia qui en choisit une. L'épingle à cheveux, ça marche toujours dans les livres que j'ai lus¹⁴¹.

Le sac merveilleux de *Mary Poppins* est ici transformé, et réutilisé en tant qu'objet utile à l'aventure fantasmée par Malicia, qui prévoit d'emporter avec elle tous les ustensiles censément utiles à un aventurier.

Pour compléter ce large éventail de références, nous pouvons également ajouter que Terry Pratchett s'inspire également d'œuvres poétiques à destination du public jeunesse : *The pied piper*, réécriture du Joueur de flûte de Hamelin par Robert Browning, mais également *L'apprenti sorcier* de Goethe, ballade composée en 1797. Ce texte met en scène l'apprenti maladroit d'un magicien qui ne parvient plus à maîtriser le balai qu'il a ensorcelé pour faire le ménage à sa place. Lorsqu'elle continue à imaginer le passé d'un des personnages, Malicia propose en effet l'hypothèse suivante :

- Ah, mais tu as peut-être été apprenti chez un mage, [...] mais tu t'es endormi, tu as laissé la mixture verte en ébullition déborder du chaudron et il a menacé de te transformer en... en... en...

- Gerbille, souffla obligeamment Maurice¹⁴².

Cette référence à Goethe semble parlante dans le contexte global de l'œuvre de Pratchett, qui aime à mettre en scène des mages maladroits ou malchanceux, tel Rincevent, l'un des héros du Disque-Monde. Maurice, chat faisant commerce avec les rats, ne propose ici pas l'histoire d'un magicien métamorphosant un homme imprudent en grenouille : il substitue au batracien traditionnel une gerbille, rongeur cousin du rat.

L'écriture de Pratchett repose sur un socle conséquent de références intertextuelles. L'auteur convoque dans son roman un grand nombre de récits et motifs appartenant à plusieurs catégories littéraires : les contes et légendes, dont fait partie la Légende du Joueur de flûte de Hamelin. Cette intertextualité se combine avec l'évocation de romans emblématiques de la littérature de jeunesse anglaise. Pratchett peut faire référence à certains livres ou contes en particulier, mais également à des genres littéraires : conte, roman d'aventure, romans de *fantasy* animalière. Cette démarche architextuelle s'identifie également dans le recours aux motifs de la *fantasy* épique traditionnelle.

¹⁴¹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 101-102.

¹⁴² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 42.

3. Topoi de la littérature *fantasy* classique

3.1. Motif de l'épée magique ou reforgée

Parmi les différents romans jeunesse auxquels Pratchett fait référence, nous comptons des ouvrages définis comme des romans de *fantasy*, notamment *Rougemuraille*, *Madame Brisby et le secret de Nimh*, *Le Vent dans les saules*. Le romancier – lui-même considéré comme un auteur de *fantasy* – évoque également d'autres romans emblématiques de la veine *fantasy*. Plus encore, il met en jeu, comme dans ses autres romans du Disque-Monde, une relecture de certaines caractéristiques constitutives de ce genre littéraire. Nous pourrions parler alors ici davantage de références architextuelles : Pratchett convoque des éléments représentatifs du genre littéraire auquel appartient son roman sans qu'une référence précise à une œuvre en particulier soit identifiable. Ainsi Malicia, dans sa description de Keith, ne se contente-t-elle pas de lui attribuer un destin de personnage de conte de fées – ces contes étant pour la plupart bien reconnaissables. Elle l'intègre en effet dans la pure tradition des romans de *fantasy* épique, eux-mêmes nourris des romans de chevalerie médiévaux, et notamment des récits arthuriens :

Dans ce cas, tu vas découvrir une épée magique, seulement elle n'aura pas l'air magique, tu vois, jusqu'au moment où tu devras suivre ta destinée¹⁴³.

« L'épée magique » semble bien s'inscrire ici dans la longue tradition des œuvres de *fantasy* qui s'inspirent des légendes arthuriennes et celtiques. Les mentions d'épées légendaires, capables de couper n'importe quelle matière, s'illuminant, brisées et reforgées, se retrouvent dans plusieurs sphères culturelles : citons par exemple Excalibur, épée du roi Arthur, Durandal, arme du chevalier Roland, ou Kusanagi, épée légendaire japonaise. Les ouvrages de *fantasy* regorgent de références à des épées fabuleuses : J. R. R. Tolkien instaure notamment la mythologie d'Anduril, l'épée reforgée, ou de Dard, dague qui s'illumine en présence d'ennemis. Le mythe de l'épée reforgée peut trouver sa source dans l'œuvre monumentale de Wagner, *L'anneau du Nibelung*. Ce cycle de quatre opéras composés entre 1849 et 1876 est basé sur une épopée allemande médiévale datant du XIII^e siècle, la *Chanson des Nibelungen*. Dans la version de Wagner, qui a très largement inspiré les auteurs romantiques et, à leur suite, les romanciers de *fantasy*, dont Tolkien, Siegfried parvient à tuer un dragon grâce à Notung, l'épée reforgée de son père. George R. R. Martin utilise également l'image de l'épée reforgée dans son cycle de romans intitulé *Le Trône de fer*¹⁴⁴ : Glace, l'épée d'Eddard Stark, Seigneur du Nord, est par exemple fondue après l'exécution de son propriétaire pour donner deux autres épées, Pleurs-de-Veuve et Féale, qui seront portées par ses ennemis triomphants. Les épées merveilleuses auraient également la capacité de révéler la nature profonde de leurs propriétaires : Excalibur, par exemple, ne peut être tirée du rocher que par

¹⁴³ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 66-68.

¹⁴⁴ Titre français d'une série non achevée intitulée *A Song of Ice and Fire* (et communément désignée par le titre du premier tome de ce cycle : *A Game of Thrones*). L'œuvre de Martin compte aujourd'hui cinq tomes pour la version américaine, parus en 1996, 1999, 2000, 2005 et 2011. Les éditeurs français ont subdivisé ces cinq volumes en seize romans parus entre 1998 et 2013.

le véritable roi de Bretagne. L'un des artefacts les plus importants dans la saga *Harry Potter*¹⁴⁵ de J.K. Rowling est ainsi l'épée de Gryffondor, qui possède la faculté d'apparaître quand une personne courageuse l'invoque – Rowling s'étant peut-être inspirée ici de l'épée Blanche-Garde, arme légendaire bretonne qui s'enflamme quand elle est tirée du fourreau par un homme courageux. Les références à Lewis Carroll sont nombreuses dans le *Fabuleux Maurice*. Aussi, il est possible que Pratchett se soit également inspiré d'un artefact célèbre créé par cet auteur : l'épée vorpale, brandie par le héros du poème absurde *Jabberwocky* placé en exergue à la suite des aventures d'Alice, *De l'autre côté du miroir*¹⁴⁶. L'épée magique semble donc bien constituer un incontournable de tout héros romanesque évoluant dans un univers teinté de magie. Le romanesque de Malicia dépasse les références ciblées à des œuvres précises et s'appuie sur un arrière-plan de lectures, de croyances enfantines et de références légendaires qui peuplent l'imaginaire de la petite fille – et sans doute celui de l'auteur. Pratchett fait en effet référence à une épée magique dans d'autres romans du Disque-Monde, et notamment *Trois Soeurcières*, ouvrage mettant en scène les trois sorcières emblématiques du Disque-Monde : Nounou Ogg, Mémé Ciredutemps et Magrat Goussedail. Alors que les trois comparses guettent l'arrivée d'un chevalier dans une boule de cristal passablement ternie, Magrat cherche à apercevoir l'accessoire réglementaire sur la silhouette qui s'avance :

Il a une épée magique ? demanda Magrat en tendant le cou pour mieux voir. [...] Une épée magique, c'est drôlement important, dit Magrat. Indispensable. On pourrait lui en fabriquer une, ajouta-t-elle, rêveuse. En fer de foudre. J'ai un sortilège pour ça¹⁴⁷.

Comme Magrat, Malicia s'accommode sans problème des accroc apparents dans le déroulement de la narration. Pour obtenir un héros digne de ce nom, il suffira de lui forger une épée magique réglementaire. Pratchett moque ici les ingrédients obligatoires de tout romancier aux commandes d'un récit de *fantasy* se déroulant dans un univers médiéval. Les héros de ce type de récit, à la suite de ceux de Tolkien, vont inlassablement porter des épées aux noms évocateurs, souvent brisées et/ou reforgées. Chez Pratchett, le personnage porteur d'une épée forgée spécialement à son usage présente un profil pour le moins inhabituel, comparativement aux héros traditionnels de *fantasy*. Il s'agit en effet du rat dépiégeur Noir-Mat, qui a demandé au jeune garçon complice de l'escroquerie, Keith, de lui fabriquer une épée. Le rongeur la décrit de fait comme un simple outil, « une lance » rangée avec d'autres objets utilisés pour désamorcer les pièges, et non comme une arme magique prouvant sa bravoure¹⁴⁸.

3.2. Motif du combat entre lumière et ténèbres

Un autre extrait du *Fabuleux Maurice* peut faire écho à une thématique emblématique du genre *fantasy*. Il s'agit d'un long dialogue entre les rats devenus intelligents, situé entre les pages 45 à 47 du roman. Les convictions

¹⁴⁵ Les sept tomes sont publiés entre 1997 et 2007 au Royaume-Uni, et 1998 et 2007 en France

¹⁴⁶ Nous précisons ici que si l'œuvre de Lewis Carroll n'est pas définie comme relevant du genre *fantasy*, elle a néanmoins très largement influencé les auteurs de récits de « littératures de l'imaginaire ». Les réécritures d'*Alice au pays de merveilles* y sont nombreuses ; citons par exemple *Coraline*, de Neil Gaiman, publié en 2002 au Royaume-Uni (2003 pour la traduction française).

¹⁴⁷ Terry PRATCHETT, *Trois Soeurcières : Les annales du Disque-Monde Tome 6* (titre original : *Wyrd Sisters*), trad. Patrick COUTON, Nantes, L'Atalante, 1995 (édition originale : 1988).

¹⁴⁸ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 116-117.

de Pistou, le rat blanc considéré comme le penseur du Clan, vont s'opposer à celle de Pur-Porc, le chef du Clan. Tous les rats ne supportent pas facilement le « changement », c'est-à-dire l'accès soudain à une forme d'intelligence plus élevée. Les rats ont en effet subitement acquis cette intelligence après avoir ingéré des substances magiques présentes dans des ordures jetées par des mages négligents. Les animaux les plus « changés », menés par Pistou, apprécient les nouvelles idées et conceptualisations nées de cet accès à l'intelligence. D'autres, comme Pur-Porc, restent plus attachés à leurs anciens modes de vies et de représentations, lorsqu'ils étaient des rats ordinaires. Cherchant leur chemin dans les sous-sols de Bad Igoince, les rats s'arrêtent lorsque Pêches et Pistou proposent d'utiliser des allumettes afin d'y voir plus clair. Cette situation est incompréhensible pour Pur-Porc : les rats vivent dans l'obscurité, ils aiment l'obscurité, et n'ont nul besoin d'allumettes. Un débat s'engage alors autour de l'opposition symbolique entre obscurité et lumière. Ces concepts sont traditionnellement convoqués dans les romans de *fantasy* pour mettre en jeu l'opposition entre bien et mal. Le bien est associé à la blancheur, la lumière, la pureté, et le mal aux ombres, à l'obscurité, à la noirceur¹⁴⁹. Cette dualité obscurité-lumière traverse ainsi toute l'œuvre de Tolkien qui fait de Sauron, personnage maléfique, le « Seigneur des ténèbres » (*Dark Lord*). Celui-ci règne sur un royaume d'obscurité, comme l'indique le célèbre poème qui ouvre la trilogie du *Seigneur des Anneaux* :

[...] Un anneau pour les gouverner tous, Un anneau pour les trouver,
Un anneau pour les amener tous et dans les ténèbres le lier
Au pays de Mordor où s'étendent les Ombres¹⁵⁰.

Nous notons également le cadeau de l'elfe Galadriel au hobbit Frodon, envoyé en mission dans les terres du Mordor : une fiole de cristal ayant une faculté particulière :

Dans cette fiole [...] est captée la lumière de l'étoile d'Eärendil, fixée dans des eaux de ma source. Elle brillera d'une lumière encore plus vive quand la nuit vous environnera. Qu'elle vous soit une lumière dans les endroits ténébreux, quand toutes les autres s'éteindront¹⁵¹.

Cette fiole s'illuminera en effet lorsque toutes les autres lumières, même l'espoir, seront *a priori* éteintes, et demeurera brillante face à l'obscurité la plus profonde, qui est celle, chez Tolkien, du mal. Le romancier, dans la version originale, utilise bien les termes antagonistes « *dark* » et « *light* » : « *May it be a light to you in dark places, when all others lights go out*¹⁵² ». Pratchett reprend ces mêmes mots, ainsi que le terme « *shadows* », « ombres », dans la conversation entre les rats Changés. Pistou estime ainsi qu'il « sait faire la différence entre la lumière et l'obscurité » (« *I can tell the difference between light and dark* »), et Pêches remarque que « c'est curieux [...], on ne sentait pas l'obscurité avant qu'on ait la lumière » (« *it's odd [...], but we didn't know the shadows were there until we had the light*¹⁵³ »). Nombreuses chez Tolkien¹⁵⁴, les occurrences d'opposition

¹⁴⁹ Les auteurs inversent parfois les valeurs : la Reine Blanche des *Mondes de Narnia* de C. J. Lewis (1950-1956) ou le magicien Saroumane le Blanc du *Seigneur des anneaux* (1954-1955) de Tolkien sont identifiés comme des personnages mauvais. Ceux-ci usurpent la couleur blanche et la clarté, apanages du bien.

¹⁵⁰ J. R. R. TOLKIEN, *La Communauté de l'anneau : Le Seigneur des anneaux Tome 1*, traduction de F. Ledoux, Paris, Pocket, 2002 (édition originale : 1954), p. 7. Les termes « ténèbres » et « Ombres » sont traduits de l'anglais « darkness » et « Shadows », cf. J. R. R. Tolkien, *The Lord of the rings*, Londres, HarperCollins, (édition originale : 1954), 1994.

¹⁵¹ J. R. R. TOLKIEN, *La Communauté de l'anneau : Le Seigneur des anneaux Tome 1*, op. cit., p. 644.

¹⁵² J. R. R. TOLKIEN, *The Lord of the rings*, op. cit., p. 367.

¹⁵³ Terry PRACHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 46-47 pour la version française et op. cit., p. 38-39 pour la version originale.

¹⁵⁴ Nous pouvons également citer le très célèbre passage de l'affrontement entre le mage Gandalf et une créature démoniaque, le Balrog, sur un pont. Le mage tient à la main son épée « qui luisait, froide et blanche » et exhorte la créature à faire demi-tour :

clarté-obscurité sont également fréquentes chez J.K. Rowling, dont la saga *Harry Potter*¹⁵⁵ fait aujourd'hui référence en matière de *fantasy* jeunesse. Son personnage maléfique, Voldemort, est ainsi surnommé « Seigneur des ténèbres » (*Darklord*), tout comme Sauron chez Tolkien. Erik L'Homme, romancier français auteur d'une trilogie de *fantasy*, *Le livre des étoiles*, publiée entre 2001 et 2003, utilise également ces représentations classiques : son héros doit notamment combattre un ennemi appelé « Ombre ». L'originalité de Pratchett dans son utilisation de l'opposition traditionnelle entre obscurité et lumière est qu'il n'associe pas ces éléments, comme dans les romans de *fantasy* classique, aux concepts de bien et de mal. L'auteur en effet privilégie plutôt l'association de la lumière à la connaissance et de l'obscurité à l'ignorance : Pistou distingue deux types d'obscurité, « l'obscurité extérieure et l'obscurité intérieure¹⁵⁶ ». Cette dernière n'est pas la tentation du mal¹⁵⁷, mais le maintien dans un état de conscience ou d'intelligence inférieur : « [...] avoir peur de l'obscurité, ça fait partie de nos progrès sur la voie de l'intelligence, je crois¹⁵⁸. » - constat paradoxal pour ces rats, étant donné qu'il trahit également la perte d'une capacité. Pratchett semble reprendre ici une représentation symbolique des concepts d'obscurité et de lumière attachés à l'époque de la Renaissance, qui voyait dans l'éveil des consciences et des cultures une victoire sur un Moyen-âge conçu comme obscur. En ce sens, les regrets de Pur-Porc sur les temps anciens¹⁵⁹ peuvent faire écho à des temps Moyenâgeux. Cependant, les idées des rats les plus progressistes, dont le chef de file est Pistou, répugnent également au vieux chef car elles ont des connotations très humaines. Pistou estime ainsi que les rats doivent être capables « de maîtriser le feu¹⁶⁰ », apanage de l'espèce humaine depuis Prométhée. Tous les rats ne sont pas sûrs que cette évolution leur soit vraiment profitable. L'éveil de la conscience, la maîtrise de la lumière permet aux rongeurs d'accéder à l'intelligence, à l'appréhension de métaphores et de symboles, à l'imagination, comme l'explique Pistou à un jeune Changé :

Ton cerveau fait la distinction entre toi et ce qu'il y a en dehors de toi. Alors maintenant tu n'as pas seulement peur de ce que tu vois, tu entends ou tu sens, mais aussi ce que tu... comme qui dirait... vois dans ta tête¹⁶¹.

L'imagination, ce que l'on peut « voir dans sa tête », au-delà de la réalité visible et tangible, peut permettre aux rats de dépasser le stade de la survie et de la reproduction de l'espèce. Elle peut également permettre à un auteur de mettre en place des récits dans lesquels les histoires racontées se déroulent dans des univers

« Je suis serviteur du Feu secret. [...] Le feu sombre ne vous servira de rien. [...] Retournez à l'Ombre ! Vous ne pouvez passer. » (« I am a servant of the secret fire [...]. The dark fire will not avail you [...]. Go back to the Shadow ! You cannot pass. »), J. R. R. TOLKIEN, *op. cit.*, p. 564 pour la version française et *op. cit.*, p. 322 pour la version originale.

¹⁵⁵ Publiée entre 1997 et 2007 au Royaume-Uni, et 1998 et 2007 en France. En 2001, date de parution de la version originale du *Fabuleux Maurice*, *Harry Potter* est déjà un phénomène littéraire mondial. En 2000, 35 millions de copies des trois premiers tomes de la série ont été vendus. Andrew BLAKE analyse ce phénomène dès 2002 avec *The irresistible rise of Harry Potter*, Londres, Verso, 2002. D'après Maria del Carmen Espinola ROSILLO, « Reviewed work : Andrew Blake 2002 : The irresistible rise of Harry Potter », Grenade, Université de Grenade-AEDEAN, Revue Atlantis, numéro 1, Juin 2006, p.167-172, [en ligne] <http://www.jstor.org/buadistant.univ-angers.fr/stable/41055240>, consulté le 21 mai 2016.

¹⁵⁶ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 47.

¹⁵⁷ Contrairement, notamment, à la conception de J.K Rowling, renforcée dans les adaptations cinématographiques de sa série. En effet, dans le roman *L'Ordre du Phénix* (Paris, Gallimard jeunesse, 2007, édition originale 2003, p. 361), le personnage de Sirius Black explique que « le monde ne se divise pas entre braves gens et Mangemorts » - les Mangemorts sont des adeptes de magie noire. L'adaptation de David Yates tournée en 2007 dramatise ce dialogue en utilisant les valeurs symbolisées d'ombre et de lumière : « Dans le monde il n'y a pas d'un côté le bien et le mal, il y a une part de lumière et d'ombre en chacun de nous ».

¹⁵⁸ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 46.

¹⁵⁹ « Nos parents se contentaient du noir », « Darkness was good enough for our parents », Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 46 pour la version française et *op. cit.*, p. 38 pour la version originale.

¹⁶⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 46.

¹⁶¹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 47.

imaginaires : Pratchett, ici, évoque peut-être la littérature de *fantasy*. Les catégories de la *fantasy* traditionnelle sont rejouées chez Pratchett, qui donne ici une nouvelle valeur à l'opposition entre lumière et obscurité dans ce conflit générationnel entre des rats devenus intelligents. L'obscurité associée de façon plus simpliste au danger ou au mal se retrouve d'ailleurs chez Pratchett davantage dans *L'aventure de Monsieur Lapinou*, présenté comme un récit naïf. Monsieur Lapinou se perd en effet dans le Bois Noir (*Dark Wood*), avatar de la Sombre forêt dans laquelle s'égare Taupe, personnage de Kenneth Grahame dans son roman *Le Vent dans les saules*. Pratchett semble, dans *L'Histoire de Monsieur Lapinou*, faire également référence à Tolkien. Lorsque le lapin estime que « l'important dans les aventures, [...] c'est qu'elles ne doivent pas s'éterniser au point de faire sauter les repas¹⁶² », nous pouvons identifier *Pierre Lapin*, de Beatrix Potter, qui est un personnage particulièrement gourmand. Pratchett y évoque peut-être également les hobbits de Tolkien, créatures obsédées par la nourriture et capables de prendre de grands risques pour préserver l'heure des repas. Le hobbit Merry, à l'image de Monsieur Lapinou, se réjouit ainsi d'un contretemps qui l'empêche pourtant de quitter une ville dangereuse et de se mettre à l'abri en ces termes :

Il y a une miette de consolation, [...] et plus qu'une miette, j'espère : on va pouvoir prendre le petit déjeuner – et le prendre assis¹⁶³.

Caution humoristique de Tolkien dans une écriture se présentant comme sérieuse, les hobbits font le lien avec le précédent roman de Tolkien, *Bilbo le hobbit*¹⁶⁴, adressé aux enfants. Pratchett, considéré comme le chef de file de la *fantasy* humoristique, semble adresser un clin d'œil au *Seigneur des anneaux*, devenu le canon de la *fantasy* épique.

Dans cette évocation de *topoi* de la *fantasy*, *Le Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants* rejoint ici un des traits saillants de la série du Disque-Monde. Cette dernière est en effet connue pour sa relecture des codes littéraires de la *fantasy* épique. L'écriture de Pratchett dépasse cette seule référence à la *fantasy* et se nourrit d'une pratique intertextuelle hypertrophiée et systématique. *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, présenté comme une réécriture de la légende du Joueur de flûte de Hamelin, s'inscrit dans ce dispositif et inscrit la référence au récit folklorique allemand dans un réseau dense et complexe d'hypotextes littéraires variés. L'auteur mêle ces différentes références et les transforme dans une démarche notamment parodique. Le geste intertextuel lui-même est parfois transformé, subverti : les références, comme les Contes des frères Grimm, sont travestis en Contes des sœurs Crime, évoqués par les personnages de Pratchett. Le monde dans lequel évoluent les personnages est donc un univers très marqué par l'appareil littéraire et culturel. Ces références littéraires s'accompagnent chez Pratchett d'un matériau documentaire important. L'auteur ne s'inscrit cependant pas dans la démarche des frères Grimm, qui donnaient dans leur version de la légende des données historiques et topographiques au sujet de Hamelin. Pratchett en effet base son récit sur une documentation scientifique conséquente, non visible à première lecture car diffusée dans le récit, et partagée dans les discours des différentes personnes comme du narrateur, au sujet des rats.

¹⁶² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 64.

¹⁶³ J. R. R. TOLKIEN, *La Communauté de l'anneau : Le Seigneur des anneaux Tome 1*, op. cit., p. 313-314.

¹⁶⁴ Paru en 1937 au Royaume-Uni.

4. Intertextualité documentaire : un roman sur les rats

4.1. Une base documentaire et scientifique : l'éthologie des rats au cœur d'un roman *fantasy* jeunesse

Les références littéraires de Pratchett constituent un matériau dense, exhibé tout au long du roman. Cependant, dans une note insérée à la fin du roman, l'auteur évoque un tout autre type de références :

Je crois avoir lu au cours de ces derniers mois plus de documentation sur les rats que je n'aurais dû. La plupart des faits réels – du moins ceux qu'on dit réels – sont tellement incroyables que je ne m'en suis pas servi de peur que les lecteurs m'accusent de les avoir inventés¹⁶⁵.

Ce travail de documentation mené par Pratchett n'est pas aussi évident, à première lecture, que les références aux contes traditionnels ou aux romans pour la jeunesse anglais. Les différentes références scientifiques au sujet des rats n'apparaissent pas de façon évidente. Elles ne relèvent ni d'une exhibition, ni d'une insertion maladroite dans la narration par le romancier. Cette démarche de documentation scientifique semble plutôt transpirer dans la narration. L'hypothèse serait ainsi que l'auteur emploie cette documentation dans un but de renforcement des substrats sur lesquels s'appuie la narration : les rats intelligents, personnages positifs, présentent ainsi un grand nombre de caractéristiques réelles des rats. Les attentes de la légende du Joueur de flûte de Hamelin sont ici déjouées. Pratchett va donc livrer, tout au long de son roman, une grande somme d'informations à caractère scientifique ou historique au sujet de l'éthologie des rats¹⁶⁶. Il n'en fait pas de même, par exemple, en ce qui concerne le chat : si certaines caractéristiques rattachées à cet animal sont évoquées, nous voyons que les rats sont véritablement un objet d'étude principal pour l'auteur. Ce savoir n'est pas livré de façon brute : chacun des personnages, à tour de rôle, peut prendre la parole pour expliquer le comportement ou les habitudes des rongeurs. Les réflexions de Maurice au sujet de Pistou, le rat myope, nous en apprennent par exemple au sujet de l'odorat de ces animaux :

[...] pour une espèce qui passait le plus gros de son temps dans l'obscurité et jouissait d'un odorat presque aussi performant, d'après ce qu'en avait compris Maurice, que la vue, l'ouïe et la parole réunies¹⁶⁷.

Le rat est en effet doté d'un odorat très performant – caractéristique qui a conduit certains pays à intégrer des rats dans leurs brigades policières de détection de stupéfiants, ou encore de déminage¹⁶⁸. Les rats eux-mêmes apportent des informations sur leur mode de vie ; Noir-mat s'étonne par exemple de l'aspect désert des sous-sols de Bad Igoince en ces termes : « Pas normal, ça. Toutes les villes abritaient des rats. Quand il y avait des hommes, il y avait des rats¹⁶⁹. » Cette affirmation est notamment confirmée par les recherches de Zineb Dryef dans son ouvrage semi-documentaire *Dans les murs : les rats, de la grande peste à Ratatouille* :

Contrairement au lion, dont le déclin est imputable à l'homme, qui a pris ses terres pour en faire des pâturages et qui l'a impitoyablement chassé, le rat a prospéré à nos

¹⁶⁵ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 287.

¹⁶⁶ Nous nous basons en grande partie, dans le travail de recherche et de vérification de ces données concernant les rats, sur l'enquête de Zineb Dryef : *Dans les murs : Les rats, de la grande peste à Ratatouille*, Paris, Don Quichotte éditions, 2015.

¹⁶⁷ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 20-21.

¹⁶⁸ Cf. portfolio photographie du *Nouvel Observateur* consacré aux chasseurs de rats à travers le monde : <http://tempsreel.nouvelobs.com/galerias-photos/photo/20150105.OBS9281/photos-profession-chasseur-de-rats.html>, [en ligne], consulté le 20/05/2016.

¹⁶⁹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 96.

dépens. Il a conquis tous les continents – à l’exception, comme l’homme, de l’Antarctique –, il a envahi les villes et c’est grâce à nous, êtres humains, qu’il prolifère. Non contents de les nourrir, les hommes, au XIX^e siècle, ont fourni aux rats le plus confortable des foyers : l’égout. Dans les profondeurs de la ville, le surmulot a trouvé suffisamment d’humidité, d’eau [...] et de nourriture pour croître. Il s’y est aussi découvert une vie plus libre et plus heureuse : dans les canalisations, il est à l’abri de tout prédateur¹⁷⁰.

Les personnages du roman indiquent même faire des recherches documentaires au sujet des rats, ou encore précisent posséder des connaissances de terrain au sujet de ces animaux. Les personnages sont par exemple confrontés à un « roi des rats », une créature monstrueuse composée de huit rats attachés ensemble par la queue. Ce type de créature étrange existe bel et bien ; plusieurs *museum* d’histoire naturelle, ou encore des cabinets de curiosités, conservent des spécimens de roi des rats dans leurs collections¹⁷¹. Lorsque Malicia évoque le « roi des rats », expression utilisée pour désigner ces rongeurs attachés ensemble par leurs queues et condamnés à devoir vivre et subsister de concert, Keith ne comprend pas comment une telle chose pourrait se produire. Malicia évoque alors une source documentaire :

*J’ai lu quelque part que les queues se collent ensemble quand ils sont dans le nid à cause de toutes les cochonneries, et elles s’emmêlent quand...*¹⁷²

Les théories scientifiques réelles tentant d’expliquer l’existence de ces rongeurs attachés entre eux reposent sur la cruauté humaine, hypothèse soutenue par Pratchett¹⁷³, ou sur des suppositions scientifiques autour de rats dont les queues se sont attachées ou collées ensemble dans le nid, comme l’explique Malicia. Keith réfute cet argument en indiquant doctement que :

Les rats ont le plus souvent six ou sept petits avec des queues assez courtes, et les parents nettoient les nids [...]. Est-ce que ceux qui racontent ces histoires ont déjà vu des rats¹⁷⁴ ?

Le narrateur prend parfois lui-même, de façon assez affichée, le rôle du pédagogue en matière de mœurs des rats. À la faveur d’une note de bas de page – pratique très courante dans l’écriture de Pratchett –, le narrateur, s’improvisant traducteur langue rat-langue humaine, explique le comportement du rat qui, par des signaux physiques, signale sa soumission au rongeur dominant :

*C’est difficile de traduire « chef » en rat. L’équivalent n’est pas un mot mais une espèce d’accroupissement bref indiquant qu’à cet instant le rat qui s’accroupit est prêt à accepter l’autre rat pour patron, mais qu’il ou elle ne doit pas en rajouter pour autant¹⁷⁵.

Le narrateur informe ici son lecteur au sujet de la hiérarchie sociale chez les rats ; celle-ci est, dans la nature, très développée et ces animaux vivent sous la domination d’un mâle qui peut parfois se faire ravir sa place par un animal plus jeune et plus robuste. Le ton de cette vraie-fausse note de bas de page est bien sûr comique, dans son irréalité et son langage familier. Même si le ton n’est pas ici docte ou sérieux, Pratchett met bien en scène cette situation de domination entre individus avec la rivalité entre le vieux chef, Pur-Porc, et son successeur affiché, Noir-Mat. Tout au long du récit, l’auteur dispense ainsi des données documentaires

¹⁷⁰ Zineb DRYEF, *op. cit.*, p. 42.

¹⁷¹ En France, les *museum* d’histoire naturelle de Châteaudun, Strasbourg et Nantes conservent des spécimens de Rois des rats. Cf. <http://www.museum.nantes.fr/pages/O3-apercu/apercuroiderat.htm>, [en ligne], consulté le 19/05/2016.

¹⁷² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 208.

¹⁷³ Cf. note de l’auteur, Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 287.

¹⁷⁴ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 208.

¹⁷⁵ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 46.

concernant les rats : les chasseurs de rats se trompent par exemple entre les différents types de rat, rouges ou gris, de plaine ou de ville¹⁷⁶. Cette différenciation scientifique correspond, dans la biodiversité bien réelle, aux *rattus rattus* (ou « rat noir », « rats des champs ») et *rattus norvegicus* (« rat gris », « rat brun », « surmulot », « rat des villes », « rats d'égout »). Les chasseurs de rats sont décrits comme des individus aisément reconnaissables par leur accoutrement :

[...] ils arboraient le long manteau poussiéreux et le chapeau haut de forme noir fatigué de leur profession. [...] Chacun tenait un terrier au bout d'une ficelle des chiens efflanqués, chicaneurs¹⁷⁷ [...].

Cette description est très semblable à l'iconographie présentant le plus célèbre de chasseurs de rats anglais, Jack Black¹⁷⁸, qui porte un chapeau haut de forme noir, des cages à rats et est accompagné de chiens terriers. Appelés plus volontiers aujourd'hui « dératiseurs », les chasseurs de rats officiaient jusqu'aux années 1940 en France et en Angleterre, attrapant les rongeurs à la main ou à l'aide de leurs chiens¹⁷⁹. Une revue médicale française de 1935 indique ainsi que les services publics engagent et rétribuent des chasseurs de rats en cas de prolifération de ces animaux¹⁸⁰.

Au fil du roman, nous apprenons encore que les rats savent parfaitement nager¹⁸¹, que « des rats pris de panique suivent toujours d'autres rats¹⁸² », etc. L'intrigue du récit se base elle-même sur des considérations scientifiques existantes au sujet des rats. Ainsi, l'utopie des rats intelligents, qui rêvent au début du roman d'emprunter un bateau pour s'installer sur une île paradisiaque, sans prédateurs, est bien basée sur l'existence d'« îles au rats ». L'archipel du rat, situé dans les îles aléoutiennes, aurait ainsi reçu ce nom en raison de la présence d'innombrables rats sur ces terres. Les animaux auraient rejoint l'île après le naufrage d'un navire japonais dans les années 1870. En l'absence de prédateurs, les rongeurs se sont multipliés et sont devenus les maîtres incontestés de ces territoires. Contrairement aux rêves des rongeurs de Pratchett, les rats des « *Rats Islands* » ont rapidement retrouvé leur prédateur principal : l'homme. Les biologistes ont en effet mis en place des procédures d'extermination pour tuer les rats ayant envahi ces archipels, en raison de la menace qu'ils représentent sur l'écosystème local¹⁸³.

Nous voyons ici que, comme pour l'intertextualité littéraire, l'écriture de Pratchett est nourrie de très nombreuses références, scientifiques et historiques, au sujet des comportements des rats. Une forme d'imaginaire scientifique associée aux cabinets de curiosités se met également en œuvre ici avec la référence à un spécimen de « roi des rats », au sein d'un récit jouant avec le fait scientifique et le merveilleux. Ce style

¹⁷⁶ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 131.

¹⁷⁷ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 36.

¹⁷⁸ Il est interviewé par Henry MAYHEW pour son ouvrage consacré aux classes sociales pauvres de Londres : *London Labour and the London poor*, Londres, G. Woodfall and Son, 1851. Cf. illustration en annexes, p. 120 (planche 15).

¹⁷⁹ Dans son étude, Zineb Dryef évoque Gustave Xhrouet, chasseur de rats français. Cf Zineb DRYEF, *op. cit.*, p. 157-180.

¹⁸⁰ « A noter que l'action des services sanitaires municipaux s'était déjà traduite par la démolition des quartiers insalubres, la transformation des quais et leur assainissement, l'hygiène plus attentive de la voirie, l'enrôlement avec primes de brigades de chasseurs de rats, opérant avec pièges et pâtes toxiques diverses, bref, les moyens courants. Et c'est ainsi qu'on put détruire, entre 1930 et 1931, environ 100.000 rats. » Chez Pratchett, les deux chasseurs de rats sont bien rétribués avec des primes pour chaque animal tué. *Les Cahiers de la santé publique : hygiène, hygiène publique, hygiène et médecine sociale* du 25 mars 1935, [en ligne], <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6384879h/f16.item.r=%22chasseurs%20de%20rats%22>, consulté le 25 mai 2016.

¹⁸¹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 221.

¹⁸² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 258 ; « si un rat s'enfuit, les autres le suivront », Zineb DRYEF, *op. cit.*, p. 268.

¹⁸³ Voir l'article du *Courrier International* du 09/09/2011 traitant de ce phénomène avec l'un des scientifiques chargés d'un étude visant à prouver l'intérêt du sauvetage des Îles des rats, [en ligne], <http://www.courrierinternational.com/article/2011/09/08/mort-aux-rats>, consulté le 20/10/2016.

disert, féru de références, de clins d'œil, mais qui n'exclut pas l'humour, semble ici adopter une posture pédagogique. Celle-ci n'est peut-être pas nécessairement employée uniquement à l'usage du public cible de ce livre, c'est-à-dire le public enfantin. En effet, cette pratique peut permettre à tout lecteur de découvrir de nouveaux faits sur les rats, animaux *a priori* porteur d'une aura négative. La documentation scientifique distillée au long du roman, semble donc être utilisée par l'auteur dans le but de renforcer les substrats d'une narration mettant en scène des personnages de rat que le lecteur est invité à estimer et à apprécier, contrairement aux motifs d'invasion, de grouillement et de répugnance véhiculés par la légende du Joueur de flûte. Pratchett va en ce sens employer, parallèlement aux sources documentaires concernant l'ethologie des rats, une partie des préjugés et idées préconçues qui existent autour de ces animaux. Les Changés, rats doués de conscience, sont ainsi différents des « simples » rats, mais sont également sans cesse montrés par les hommes comme différents de ce qu'ils devraient être – différents de l'image qu'un homme, ou qu'un Hamelinois, peut s'en faire.

4.2. Rats dans l'imaginaire collectif : une réputation à tenir ?

Le rat jouit d'une mauvaise réputation véhiculée, à diverses périodes de l'Histoire, par les autorités ou encore par les œuvres de fiction. Les rats sont conçus comme invasifs, destructeurs, voraces, et surtout vecteurs de maladies, et notamment de la peste. Ces rongeurs doivent être évités, pourchassés, exterminés. Malicia, avant de reconsidérer ses préjugés sur ces animaux en fréquentant les Changés, résume au début du roman l'avis général au sujet de ces rongeurs : « Le seul bon rat, c'est un rat mort¹⁸⁴ ! ». Le roman de Pratchett s'ouvre en ce sens sur la formule suivante : « Les rats ! Ils pourchassaient les chiens et mordaient les chats, ils... » (« *Rats ! They chased the dogs and bit the cats, they –*»). Pratchett reprend ici les premiers vers du poème *The Ratcatcher*, de Robert Browning. Les rats de Hamelin y sont présentés comme une engeance particulièrement violente et retorse, se battant contre les chiens et tuant les chats « *Rats ! They fought the dogs and killed the cats* ». Le troisième vers du poème reprend une idée reçue encore plus terrifiante au sujet de ces animaux : ils mordraient les bébés dans leurs berceaux (« *And bit the babies in their cradles* »). Certains journaux reportent des faits de morsures d'enfants par des rats, comme l'article sensationnaliste du *Faits divers illustré* du 3 octobre 1907¹⁸⁵, titrant « des rats anthropophages » et montrant en couverture le dessin de parents éplorés devant un nourrisson ensanglanté, couvert d'une dizaine de rats. Les spécialistes estiment que les morsures de rats sur des humains sont rares et accidentelles, et qu'elles n'arrivent en général que dans des contextes sociaux très pauvres favorisant la proximité entre l'homme et le rat¹⁸⁶. La culture populaire – sans doute influencée par les velléités des gouvernements désireux de voir les citoyens fuir ces rongeurs, soupçonnés de transmettre la peste – s'empare pourtant du fantasme du rat tueur. Les *pulps*, magazines américains bon marché des années 1930, reconnaissables par leurs couvertures criardes et de mauvais goût, proposent ainsi des histoires de rats mutants ou de rats mangeurs d'hommes. Les *pulps* sont célèbres pour leurs récits faciles et caricaturaux, mais également pour avoir été un lieu favorable à la publication de récits fantastiques, de science-fiction, de fantasy ou policiers d'excellents auteurs. *Les rats dans les murs*, de H.P. Lovecraft, maître

¹⁸⁴ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 73.

¹⁸⁵ D'après Zineb DRYEF, *op. cit.*, p. 35-36.

¹⁸⁶ D'après Zineb DRYEF, *op. cit.*, p. 40.

américain du roman d'horreur, est ainsi publié dans le magazine *Weirds Tales* en 1924. Le narrateur y est obsédé par les rats qu'il entend dans les murs, sombrant dans la folie, à l'instar du héros du *Horla* de Maupassant. En 1970, un jeune auteur, Stephen King, fait paraître une nouvelle intitulée *Poste de nuit*. Les personnages sont en proie avec des rats mutants d'une taille gigantesque. *Les rats*, du romancier britannique James Herbert, paru en 1974, met également en scène une communauté en lutte contre des rats mutants. Cet animal vivant dans les sous-sols, associé aux ténèbres, à la contamination et à la prolifération, ou facilement assimilables à des mutants ou des clones lorsqu'il s'agit de rats de laboratoires, concentre des fantasmes de violence, de dévoration, de monstruosité. Dans son étude, Zineb Dryef évoque la « vieille peur moyenâgeuse des rats¹⁸⁷ » : l'animal est en effet associé à la peste depuis la pandémie de peste noire en Europe entre 1347 et 1352, malgré des études postérieures ayant prouvé que le vecteur de contamination n'est pas directement le rat lui-même, mais la puce du rat, qui transmet la maladie en mordant successivement un rongeur puis un être humain¹⁸⁸. Au XVIII^e siècle, la description du rat donnée par des adaptateurs des écrits de Buffon n'est pas de nature à faire apprécier l'animal :

Le rat est assez connu pour l'incommodité qu'il nous cause. Il habite ordinairement les greniers où l'on entasse le grain, où l'on serre les fruits, et de là descend et se répand dans la maison. [...] Il rongé la laine, les étoffes, les meubles ; perce le bois, fait des trous dans les murs [...]. Malgré les chats, les poisons, les pièges, les appâts, ces animaux pullulent si fort, qu'ils causent souvent de grands dommages. Ils sont quelquefois en si grand nombre, qu'on serait tentés de déménager, et qu'on déserrerait en effet, s'ils ne finissaient par se détruire eux-mêmes et se manger entre eux. [...] Un gros rat est plus méchant et presque aussi fort qu'un jeune chat¹⁸⁹.

Pratchett semble, dans son roman, se jouer des représentations habituelles attachées aux rongeurs. Les rats « Changés », qui réalisent leur évolution par rapport à leurs congénères dominés par l'instinct, cherchent également à se dissocier des valeurs et comportements habituellement associés aux rats. « [...] Tous ces vols de grains et de fromage, tous ces trous qu'on rongé dans les murs, c'est... [...] Ce n'est pas moral. » explique ainsi la rate nommée Pêches. Maurice, ébahi, proteste : « Mais c'est ce que font les rats¹⁹⁰ ! ». La question de ce qui fait qu'un rat est un rat, ou dans une moindre mesure ce qui fait d'un chat, un chat, est constante dans le roman. L'accès à l'intelligence amène les bêtes à réfléchir sur leurs instincts, et sur l'image qu'ils renvoient aux hommes : au chat Maurice qui se désole d'avoir des cas de conscience au moment de manger une souris, et arguant qu'un chat « n'est pas censé se conduire comme ça », Pistou le rat lui répond qu'eux-mêmes n'agissent pas « comme les rats sont censés se conduire¹⁹¹ ». En effet, les Changés sont des animaux qui savent lire, promulguent des lois, font preuve de réflexion et de raison, refusent d'être conduits par le seul instinct de survie ou de conservation de l'espèce. Nous sommes bien sûrs ici éloignés des comportements réels des rats dans la nature. Ils sont également des personnages attachants, drôles, réfléchis, altruistes, héroïques, créatifs : nous sommes ici bien loin des représentations habituelles des rats dans la fiction. À plus d'un titre, les



¹⁸⁷ Zineb DRYEF, *op. cit.*, p. 62. Chez Pratchett, les chasseurs de rats usent de cette peur pour éloigner Keith et Malicia. Ils y ajoutent une dose de dramatisation qui prête à rire : « Tu peux attraper la peste, tu sais, avec les rats. Et t'as les jambes qui explosent. » Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 37-38.

¹⁸⁸ Zineb DRYEF, *op. cit.*, p. 47-48.

¹⁸⁹ D'après Georges-Louis Leclerc BUFFON, *Buffon de la jeunesse : histoire naturelle des mammifères, des oiseaux, des reptiles et des poissons (2e édition)*, Paris, Peltier et Mulot, 1864, p. 111-112, *cf.*

<http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6512173j/f125.item.r=rat%20d%C3%A9go>, [en ligne], consulté le 24 mai 2016.

¹⁹⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 23.

¹⁹¹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 151.

rongeurs de Pratchett ne sont « pas des rats ordinaires », selon les mots de Keith¹⁹². S'ils sont en quelque sorte des rats mutants, les Changés ne souhaitent pas, contrairement aux récits d'horreur ou de science-fiction, coloniser la terre et détruire l'humanité. *A contrario*, Araignée, le roi des rats, créature mutante créée par l'homme – ce sont les chasseurs de rats qui ont attaché ensemble huit rongeurs pour former ce roi des rats – a pour but avoué de prendre le pas sur l'être humain. La créature dispose d'un don de télépathie qui lui permet de commander à autrui afin de pallier sa difficulté à se déplacer et agir physiquement. Cette faculté prêtée à la créature par Pratchett semble être basée sur une documentation réelle au sujet des spécimens de rois des rats. Les scientifiques, pour expliciter le fait que des rongeurs aient pu survivre malgré le fait qu'ils ne pouvaient se déplacer, ont en effet supposé que d'autres rats de leur groupe social leur apportaient à manger. L'imaginaire populaire a quant à lui ajouté l'image du « roi » régnant sur ses sujets¹⁹³. Chez Pratchett, le roi des rats, lorsqu'il se décrit, donne de lui-même une description qui ressemble en tous points à l'image négative du rat que l'homme s'est également créée :

Moi je suis tout ce que doit être un vrai rat ! Je suis la saleté et les ténèbres ! Je suis les bruits sous le plancher, les frémissements dans les murs ! Je suis ce qui sape et ravage ! Je suis la somme de tout ce que tu rejettes ! Je suis ton double¹⁹⁴ !

Pistou, le rat blanc philosophe, n'est pas dupe. Il refuse les propositions d'Araignée, estimant qu'il n'est « qu'une autre création néfaste des hommes¹⁹⁵ ». Cette « création néfaste » de l'homme pourrait en ce sens désigner, en plus de la souffrance animale, l'image de cet animal dans l'inconscient collectif et la culture humaine.

Au début du roman, Pratchett citait les premiers vers du poème de Browning, qui installait son lecteur dans une sphère de référence associée aux rats envahissants et anthropophages, et les coupait aussitôt, prévenant son lecteur : « il n'y avait pas que ça » à dire sur les rats. L'ensemble de ces représentations associées à ces animaux existent bel et bien, et se retrouveront donc dans le roman. L'essentiel du récit veillerait cependant à proposer un contrepoint à ces images funestes, afin de proposer une image réhabilitée de ces animaux en littérature. La réhabilitation des rats pour le grand public attendra pourtant le succès public et critique du film d'animation des studios Pixar, *Ratatouille*¹⁹⁶. Sorti en 2007, et récompensé par l'Oscar du meilleur film d'animation la même année, ce long-métrage présente les aventures souterraines et culinaires de Rémy, jeune rat parisien rêvant de quitter les égouts pour devenir chef d'un grand restaurant. L'objectif d'une réhabilitation du rat est évident, et les créateurs développent même un court-métrage intitulé « Notre ami le rat ». Les

¹⁹² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 151.

¹⁹³ « On croyait que le roi-de-rats, orné d'une couronne d'or, trônait sur un groupe de rats entrelacés, et gouvernait de là tout l'empire souriquois. Ce qui est positif, c'est que parfois un grand nombre de rats se soudent ensemble par la queue, et que, ne pouvant se mouvoir, ils sont nourris par leurs semblables. » Alfred BREHM, *La vie des animaux illustrée : Description populaire du règne animal, les mammifères*, Paris, J. B. Baillière et fils, 1869, p. 109-111. Voir également Michel DANSEL, *Nos frères les rats : leur histoire, leurs légendes, leurs mystères et l'art de les aimer*, Paris, Fayard, 1977, p. 73-78.

¹⁹⁴ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 222.

¹⁹⁵ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 222.

¹⁹⁶ Plusieurs coupures de presse consacrées à des actualités concernant les rats évoquent ainsi l'influence du film *Ratatouille* dans la conception que les hommes ont de ces animaux. En 2008, un article de *Ouest-France* consacré à une invasion de rats dans une école de Ginglin, en Bretagne, note que ces animaux restent indésirables malgré leur réhabilitation par le film *Ratatouille*. Cf. http://www.saint-brieuc.maville.com/actu/actudet_-Des-rats-decouverts-a-l-ecole-maternelle_-586102_actu.Htm, [en ligne], consulté le 24 mai 2016. En 2014, un restaurateur Londonien inaugure un « bar à rats », établissement où les clients peuvent consommer des boissons en compagnie de rats domestiques. Les journalistes estiment que le commerçant profite de l'image plus positive des rats depuis *Ratatouille*. Cf. <http://www.terrafemina.com/societe/international/articles/46027-les-bars-a-chat-donnent-naissance-au-bar-a-rats.html>, [en ligne], consulté le 24 mai 2016.

personnages de *Ratatouille* y expliquent l'histoire des différentes espèces de rats, leur éthologie et leur utilité pour les hommes. Le court-métrage présente des scènes qui ont une parenté marquée avec l'œuvre de Pratchett. Les rats y expriment notamment leur vision d'un monde utopique, basé sur la coopération entre rats et hommes¹⁹⁷. Chez Pratchett, cette coopération est rendue difficile par certains aspects de la nature humaine. L'auteur fait en effet référence, au cœur de son récit, à des pratiques réelles, invasives ou cruelles, employées par l'homme à l'encontre de ces animaux.

4.3. Des rats et des hommes

Dès les premières lignes du roman, le narrateur prévient donc le lecteur qu'il y a plus à dire sur les rats que ce que l'opinion populaire ou les récits légendaires – parmi lesquels, bien sûr, figure celle du Joueur de flûte de Hamelin. Il indique également que selon Maurice, protagoniste du récit, ce livre évoque les relations entre hommes et rats :

Comme disait le fabuleux Maurice, ce n'était qu'une histoire de rats et d'hommes. Et le plus difficile, c'était de définir qui étaient les rats et qui les hommes¹⁹⁸.

Les Changés ressemblent en effet à des hommes : dotés d'une intelligence supérieure aux autres créatures, ils sont semblables aux premiers hommes par leur maîtrise du feu puis de l'écriture. Comme les hommes occidentaux, ils lisent leur destinée dans un Livre sacré, *Monsieur Lapinou*, et constituent leurs tables des lois décrivant des préceptes moraux et éthiques. Leur psychologie se développe, et ils entretiennent des débats métaphysiques au sujet de la vie après la mort. La représentation ici est troublante : le lecteur peut se demander s'il a bien affaire à des rats. Ces animaux sont considérés par les scientifiques comme une espèce intelligente, dotée de très grandes facultés d'adaptation, susceptible de bouleverser les écosystèmes naturels par une exploitation abusive et incontrôlée des ressources existantes. Toutes ces caractéristiques sont également imputables à l'espèce humaine. Les rats partagent 90% d'ADN commun avec l'homme. Leur espèce ne possède cependant pas certaines capacités dont dispose l'humanité : désir de conquête de territoires, cruauté préméditée - qu'elle soit gratuite ou motivée, à petite ou grande échelle. L'image des hommes partagée par les rats et le chat dans le roman de Pratchett est ainsi, à l'instar de celle des rongeurs, loin d'être reluisante. Les humains sont par exemple stupides et arrogants :

Ces types-là n'ont pas inventé le fil à couper le beurre. [...] Nos rats raisonnent mieux que la plupart des humains, d'accord ? [...] Hah, même les rats ordinaires sont plus forts que les humains. Les humains s'imaginent, parce qu'ils sont plus grands, qu'ils valent mieux...¹⁹⁹

Les êtres humains sont également marqués par l'ambivalence de leurs relations avec les animaux ; schizophrènes, ils les célèbrent en romans et les massacrent dans la vie réelle :

Oui, *L'Aventure de Monsieur Lapinou* donnait lieu à un grand nombre de discussions chez les Changés. À quoi servait ce livre ? Était-ce, comme le croyait Pistou, la vision d'un avenir radieux ? Était-il l'œuvre des humains ? La librairie était destinée aux

¹⁹⁷ Comme exemple de service donné aux hommes, les rats proposent de lacer les chaussures des vieillards qui ne peuvent se baisser. En échange, ceux-ci retirent les pièges et permettent aux rats de manger un peu de leurs provisions. Chez Pratchett, Maurice explique qu'en échange de l'enlèvement des pièges et poisons, les rats pourraient chasser les cafards ou les rats non intelligents, ou encore aider les sculpteurs sur bois en rongant pour eux. Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 267.

¹⁹⁸ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 9.

¹⁹⁹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 40.

humains, c'est vrai, mais même les humains n'écriraient sûrement pas un bouquin sur Rupert Ratchon le rat, qui portait un chapeau, pendant qu'ils empoisonnaient les rongeurs sous le plancher. Si ? Faudrait être complètement malades pour en arriver là, non²⁰⁰ ?

« Même les humains » ne pourraient être capables d'un comportement pareil : nous voyons ici que les hommes ont bien la réputation de créatures contradictoires, dangereuses, stupides, capables des pires idioties comme des atrocités les plus barbares. Nous pouvons parler ici d'animalisation des personnages humains : Malicia et Keith se battent par exemple « comme des chats²⁰¹ », selon Maurice. Valeurs et modes de représentation s'emmêlent, et Noir-Mat, chef des Changés, coupe ainsi les exclamations du maire de Bad Igoince, stupéfait devant ce rat sachant parler et raisonner :

Voilà ce que je propose, dit-il. Vous faites comme si les rats savaient penser, et je vous promets de faire comme si les humains le savaient aussi²⁰².

Quel est le but de cette animalisation et de ce basculement des références ? Il est certainement ici question de démontrer que, bien souvent, l'homme se comporte davantage comme une bête, violente et soumise à ses instincts, que comme un être humain, civilisé, réfléchi et empathique. La brutalité humaine peut s'exercer sur les animaux ; Pratchett s'appuie sur des sources documentaires réelles pour les scènes de maltraitance animale présentes dans son récit. Les fosses aux rats, dans lesquelles des parieurs déversaient des flots de rongeurs et misaient sur la rapidité avec laquelle les terriers pourraient les massacrer, étaient des loisirs macabres bien réels. Rares en France, les « ratodromes » sont nombreux en Angleterre à la fin du XIX^e siècle. Le plus célèbre des chiens ratiers se nomme Jacko, comme dans le roman de Pratchett. Les chasseurs de rats n'hésitent également pas à entasser des rongeurs dans des cages trop petites, surpopulation qui induit une panique généralisée conduisant à des mutilations sévères :

Il y avait des rats. D'un mur à l'autre, du sol au plafond, des rats partout. Les cages en étaient bondées ; ils s'accrochaient au treillis de devant et à celui du dessus. Le grillage se tendait sous le poids. Des formes luisantes bouillonnaient et dégringolaient, des pattes et des museaux débordaient par les trous. Des couinements, des bruissements et des criaillements emplissaient l'espace, et la puanteur était épouvantable. [...] « Sortez-les ! hurla Pur-Porc. [...] Le mal ! le mal ! le mal ! [...] Il y a des rats qui se mangent entre eux là-dedans²⁰³ ! »

Cette scène repoussante semble inspirée de l'expérience scientifique de « l'utopie des souris » menée en 1968 par l'éthologue américain John B. Calhoun. Des rats ou des souris, placées dans une fosse sans possibilité de s'échapper, sont pourvus de l'eau et de la nourriture nécessaire à leur survie. Les naissances successives créent rapidement une situation de surpopulation entraînant des réactions de violence exacerbée : mutilations, cannibalisme. Cette expérience a par ailleurs été menée à Poolsville, dans le Maryland, pour le compte de l'organisation américaine NIMH – celle dont le roman de *fantasy* jeunesse *Madame Brisby et le secret de NIMH*, source d'inspiration de Pratchett pour son *Fabuleux Maurice*, évoque les méthodes. « Pool » signifiant en anglais « piscine » ou « mare », « Poolsville » peut se traduire littéralement par « ville des piscines ». Au début du roman de Pratchett, Maurice prétend que la ville où ils se rendent, Bad Blintz (Bad Igoince dans la traduction

²⁰⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 50.

²⁰¹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 127.

²⁰² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 261.

²⁰³ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 125-126.

française) signifie « ville des bains²⁰⁴ ». L'auteur semble ainsi bien faire référence à la ville ayant abrité les recherches de Calhoun, et intègre bien à son récit la cruauté humaine envers l'animal, et notamment le rat²⁰⁵. Pratchett semble donc proposer, au cœur de son récit, l'image d'animaux anthropomorphes et d'humains animalisés. Les valeurs associées à l'humanité ne sont cependant pas toutes négatives. Deux créatures, symbolisant le pire et le meilleur dans la nature humaine, vont ainsi s'affronter. Pistou et Araignée, le roi des rats, sont tous deux des animaux qui ont accédé à un degré supérieur d'intelligence après une manipulation humaine. Le roi des rats est né de la cruauté de l'homme, quand un individu a attaché ensemble plusieurs rats par la queue. Les rongeurs ainsi regroupés parviennent à survivre. Ils développent même une capacité magique : ils sont en effet capables de télépathie et utilisent cette faculté pour contrôler les autres personnages. Le roi des rats souhaite mettre en place un plan de vengeance contre l'homme. Ce désir de vengeance, comme le pouvoir d'envoûtement que représente la faculté de télépathie et de contrôle des esprits, peut définir Araignée, le roi des rats, comme un avatar du Joueur de flûte. Ce dernier envoûte en effet grâce à sa musique enchantée et se venge des Hamelinois. Comme beaucoup d'êtres humains, la volonté du roi des rats est de détruire une autre espèce en exploitant la sienne, usant pour ce faire d'asservissement, de brutalité, de manipulation, de violence. À l'instar de l'homme, la créature n'hésite également pas à créer des créatures mutantes, de gros rats qu'elle envoie en mission de mort à sa place. Face à lui cependant se tient Pistou, devenu intelligent suite à l'ingestion accidentelle de substances que des mages indéclicats ont jetées dans une rue en lieu et place de poubelles. Pistou, dont la faiblesse physique s'accompagne d'une grande force morale, développe au contraire les meilleurs instincts de l'homme : espoir, curiosité, tempérance, tolérance, compassion, réflexion, attrait pour la culture et l'écriture. La réhabilitation de l'image de l'être humain, dans le roman de Pratchett, repose donc sur un rat. Nous notons également l'influence du personnage de Keith, qui est pour sa part un être humain. Apparaissant, aux yeux des hommes, comme stupide et sans intérêt dans les premiers tiers du roman, le personnage se révèle par la suite capable d'empathie, de conviction, de courage. Il n'hésite pas à braver le danger pour sauver les rats des flammes – le personnage précise même ici que : « c'est un travail d'humains²⁰⁶ » – et défie le Joueur de flûte avec panache. Cette proximité entre hommes et rats peut alors révéler des situations insolites dans lesquelles les deux espèces réalisent qu'ils ont en commun plus de choses qu'ils ne le pensaient. Le contrat alliant la population de Bad Igoince aux rats Changés à la fin du roman va ainsi rapidement démontrer que, une fois débarrassés de leurs clichés et images toutes faites, les rats et les hommes devenus plus intelligents (les uns à la faveur d'ordures magiques, les autres à celle des explications d'un chat, d'un groupe de rat et de deux enfants) réalisent qu'ils ont les mêmes problèmes. Le maire du village et Noir-Mat, chef des Changés, vont ainsi comparer la lourdeur de leurs responsabilités en tant que gouvernants :

[...] - Vous êtes le chef depuis... combien de temps ?

- Dix ans, répondit le maire.

- Ce n'est pas dur ?

²⁰⁴ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 20.

²⁰⁵ L'idéologie antispéciste à l'œuvre dans le roman est notamment étudiée par Marek OZIEWICZ, op. cit.

²⁰⁶ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 230.

- Oh si. Oh si. On discute tout le temps mes décisions. [...] Vous voyez la rivière ? Vous voyez les maisons ? Vous voyez les gens dans les rues ? C'est à moi de faire marcher tout ça. [...] Et tous les ans, je découvre que je n'ai pas assez dérangé mes administrés pour qu'ils élisent un autre maire. Alors je dois recommencer. C'est beaucoup plus compliqué que je ne l'aurais cru.

- Quoi ? Pour vous aussi ? Mais vous êtes un humain ! s'étonna Noir-Mat.

- Hah ! Vous croyez que ça rend les choses plus faciles ? Moi, je croyais les rats sauvages et libres !

- Hah²⁰⁷ !

Le travail d'identification et de classement des références littéraires et documentaires qui s'exhibent ou affleurent dans le texte de Pratchett a permis de définir plusieurs pôles d'hypotextes ou d'architextes. L'auteur convoque en effet dans son récit un matériau référentiel folklorique dense : les contes et légendes semblent constituer le champ référentiel le plus évident. Pratchett densifie ce premier réseau de références par l'utilisation et la transformation d'hypotextes appartenant aux genres du roman animalier ou du roman d'aventure pour la jeunesse, invoquant ainsi quelques ouvrages emblématiques de la littérature enfantine anglaise et anglo-saxonne. Il emploie et subvertit également des *topoi* de la littérature *fantasy*. Cette écriture fortement intertextuelle s'accompagne également d'un travail documentaire conséquent au sujet de l'éthologie des rats. Ce bagage scientifique semble constituer pour l'auteur une base ou un terreau fertile enrichissant sa narration, dans l'objectif de redéfinir ou améliorer l'image de cet animal auprès du lectorat.

Chez Pratchett, la référence à la légende du Joueur de flûte de Hamelin s'inscrit donc au cœur d'un geste intertextuel hypertrophié, mettant en œuvre un réseau de références littéraires et documentaires très larges. La légende est pourtant présentée comme l'argument principal du récit. Il convient alors d'étudier la structure du roman de Pratchett pour évaluer la place de la légende dans la machinerie globale du roman. La troisième étape de notre recherche s'attachera ainsi à évaluer la manière dont Pratchett emploie son matériau de références littéraires et documentaires, ainsi que son intérêt affiché pour les histoires comme pour les rats dans leurs caractéristiques réelles et dans leurs représentations traditionnelles, au cœur de son récit. La fabrication de l'intrigue, et son inscription dans une version transformée et subvertie de la légende du joueur de flûte de Hamelin, sera ainsi mise en question.

²⁰⁷ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 278-280.

Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants, Terry Pratchett : fonctionnement du récit

L'organisation du matériau littéraire et documentaire ne s'articule pas seulement, chez Pratchett, autour du motif de la légende : en effet, le roman possède un schéma narratif plus large. Le recours à l'intertextualité s'accompagne également, chez cet auteur, d'un discours fortement métatextuel. Les personnages et le narrateur, en plus de faire référence à d'autres récits, vont ainsi commenter leur propre histoire. Le lecteur se voit confronté à des discours mettant en cause l'intérêt ou la conformité narrative des aventures qu'ils sont en train de vivre, en vertu de ce qu'un lecteur est en droit d'attendre des développements narratifs habituels des contes ou des romans d'aventure. Chez Pratchett, rien ne se passe cependant comme les récits traditionnels le préconisent. Les principes narratifs de la légende du Joueur de flûte de Hamelin, comme la plupart des autres hypotextes, vont ainsi être remis en cause au cœur d'un récit autoréflexif, invitant son lecteur à réfléchir au sujet de la fabrication de l'histoire.

1. « Une histoire sur les histoires » : une écriture métatextuelle engageant le lecteur à réfléchir la fabrication de l'intrigue

1.1. Utilisation d'un vocabulaire métatextuel par les personnages et le narrateur

La métatextualité est définie par Gérard Genette comme « la relation, on dit plus couramment de "commentaire", qui unit un texte à un autre dont il parle [...]. C'est, par excellence, la relation *critique*²⁰⁸. » D'autres critiques, à l'instar des contributeurs de l'ouvrage *Métatextualité et métafiction*²⁰⁹, ajoutent à cette définition un autre type de relation critique, ou de commentaire : celle qu'un texte peut entretenir avec lui-même. La mise en abyme, l'auto-référentialité, ou toute opération visant à révéler les artifices narratifs de l'histoire en construction, et située au cœur du récit lui-même, peuvent ainsi se définir comme des relations métatextuelles. L'ouvrage usant de ces procédés peut alors être désigné par le terme de « métafiction », emprunté à l'anglais (*metafiction*). Les auteurs du collectif retiennent, pour leur analyse, l'approche pragmatique de Wenche Osmmundsen :

Le texte de fiction sera métatextuel s'il invite à une prise de conscience critique de lui-même ou d'autres textes. La métatextualité appelle l'attention du lecteur sur le

²⁰⁸ Gérard GENETTE, *Palimpsestes*, op. cit., p. 11.

²⁰⁹ *Métatextualité et métafiction : théories et analyses*, sous la direction de Laurent LEPALUDIER, Centre de Recherches Inter-Langues d'Angers, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2002.

fonctionnement de l'artifice de la fiction, sa création, sa réception et sa participation aux systèmes de signification de la culture²¹⁰.

Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants regorge, comme nous l'avons vu dans la deuxième partie de ce mémoire, de références à des hypotextes très divers, et notamment à des œuvres de fictions reconnaissables du lecteur. La relation de commentaire va également s'y mettre en œuvre au sujet du récit lui-même, dans un positionnement métatextuel. En effet, narrateur et personnages font des allusions au fait qu'ils sont dans une histoire en train de se construire. Le texte est ainsi émaillé d'un vocabulaire relatif au texte et à sa construction. L'ouvrage s'ouvre par exemple sur les avis de deux personnages du roman – qui ne sont à ce stade pas présentés ni décrits – sur l'histoire dont ils font partie. Selon le narrateur, l'un de ces personnages estime, dès la huitième ligne du roman, que l'histoire est une métafiction : « [...] d'après Malicia Crime, c'était une histoire sur les histoires. » La majorité des réflexions d'ordre métatextuel se concentrent autour de ce personnage. Malicia, férue de lectures et de contes, compare en effet sans cesse l'aventure qu'elle est en train de vivre à la façon dont cette histoire devrait se dérouler. La jeune fille fait référence à son expérience de lectrice, et à ce que ses lectures lui ont enseigné en termes de mécanismes narratifs. Umberto Eco, dans son *Lector in fabula*²¹¹, décrit le lecteur participatif imaginant les développements d'un roman. À l'image de ce « lecteur modèle », Malicia analyse les événements et situations qui se présentent à elle, et cherche à remplir les vides de la narration en réemployant un réseau de relations et de fonctionnements narratifs qui lui sont familiers. Ce positionnement actif est marqué, dans le texte, par un vocabulaire exprimant la fabrication, la création, l'invention de l'histoire : Malicia est celle qui raconte ou fabrique l'histoire de toutes pièces (*make up a story*). Pour expliquer le passé de Keith, Malicia utilise différentes références littéraires pour composer une histoire qui lui convient. Les démentis ou remarques des autres personnages s'intègrent petit à petit dans son schéma narratif, et Malicia crée une intrigue (*a plot*) à partir d'évènements isolés qu'elle agence selon sa convenance. Lors de sa rencontre avec les rats Changés, Malicia prend parfois le temps de récapituler les différentes informations pour les intégrer dans une explication plausible et satisfaisante sur le plan narratif, au grand étonnement de Maurice, témoin de l'opération :

Ses lèvres bougeaient. Maurice comprit qu'elle bâtissait une histoire à partir des nouveaux éléments²¹².

Malicia considère même parfois l'aventure qu'elle vit comme étant trop peu conforme à ses attentes de lectrice. Le lecteur réel voit donc ce personnage émettre des commentaires dépréciatifs au sujet de la non-conformité narrative des péripéties rencontrées. Capturée par les chasseurs de rats, ligotée et enfermée dans une cave, la jeune fille ne déplore ainsi pas la situation elle-même, mais la façon dont celle-ci est racontée :

[...] par bien des côtés, je ne crois pas que cette aventure ait été bien agencée. [...] Ce n'est pas comme ça qu'on devrait être attachés²¹³.

Malicia use fréquemment d'un vocabulaire lié à l'analyse littéraire. Elle estime avoir hérité des « talents de conteuse » de ses tantes (« I've *inherited the story-telling talent*²¹⁴ »). Elle évalue les solutions trouvées en

²¹⁰ Wenche OMMUNDSEN, *Metafictions ?*, Melbourne, Melbourne University Press, Interpretations, 1993, p. 12, cité in *Métatextualité et métafiction : théories et analyses*, op. cit., p. 10.

²¹¹ Umberto ECO, *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 1985.

²¹² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 154.

²¹³ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 154.

²¹⁴ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 80, et p. 73 pour la version originale.

fonction de leur possible efficacité dans un contexte de fiction : le mode de résolution d'un élément perturbateur a-t-il été assez « satisfaisant sur le plan narratif ? » (« *narratively satisfying*²¹⁵ ? »). Elle adopte même la position du critique littéraire, réprochant le manque de profondeur et de suspense dans le livre fictif *L'aventure de Monsieur Lapinou* : « pas de thème sous-jacent, pas d'observation sociale », « tu appelles ça de la tension narrative, toi ? » (« *narrative tension*²¹⁶ »).

L'attitude de Malicia vis-à-vis de l'histoire est identifiée et soulignée par les autres personnages. Malicia est en effet désignée comme « la conteuse », « *story-telling girl*²¹⁷ ». Elle n'est cependant pas la seule à émettre des remarques d'ordre métatextuel. Maurice l'empêche ainsi de les dénoncer au guet municipal en lui rappelant que « si tu fais ça, tu ne sauras jamais comment finit l'histoire²¹⁸ ». Le chat estime avoir été contaminé par Malicia dans son mode d'appréhension des événements, alors qu'il souhaite voir des scènes aventureuses se produire : « Voilà que je me mets à penser comme la fille ! Je continue de nous croire dans une histoire²¹⁹ ! ». Le personnage trahissait cependant bien avant sa rencontre avec Malicia son intérêt pour le romanesque, affirmant au début du récit :

On va leur en mettre plein la vue [...]. Des rats ? Ils s'imaginent avoir connu les rats dans leur ville ? Après notre passage à nous, ils en feront des romans²²⁰ !

Le narrateur va également prendre en charge certaines réflexions métatextuelles. Il indique par exemple au lecteur qu'une rupture se produit dans la narration au deuxième tiers du roman : « et alors l'histoire se détraqua²²¹ ». À la fin du roman, le narrateur évoque l'excipit : « certaines histoires ont une fin²²² ».

Le geste métatextuel, très présent dans le récit de Pratchett, indique au lecteur réel qu'il a affaire à une histoire. Le mode de relation du lecteur réel à l'histoire est également mis en scène dans le *Fabuleux Maurice*, notamment par la création de livres fictifs permettant de présenter diverses attitudes de lecteurs face à ces récits.

1.2. Autoréférences et livres fictifs : un monde de littérature et de lecteurs

Malicia, pour analyser et recomposer les événements qu'elle rencontre, fait appel à ses différentes lectures. Pour ce faire, Pratchett crée des livres fictifs, évoqués très sérieusement par les personnages du récit-cadre. *L'aventure de Monsieur Lapinou* fait par exemple partie d'une série de livres enfantins censément connus, que Malicia connaît notamment grâce à son père :

Tu sais que mon père les a tous gardés depuis tout gamin ? *L'Aventure de Monsieur Lapinou*, *La folle journée de Monsieur Lapinou*, *Rupert Ratichon tape dans le mille...* II

²¹⁵ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 192, et p. 184 pour la version originale.

²¹⁶ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 169-170, et p. 163 pour la version originale.

²¹⁷ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 128, et p. 121 pour la version originale.

²¹⁸ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 76.

²¹⁹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 131.

²²⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 30.

²²¹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 130.

²²² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 285.

me les a tous lus quand j'étais petite et il n'y a pas un seul beau meurtre dans aucun d'eux²²³.

Malicia est présentée ici comme une héritière : héritière de *Monsieur Lapinou* par son père, comme elle l'est des *Contes de Crime* par ses tantes. Ce recueil fictif est une version parodique, particulièrement sanglante et macabre, des *Contes* des frères Grimm, comme nous l'avons vu dans la deuxième partie du mémoire. Malicia utilise surtout cette deuxième référence fictive pour évaluer son rapport à l'aventure en train de se dérouler. Pratchett crée de nouveau la situation métatextuelle avec ce personnage agissant au cœur de sa situation narrative en fonction de ses habitudes de lecture. Malicia essaye par exemple de déverrouiller une serrure avec une épingle à cheveux, imitant ainsi la méthode de personnages de contes. Maurice doute de la réussite de l'entreprise, le mode opératoire étant jugé peu réaliste. Malicia pourrait apparaître ici comme l'archétype du personnage trop romanesque, rendu fou par ses lectures, à l'instar de Don Quichotte, Emma Bovary ou encore Catherine Morland, personnage Austenien²²⁴. Cependant, le romanesque de Malicia se révèle parfois efficace ; dans le cas présent, elle parvient à déverrouiller la serrure et à faire progresser l'intrigue. De plus, Malicia, contrairement aux personnages de lecteurs aveuglés par les romans cités ci-dessus, semble avoir une grande conscience de son bagage de lectures, et des caractéristiques narratives de chaque référence employée. Son mode de confrontation au texte est plus critique que mimétique ; elle n'est pas réellement la victime de son désir romanesque. Doreen Triebel analyse l'aspect romanesque du personnage de Malicia, et la compare également à Don Quichotte, ou encore à Tom Sawyer. Ce personnage de Mark Twain rêve en effet de reproduire dans sa vie quotidienne banale les aventures des histoires qu'il affectionne, peuplées de pirates et de voleurs. Doreen Triebel estime cependant également que la relation de Malicia aux histoires, si elle est moquée ou incomprise par les autres personnages, permet néanmoins de faire évoluer l'intrigue : le romanesque se fait opérant²²⁵.

Malicia n'est cependant pas la seule lectrice à apparaître dans le roman, et sa méthode n'est pas toujours montrée par l'auteur comme étant la plus favorable. Obsédée par la poursuite de l'intrigue et guidée par des schémas établis rigides, Malicia se montre parfois brutale²²⁶. Cet aspect de sa psychologie pourrait s'expliquer par son incapacité à comprendre ceux qui, par leur nature ou leur naissance, n'ont pas eu accès au même héritage²²⁷ culturel qu'elle. Les rats Changés sont par exemple des personnages qui n'ont accédé que récemment à la faculté de lire, et qui ne partagent pas toutes les références culturelles des villageois de Bad Igoince. Dépourvus d'éducation littéraire et de sens critique, ils adhèrent aux principes narratifs de *Monsieur Lapinou* en pensant qu'il s'agit d'une histoire réelle. Keith, qui ne sait lire que depuis peu, n'a également pas accès à toutes les références de Malicia :

²²³ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 169.

²²⁴ Dans ce roman, Jane Austen met en scène une jeune fille comparant sa vie aux schémas des romans gothiques anglais. Le narrateur questionne également l'intrigue de son propre récit en termes métatextuels : « [...] lorsqu'une jeune fille doit être un jour une héroïne, [...] quelque chose doit arriver et arrivera pour jeter sur sa route un héros. » Jane AUSTEN, *Northanger Abbey*, Paris, 10/18, 1996 (édition originale : 1817), p. 14.

²²⁵ Doreen TRIEBEL, *op. cit.*, p. 94.

²²⁶ Elle annonce par exemple sans ménagement Keith qu'il est un « personnage niais », ne prend pas en compte les sentiments des rats Changés lorsqu'elle annonce que *Monsieur Lapinou* est un livre fictif, etc. Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 103, p. 113.

²²⁷ Nous faisons ici référence à l'étude de Pierre BOURDIEU et Jean-Claude PASSERON, *Les héritiers : Les étudiants et la culture*, Les éditions de minuit, 1964. Cet ouvrage montre l'influence du milieu d'origine des écoliers et étudiants sur leur réussite scolaire et universitaire.

- [...] un jeune homme avec un chat malin peut faire son chemin, tu sais.
- Comment ça ?
- Il y a le Chat botté, bien sûr, répondit Malicia, et tout le monde connaît évidemment Dick Livingstone et son chat merveilleux, non ?
- Pas moi, fit Keith.
- C'est une histoire célèbre !
- Pardon. Je ne lis pas depuis très longtemps²²⁸.

Maurice lui-même doit rappeler à Malicia qu'il n'est pas censé connaître les références littéraires des humains : « comme chat, je ne suis pas gros lecteur²²⁹ ». Terry Pratchett met également en scène un enfant confronté à l'accès à la lecture et à l'analyse des textes dans une série de romans postérieure au *Fabuleux Maurice*. L'héroïne est une petite fille, Tiphaine Patraque. Bien qu'issue d'un milieu peu lettré, Tiphaine, contrairement à Malicia, ne se laisse pas envoûter par les schémas traditionnels des contes. Le livre enfantin fictif de référence, *Le livre des contes de fées de l'enfant sage*, qui a été lu à Tiphaine, présente ainsi des schémas et stéréotypes narratifs dénoncés par la jeune lectrice. Tiphaine Patraque, résolue à devenir sorcière, réfute en effet très clairement les injonctions des contes traditionnels :

Ça avait commencé avec Le livre des contes de fées de l'enfant sage. À la vérité, ça avait commencé avec un tas de choses, mais surtout avec les histoires. Sa mère les lui avait lues quand elle était petite [...]. Et il y avait, dans toutes les histoires, la sorcière. La méchante vieille sorcière. Et Tiphaine s'était dit : Où est la preuve ? Les histoires n'expliquaient jamais pourquoi elle était méchante. [...] D'ailleurs, le livre n'apportait jamais la preuve de rien. Il parlait d'un « beau prince »... l'était-il réellement ou sa qualité de prince lui valait-elle que tout le monde le trouve beau ? [...] Les contes ne voulaient pas qu'on réfléchisse, seulement qu'on croie ce qu'ils racontaient²³⁰.

La démarche métatextuelle employée dans le but de solliciter l'esprit critique du lecteur sur l'histoire semble donc s'afficher comme une composante essentielle de l'œuvre de Pratchett. Ses différents lecteurs fictifs ont des positionnements variés face aux ouvrages qu'ils ont à lire. Les personnages d'enfants ou d'animaux n'ont pas une attitude passive mais peuvent mettre en question la qualité narrative des récits ou s'interroger au contraire sur les bien-fondés de l'histoire et de stéréotypes qu'elle véhicule.

Malicia et les autres personnages du roman font également appel à un imaginaire collectif, un arrière-plan culturel et légendaire auquel appartient l'histoire du Joueur de flûte. Les villageois de Bad Igoince connaissent l'histoire du « Joueur de flûte de Porcsalenz », et de la punition infligée par le musicien aux villageois indéliçats :

Il paraît qu'à Porcsalenz le conseil l'a pas payé, qu'il a joué de sa flûte spéciale, qu'il a entraîné tous les gamins dans les montagnes et qu'on les as jamais revus²³¹ !

De fait, les villageois comme le maire de Bad Igoince craignent le Joueur de flûte, qui est réputé perpétrer une vengeance terrible s'il n'est pas payé. Ils comptent donc bien, s'ils engagent un Joueur, le rémunérer pour la purge du village, afin de ne pas connaître le sort de Porcsalenz. Pratchett travaille ici la matière référentielle du

²²⁸ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 192.

²²⁹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 80.

²³⁰ Terry PRATCHETT, *Les ch'tits hommes libres : un roman du Disque-Monde*, traduction Patrick Couton, Nantes, L'Atalante, Collection La dentelle du cygne, 2006 (édition originale : 2003), p.38-39.

²³¹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 243. Un autre personnage évoque déjà cette légende p. 130 : « [...] on raconte qu'à Porcsalenz le joueur de flûte a emmené tous les gamins hors de la ville. »

Joueur de flûte de Hamelin, transposant ce récit sur le Disque-Monde et imaginant la suite du récit : après la leçon qui aurait été reçue par les habitants de Porcsalenz, les autres villageois alentours veillent à payer le joueur, afin de ne pas susciter son courroux. Contrairement aux frères Grimm, à Mérimée et Samivel, la légende n'est donc pas censée connaître de seconde phase après la purge de la ville. À Bad Igoince, l'élément perturbateur - la rupture du contrat - est effacé ; il ne peut donc *a priori* pas se déclencher de second schéma actanciel pour la légende. L'intrigue première du roman de Pratchett repose ainsi sur une référentialité et une intertextualité affirmées : pour que les personnages du roman, et notamment les villageois, se fassent prendre à la fausse invasion menée par Maurice, les rats savants et Keith, il faut nécessairement qu'ils connaissent les principes de la légende. Il en est de même au sujet du lecteur réel : la connaissance de la légende du Joueur de flûte de Hamelin est un pré-requis pour une bonne compréhension de l'histoire. Le travail effectué sur les différentes versions et réécritures de la légende par les frères Grimm, Mérimée et Samivel, avait permis de mettre au jour certains éléments constants dans cette légende. La connaissance collective de cette histoire repose donc sur des invariants, qui peuvent apparaître comme des lois narratives. Le travail de Pratchett se concentre sur une récupération et une subversion de ces codes narratifs : le geste référentiel est transformé. Les villageois évoquent le joueur de flûte de Porcsalenz comme s'il s'agissait d'une référence réelle, à l'instar de *Monsieur Lapinou* ou des *Contes de Crime*. Tous les personnages connaissent les codes de la légende et vont les utiliser pour mener à bien leurs desseins. Les rats participent eux aussi activement à la mise en place d'une escroquerie basée sur une histoire dans laquelle ils ont, traditionnellement, une image défavorable. Noir-Mat, l'un des rats Changés, exhorte ainsi ses troupes avant de lancer la fausse invasion :

[...] si je n'entends pas de femmes hurler et sortir en courant de leur cuisine dans les dix minutes, je saurai que vous n'êtes pas les rats que je pense. [...] Exécution²³² ! »

Cette imagerie rejoint tout à fait celle véhiculée, par exemple, par Samivel dans sa version de la légende du Joueur de flûte de Hamelin, lorsqu'il décrit la réaction des villageois face à l'arrivée des rats :

...Et toutes les dames de la ville juchées sur les tables parmi les chandelles et les pots renversés, secouant leurs jupes, poussant des cris à faire tomber les maisons par les fenêtres²³³.

Chez Pratchett, la légende est donc présentée comme un outil narratif utilisé par les personnages du roman pour en arriver à leurs fins. Contrairement aux frères Grimm, à Mérimée et Samivel, le récit ne reprend pas strictement les étapes de la légende, de la situation initiale à la situation finale. L'arrivée du vrai Joueur de flûte n'intervient ainsi qu'au cours du onzième des douze chapitres du roman ; en termes de quantités textuelles, nous voyons ici que l'essentiel du récit s'est déroulé avant la venue du personnage central de la légende.

Le geste métatextuel s'exprime enfin chez Pratchett par le recours à l'auto-référentialité. Si *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants* n'est pas le plus emblématique des romans de la série du Disque-Monde, il compte néanmoins certaines références à cet univers fictif. Le lecteur ayant déjà lu d'autres romans de Terry Pratchett peut ainsi établir des liens entre cette histoire et les autres personnages, lieux, situations et modes d'écriture des romans du Disque-Monde. L'auteur cite par exemple la région d'Überwald et la ville de Pseudopolis, ou fait intervenir La Mort, personnage récurrent de son cycle littéraire²³⁴. Le geste métatextuel ne se limite cependant

²³² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 53.

²³³ SAMIVEL, *Le joueur de flûte de Hamelin*, op. cit.

²³⁴ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 10, 233.

pas, dans le cas du *Fabuleux Maurice*, à une simple évocation des lieux, censée permettre au lecteur de resituer le récit dans le cadre d'un univers merveilleux possédant ses lois et codes naturels propres. En effet, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants* se réfère à un autre roman de Pratchett, dans lequel un personnage fait mention d'une légende utilisée par un imposteur. Le roman *Le faucheur*, paru en 1991 en Angleterre, dix ans avant la publication du *Fabuleux Maurice*, met en scène les difficultés rencontrées par les mages de l'Université de la capitale pour venir à bout d'une prolifération de morts-vivants. Les savants évoquent entre eux des solutions à ce fléau :

- On vient à bout de presque tout. Dragons, monstres, rats. Vous vous rappelez les rats, l'année dernière ? On aurait dit qu'il y en avait partout. Le seigneur Vétémini a pas voulu nous écouter, [...] il a payé mille pièces d'or à ce baratineur en collant rouge et jaune pour qu'il nous en débarrasse.

- Mais ç'a marché, fit observer l'assistant des runes modernes.

- Et pour cause que ça a marché, merde ! s'exclama le doyen. Ç'a marché aussi à Quirm et à Sto Lat. Il s'en serait tiré aussi à Pseudopolis si un type ne l'avait pas reconnu. Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants, soi-disant²³⁵.

Dans l'œuvre de Terry Pratchett, la légende du « Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants », qui évoque une escroquerie basée sur les principes narratifs de la légende du Joueur de flûte de Hamelin, apparaît donc dès 1991 dans *Le faucheur*, roman pour adultes. Dix ans plus tard, Pratchett réemploie cette référence fictive en lui consacrant un roman complet, destiné, cette fois, aux jeunes lecteurs. Cette autoréférentialité s'illustre également dans un détail du récit pouvant évoquer la version de la légende du Joueur de flûte de Hamelin par Samivel. Ce dernier mettait en effet au jour un personnage de garde ridicule, Frédéric Krobs. Celui-ci était inefficace face à l'arrivée des rats, et se préoccupait davantage de son repas de réveillon que de la surveillance des frontières. Chez Pratchett, le garde de faction semble tout aussi inefficace et ridicule :

C'était l'aube. Le sergent Dickdarm, qui représentait la moitié du guet municipal officiel (et la moitié la plus forte), se réveilla avec un grognement dans le tout petit bureau près des portes principales²³⁶.

Le guet de Bad Igoince ne compte donc que deux hommes, et l'officier chargé du service de nuit passe manifestement sa nuit à dormir et non à veiller. Chez Samivel, cet aspect humoristique du personnage de garde pouvait viser le public enfantin mais également contribuer à véhiculer la ridiculisation d'une figure de soldat allemand, dans un contexte de guerre. Chez Pratchett, il semble important de replacer cet aspect du récit avec l'ensemble du corpus du Disque-Monde. En effet, le garde de Bad Igoince semble posséder des points de comparaison avec ceux de Hamelin selon Samivel, mais il est également représentatif des forces armées municipales chez Pratchett. Ce dernier a consacré plusieurs livres aux membres du Guet, les services de polices d'Ankh-Morpork, capitale du Disque-Monde. Dépourvue de pouvoir réel – celui-ci ayant été transféré aux différentes Guildes²³⁷ du territoire – cette brigade lutte avec de la bonne volonté et des moyens dérisoires contre les multiples menaces de la capitale. L'auteur conçoit donc certainement son sergent Dickdarm dans la

²³⁵ Terry PRATCHETT, *Le faucheur : Les annales du Disque-Monde tome 11*, trad. Patrick Couton, Paris, Pocket, 2002 (édition originale : 1991, première édition française : 1998), p. 107.

²³⁶ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 239.

²³⁷ Le mot « guildes » est emprunté au terme médiéval « ghilde » désignant une association de secours mutuel entre marchands, artisans ou bourgeois. Dans les romans de *fantasy*, les guildes sont des confréries dont les membres se rassemblent en raison de leur professions, leur pouvoirs, leurs particularités : guilde des voleurs, guilde des assassins, guilde des mages, etc. Ankh-Morpork compte un très grand nombre de guildes. Certains ont des affectations fantaisistes : guilde des chiens, des victimes, des plombiers, des effeuilleuses professionnelles, etc.

lignée des autres officiers municipaux du Disque-Monde. L'objectif de l'auteur semble ici de revisiter et singulariser les outils narratifs traditionnels que sont « le guet », « la garde » dans les romans de *fantasy*. L'auteur affiche clairement ce dessein avec l'hommage humoristique mis en exergue à son roman *Au Guet !*, dédié aux officiers d'Ankh-Morpork :

On les appelle parfois la Garde du Palais, le Guet ou la Patrouille. Quel que soit le nom qu'on leur donne, leur fonction dans toute œuvre d'aventure fantastique reste la même : vers le chapitre trois (ou dix minutes après le début du film), ils font irruption dans la pièce, attaquent le héros un par un et se font massacrer. Jamais on ne leur demande s'ils en avaient envie. Le présent livre est dédié à ces hommes valeureux²³⁸.

Dans le corpus du Disque-Monde, dont fait partie le *Fabuleux Maurice*, les références littéraires et le jeu avec les mécanismes de la fiction semblent constituer autant de codes et lois naturelles que ne l'est le recours à la magie dans la *fantasy* traditionnelle. Ce geste intertextuel et auto-référentiel hypertrophié est clairement revendiqué par Pratchett. Il l'exprime notamment dans son ouvrage documentaire dédié à la description et au commentaire des coutumes, légendes et mythes du Disque-Monde, non traduit en français : *The folkore of Discworld*. Cet ouvrage, publié en 2009, est rédigé par Terry Pratchett et Jacqueline Simpson, chercheuse en littérature et folklore anglais. Les auteurs y évoquent les sources d'inspiration de Pratchett pour la création de son folklore fictif. L'histoire du *Fabuleux Maurice* y est évoquée ainsi :

[...] Certaines personnes [...] savent comment s'emparer d'une légende et la transformer en une jolie petite source de revenus. L'un d'entre eux est l'escroc connu sous le nom de *Fabuleux Maurice* (qui pourrait, selon la rumeur, être un chat particulièrement roué). Il voyage de ville en ville avec son gang de *Rongeurs Instruits*, qui s'infiltrer dans les bâtiments. Un complice musicien entreprend alors, moyennant un bon salaire, de les rassembler grâce à sa flûte magique et de les emmener très loin du village. Cela marche à tous les coups. Nous avons là une version assez transformée de la légende du *Joueur de Flûte de Hamelin*²³⁹.

Des personnes qui « savent comment s'emparer d'un légende et la transformer en une jolie petite source de revenus » : la formule fait référence à Maurice, mais il s'agit peut-être également d'une allusion ironique à l'auteur lui-même.

Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants est donc bien une « histoire sur les histoires », au cœur d'une pratique d'écriture ouvertement intertextuelle et métatextuelle. Les principes narratifs s'exposent et se commentent ; lecteurs fictifs et lecteurs réels sont invités à participer à l'intrigue et à exercer leur sens critique. L'exposition des mécanismes du récit permet également de s'en emparer pour les modifier, les enrayer, les transformer. L'exposition et l'utilisation des principes narratifs de la légende du *Joueur de flûte de Hamelin* trouvent leur sens dans cette dynamique de démythification du récit, destinée à mettre en question les réflexes narratifs et interprétatifs du lecteur, ainsi que les motifs idéologiques véhiculés par l'histoire.

²³⁸ Terry PRATCHETT, *Au guet ! : les Annales du Disque-Monde tome 8*, traduction de Patrick COUTON, Nantes, L'Atalante, 1997 (édition originale : 1989), p. 7.

²³⁹ « [...] other people, even more cynical, know how to take a legend and turn it into a nice little earner. One is the con-man known as the Amazing Maurice (who may in fact, according to rumour, be a remarkably cunning cat). He travel from town to town with his gang of Educated Rodents, who infiltrate the buildings. A musical confederate then undertakes, for a good fee, to summon them with his magic pipe and lead them all far, far away. It has always worked. Here, we know this is a rather inverted version of the Pied Piper story. » Terry PRATCHETT et Jacqueline SIMPSON, *op. cit.*, p 382. Trad. par nos soins.

1.3. Enrayement et échec de la mécanique de la légende : exhiber les lois de l'histoire pour les subvertir

Les lois de la légende du Joueur de flûte, et notamment l'aura inquiétante du Joueur, sont évoquées et utilisées au cœur du roman de Pratchett. C'est bien la peur des rats et la confiance dans les pouvoirs du Joueur de flûte qui conduisent les villageois à engager sans réfléchir la première personne venue prétendant être un joueur de flûte :

Tout le monde connaissait les invasions de rats. Des histoires fameuses couraient sur les joueurs de flûte qui gagnaient leur vie en passant d'une localité à une autre pour leur proposer de les débarrasser des parasites. [...] Et ça se réduisait à ça, en réalité. On n'avait pas besoin de beaucoup de rats pour une invasion [...]. Un unique rat qui surgissait ici où là, couinait à plein gosier, [...] produisait une invasion à lui tout seul. Au bout de plusieurs jours de ce traitement, c'était ahurissant comme les habitants étaient contents de voir le gamin à l'air bête s'amener avec son pipeau²⁴⁰.

Cette remarque, qui paraît très tôt dans le récit, indique clairement que Maurice, Keith et les rats Changés comptent, pour la réussite de leur fausse invasion, sur la peur des rats des villageois, et leur croyance en l'efficacité du vrai joueur de flûte. L'aura du vrai Joueur, et la crainte qu'il inspire, sont évoquées à plusieurs reprises dans le récit. Le maire de Bad Igoince a par exemple fait appeler le Joueur de flûte pour régler son problème de rats. Comme dans la légende du Joueur de flûte de Hamelin, la question des honoraires est posée : « Trois cent piastres par village, et, si on ne la paye pas, il devient salement méchant²⁴¹ ! ». La rumeur locale prétend en effet que le Joueur de flûte se venge de ceux qui ne le payent pas, et lui prête même d'autres pouvoirs que l'enchantement des rats et des enfants. Les villageois racontent ainsi que le musicien peut faire tomber les jambes d'êtres humains, faire danser et se noyer les agents du guet, ou encore changer les hommes en blaireaux²⁴². Terry Pratchett procède ici à un gonflement comique des capacités du Joueur de flûte, censément nées de rumeurs véhiculées par les villageois. Le Joueur de flûte, chez Pratchett, est tout à fait conscient de l'aura que possède sa légende, et il n'hésite pas lui aussi à utiliser la mécanique de ce récit à son avantage. Il réclame ainsi plus que la somme due et, face à l'impossibilité pour les villageois de la payer, c'est son agent qui explique les inévitables conséquences de ce refus de régler les frais annexes – frais de déplacement, par exemple – évoqués par le Joueur :

Vous ne pouvez pas payer ? [...] Il faut qu'il amène quelque chose hors du village, vous voyez. Sinon la nouvelle va se répandre, plus personne ne lui témoignera de respect, et quand on n'a pas de respect, qu'est-ce qu'on a²⁴³ ?

Le vrai Joueur de flûte et Maurice profitent des connaissances communes des villageois en matière de récits folkloriques pour mettre sur pied leur escroquerie. Pratchett exhibe ici les mécanismes textuels de la légende et invite son lecteur à réfléchir au fonctionnement attendu de cette histoire, et à ses significations traditionnelles. L'auteur met d'ailleurs en scène l'échec du mécanisme de la légende : le déroulement du schéma narratif implique par exemple que le Joueur de flûte, personnage principal du récit, parvienne à

²⁴⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p.32.

²⁴¹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p.129.

²⁴² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 243-248.

²⁴³ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 248.

charmer sans problème des milliers de rats. Chez Pratchett, l'arrivée du Joueur de flûte n'intervient qu'à la fin du roman. Gonflé de son importance, de son aura et de sa confiance dans le déroulement de la légende, le Joueur n'est d'abord pas inquiété par la présence de Keith et Maurice :

L'homme sortit un court tronçon de flûte de l'intérieur de sa veste et un autre de sa poche qu'il inséra dans le premier. Suivit un *clac* d'une sécheresse toute militaire. Sans quitter Keith des yeux, sans se départir de son sourire, le joueur de flûte tira une embouchure de sa poche de poitrine et la vissa à l'instrument dans un ultime *clac*. Il porta la flûte à sa bouche et joua²⁴⁴.

Le redoublement de l'onomatopée « *clac* », associée aux engrenages, aux mécanismes ou aux serrures, et intégrée dans une mise en scène ritualisée des méthodes du Joueur de flûte, renforce la question de la mécanique du récit²⁴⁵. L'insistance sur ces bruits de mécanismes est visible dans la mise en italique des termes.

La confiance du Joueur va cependant être ébranlée. Son pouvoir ne fonctionne plus :

Le joueur de flûte souffla encore puis regarda fixement son instrument. [...] L'homme essaya encore. [...] Un rat apparut. Il se déplaça lentement sur les pavés en rebondissant d'un bord à l'autre, finit par buter contre les pieds du joueur de flûte où il bascula et se mit à vrombir. [...] Le joueur de flûte le poussa du bout du pied. Le rat mécanique roula plusieurs fois sur lui-même puis [...] son ressort céda. Il lâcha un *poiyonngggg* et projeta une giboulée de rouages. Les badauds éclatèrent de rire.²⁴⁶

La mise en échec de la mécanique de la légende est encore symbolisée ici par l'emploi du motif du rat mécanique dont les rouages se grippent et cèdent : la machinerie s'immobilise. L'objet utilisé pour figurer cette mécanique du récit est de plus tout à fait adapté au texte auquel il renvoie ; il ne s'agit pas de n'importe quelle machinerie, mais d'un rat mécanique. La démarche de Pratchett ne semble cependant pas relever d'un simple jeu narratif ou d'une volonté d'auteur destinée à exhiber les ressorts de la narration pour en supprimer les effets romanesques. Le romancier semble en effet procéder davantage à un système de déplacement.

Le pouvoir d'envoûtement du Joueur de flûte est par exemple transféré au personnage du roi des rats. Cette créature, formée de huit rats attachés par la queue, a développé une compétence très particulière : elle est capable de contrôler les esprits par télépathie. S'adressant aux autres personnages directement dans leur tête, elle parvient à les contraindre à collaborer à ses desseins. Malicia décrit ainsi les facultés prêtées aux spécimens de rois des rats :

[...] certaines histoires de rois des rats racontent qu'ils peuvent diriger les autres rats. Avec leur esprit, quoi. Ils les obligent à leur apporter à manger, à se déplacer où ils veulent et ainsi de suite. [...] Les rois des rats ne peuvent pas se déplacer facilement. Alors, ils... apprennent à voir par les yeux des autres rats et à entendre ce qu'ils entendent²⁴⁷.

Le motif de l'envoûtement n'est donc pas présent à sa place habituelle ; l'auteur le déplace et l'inscrit dans un nouveau contexte. Le but du roi des rats est de contraindre les autres rats, dont le clan des Changés, à rejoindre son armée et s'engager à mourir pour lui. Il prévoit d'éradiquer l'espèce humaine pour constituer la

²⁴⁴ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 255.

²⁴⁵ D'autres onomatopées du même genre sont présentes dans le texte. Elles semblent désigner à la fois une opération menée dans le récit cadre (par exemple, l'ouverture d'un cadenas) et le déblocage narratif engendré par cette opération (par exemple, le passage d'une porte permettant d'accéder à la résolution d'une énigme.). Le cadenas ouvert produit un « clic ! », p. 102, lorsque les enfants trouvent le passage secret. Le narrateur indique qu'un « déclic se produisit sous leurs pieds, clonk. », p. 113.

²⁴⁶ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 255.

²⁴⁷ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 210. Comme vu dans la deuxième partie de ce mémoire, des spécimens réels de rois des rats existent et sont conservés par des *museum* d'histoire naturelle. Des croyances populaires s'étaient développées autour de ces créatures mystérieuses.

domination des rats sur le reste du monde. Ce motif d'extermination, porté par une créature capable de contrôler autrui par la seule force de sa pensée, pourrait ici symboliser le danger des idéologies extrémistes. Prenant le contrôle de Keith et Malicia, la créature se réjouit de la malléabilité de l'esprit humain : « ridicules petits esprits. Tôt ou tard on trouve toujours le moyen d'y entrer²⁴⁸ ». Le rat Changé Pistou indique clairement que la manœuvre du roi des rats se base sur un contrôle d'esprits momentanément affaiblis, ou démunis :

« Tu as un pouvoir qui te permet d'entrer dans la tête des gens quand ils sont fatigués, indisposés ou bêtes²⁴⁹. »

Le roi des rats fait donc bien reposer la réussite de son emprise mentale et de son idéologie sur les mécanismes des histoires, notamment en ce qui concerne l'esprit humain : « les humains aiment croire aux histoires ! ils préfèrent les histoires à la vérité²⁵⁰ ! » Il utilise ces histoires, et notamment celle du Joueur de flûte, pour contraindre ses victimes à suivre des schémas familiers. La créature a quelques difficultés à contrôler Keith, dont l'esprit est plus rétif à suivre ces schémas connus, étant donné qu'il n'a pas le même bagage d'histoires et de folklore que les autres villageois. Lors d'une conversation entre Keith et Malicia, qui sont sous l'influence de l'emprise mentale du roi des rats, le garçon semble déroger au schéma prévu. Le roi des rats, qui veut voir cet être humain s'écarter des rats Changés, le rappelle à l'ordre :

- De toutes manières, le joueur de flûte sera bientôt là. Il va tous les entraîner dans la rivière, un truc comme ça...

- Dans la rivière... marmonna Keith.

- C'est ce qu'il fait, oui. Tout le monde sait ça.

- Mais les rats savent... commença Keith

Obéis-moi ! Ne pense pas ! Suis l'histoire !

- Les rats savent quoi ?

- Les rats savent... Les rats savent... bégaya Keith. Je ne me souviens pas. Un truc sur les rats et les rivières. Sûrement sans importance²⁵¹.

Celui qui « suit l'histoire » est celui qui ne « pense pas ». La version originale renforce également cet extrait au niveau de la typographie, par l'emploi de majuscules pour le mot « penser », ou « réfléchir », « think » : « *Obey me ! Don't THINK ! Follow the story²⁵² !* ». Le transfert de l'inquiétant pouvoir du Joueur de flûte vers le roi des rats semble bien ici mettre en garde le lecteur contre le pouvoir de l'histoire : mis aux mains de créatures impitoyables et totalitaristes, la narrativité peut se faire le messager d'idéologies délétères. La foi de Malicia, « *story-telling girl* », dans le pouvoir des histoires va lui permettre de faire progresser l'intrigue dans un sens favorable. Le roi des rats, utilisant pour sa part le *storytelling*²⁵³ comme une arme, peut convaincre d'agir pour une cause plus néfaste.

²⁴⁸ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 219.

²⁴⁹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 223.

²⁵⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 218.

²⁵¹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 211.

²⁵² Terry PRATCHETT, *The Amazing Maurice and his educated rodents : a Discworld novel*, op. cit., p.203.

²⁵³ Le terme « storytelling » n'est pas seulement utilisé par les études littéraires. C'est une notion largement utilisée en 2016 par le monde de la politique, ou de l'industrie et du marketing. Le but est d'utiliser une narration pour améliorer l'aura d'une entreprise et d'un candidat afin de mieux convaincre les clients, les consommateurs ou les électeurs. Plusieurs études littéraires ont analysé l'emprunt de ce terme et des structures narratives dans ce type de desseins. Voir notamment Christian SALMON, *Storytelling : La machine à fabriquer les histoires et à formater les esprits*, Paris, La Découverte, 2007. Source : <http://www.fabula.org/atelier.php?Storytelling>, [en ligne], consulté le 9 juin 2016.

Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants est un texte marqué par le geste intertextuel et métatextuel. Cette écriture contribue à complexifier le propos du livre et à en rendre l'interprétation difficile. Nous pouvons cependant poser l'hypothèse selon laquelle les choix narratifs de Pratchett s'engagent nettement pour une revalorisation des personnages de rats en littérature. Cette imagerie positive, basée sur la large documentation scientifique que nous avons traitée, dépasse même la fiction et engage le lecteur à mieux considérer ces animaux dans le monde réel.

2. « Une histoire de rats » : transformation de la légende dans le but de promouvoir et individualiser les rats

2.1. Individualisation des personnages de rats

Traditionnellement, la légende du Joueur de flûte de Hamelin présente les rats comme une masse formée de spécimens indéterminés. Les rongeurs sont désignés par des termes génériques : invasion (en anglais, le terme *plague* peut désigner l'invasion ou la peste), plaie, fléau. L'effet de multitude et d'envahissement engendré par l'invasion de rats était présent dans nos autres réécritures de la légende : Mérimée évoquait une « multitude innombrables de rats²⁵⁴ » quand le narrateur de Samivel ne voit plus que des rongeurs autour de lui :

Partout ! Vous attrapiez une pantoufle ? Un rat !... [...] Dix... Vingt... Cent... Des escadrons... des corps d'armée... Rats... Rats... Rats... [...] Il y en avait une compagnie toute entière²⁵⁵.

Les rats conjuguent ici les peurs d'invasion, de prolifération et de contagion. Chez Terry Pratchett, le village de Bad Igoince pense subir une invasion de rats ; en réalité, tous les rongeurs de la ville ont été capturés par des chasseurs de rats malintentionnés. Ces personnages cruels enferment et entassent les rats de la ville dans des cages cachées dans des galeries sous le village. Pratchett rejoue aussi, dans le texte, l'effet de masse créé par des rongeurs en grand nombre :

Il y avait des rats. D'un mur à l'autre, du sol au plafond, des rats partout. Les cages en étaient bondées [...]. Des formes luisantes bouillonnaient et dégingolaient, des pattes et des museaux débordaient par les trous. Des couinements, des bruissements et des criaillements emplissaient l'espace, et la puanteur était épouvantable²⁵⁶. »

L'effroi que procure cette scène chez le lecteur ne vise cependant pas à créer chez lui la crainte des rats, ces animaux qui se multiplient et occupent l'espace. Le rat est au contraire ici la victime de l'homme, qui le contraint dans ses cages et dans ses représentations stéréotypées. Cette scène apparaît de plus à la fin du premier tiers du roman, alors que le lecteur a été accoutumé aux personnages de rats individualisés et valorisés par l'auteur. Ce dernier suscite clairement l'empathie et l'intérêt du lecteur envers les rongeurs, qui ne sont plus considérés à ce stade par les lecteurs comme une masse informe. Dans certaines versions de la légende, comme chez Samivel, seul un rat blanc retardataire se voyait distingué ; il était rapidement vaincu par le Joueur de flûte. Chez Pratchett, les rats ont au contraire chacun leurs caractéristiques, et agissent volontairement et efficacement sur l'intrigue en fonction de leurs *ethos* respectifs.

²⁵⁴ Prosper MÉRIMÉE, *Chronique du règne de Charles IX*, op. cit., p. 63.

²⁵⁵ SAMIVEL, *Le joueur de flûte de Hamelin*, op. cit.

²⁵⁶ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 125-126.

Les rats intelligents de Pratchett, qui se nomment « Changés » (« *Changelings* »), ou « Clan » (« *the Clan* »), comptent ainsi plusieurs figures emblématiques, agissant en coopération. À l'image des modes d'organisation sociale existant réellement dans les groupes de rats ordinaires, une micro société s'organise entre les Changés, animaux qui ont subitement eu accès à une forme d'intelligence plus avancée. Au début du roman, Maurice présente ainsi ces rats insolites qui sont devenus, même pour lui, plus que de simples rats interchangeables :

Le rat [rencontré par Maurice], c'était Pêches. Elle n'était pas comme les autres rats. De même que Pistou, Langues-de-Chat, Noir-Mat, Pur-Porc, Grosses-Remises, Toxie et tous leurs copains²⁵⁷.

Ces animaux se sont en effet choisis des noms, à partir de mots déchiffrés sur des boîtes ou des étiquettes. Le récit mettra d'autres rats Changés au jour, en plus de ceux énumérés ci-dessus : Sardines, Nutritionnelle, Saumure, notamment. Les rats vont obtenir des descriptions physiques et psychologiques en vertu desquelles le lecteur pourra envisager et imaginer les réactions de chaque rat face aux péripéties rencontrées. Nous proposons de donner quelques portraits de ces rats Changés :

- Pistou, seul rat blanc du groupe, à l'instar du retardataire de la légende, est considéré par le Clan comme « celui qui connaît la carte de la pensée²⁵⁸ ». Cette capacité s'oppose à sa mauvaise vue physique, défaut des rats albinos. Passionné par les idées et préceptes découverts avec l'accès à l'intelligence, Pistou représente le rat penseur, presque philosophe, malgré son apparente faiblesse physique dédaignée par Maurice :

Dans le temps, se disait Maurice, il n'aurait même pas avalé un rat si petit, si pâle et d'aspect si maladif. Il baissa les yeux sur le petit rongeur albinos au pelage blanc neigeux et aux yeux rosâtres²⁵⁹.

Ce rat malin va connaître une grande déconvenue : toutes ses réflexions pour un univers meilleur se basent sur l'exemple du livre *Monsieur Lapinou*. Le personnage apprend à l'issue du deuxième tiers du roman²⁶⁰ que *Monsieur Lapinou* n'est pas basé sur une histoire vraie : il s'agit d'un livre fictif présentant un monde idéalisé. Cette illusion n'impacte pas réellement l'ethos de ce personnage : malgré sa faiblesse apparente, Pistou résiste en effet aux tentatives d'embrigadement du roi des rats. Il est également, avec Keith, l'un des personnages les plus ouverts, les plus bienveillants et les plus tolérants²⁶¹ de ce roman.

- Pur-Porc est le chef historique du Clan. Une crise générationnelle va opposer les rats les plus jeunes, plus sensibles au Changement, et les rats les plus anciens, qui rechignent à abandonner leur ancien système de valeurs. Ces rats sont représentés par le personnage de Pur-Porc :

Pur-Porc était gros, féroce, un peu croûteux, il n'appréciait que modérément d'avoir un cerveau dernier cri et encore moins de discuter avec un chat²⁶².

- Pêches, personnage féminin, est une rate qui est proche de Pistou. Elle met au jour certains questionnements d'ordre éthique, et critique ouvertement la personnalité de Maurice, et notamment sa

²⁵⁷ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 18.

²⁵⁸ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. .

²⁵⁹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 20.

²⁶⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 169.

²⁶¹ La scène de la rencontre avec un quiqui, rat non intelligent, en pages 106-107, met en scène cet aspect du caractère de Pistou. Le rat communique en effet avec la rate non Changée, ce même si cette dernière n'appartient pas au Clan, n'est, en quelque sorte, pas de la même espèce que lui.

²⁶² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 21.

propension au mensonge et à l'escroquerie. C'est la porteuse, ou plutôt la « traîneuse » officielle des règles du Clan, et du livre *Monsieur Lapinou*.

- Noir-Mat est un rat qui prend progressivement de l'importance au sein du récit :

Le rat du nom de Noir-Mat s'avança dans la lumière et remonta d'une secousse ses ceintures d'outils. Un grand nombre de rats présents firent soudain attention. [...] on écoutait Noir-Mat parce qu'il disait souvent ce qu'il fallait absolument savoir quand on tenait à la vie. Il était grand, maigre, coriace²⁶³ [...].

Dépiégeur émérite, Noir-Mat rend de grands services au clan en désamorçant les pièges à rats qui parsèment les sous-sols des villages visités.

- Sardines est le rat comique et fantaisiste du Clan. Le rongeur est en effet décrit comme :

[...] un petit rat qui avait l'air de danser sur place [...]. Ses pattes n'arrêtaient pas de gigoter et de faire des claquettes. Il portait aussi un chapeau, un couvre-chef maison en paille tout cabossé. [...] Il avait vécu dans un théâtre et mangé un jour toute une boîte de fard gras. On avait l'impression qu'il avait maintenant ça dans le sang²⁶⁴.

Ces personnages de rats accédant à une intelligence supérieure, ainsi qu'à des sentiments et questionnements humains, véhiculent des thématiques propres à toute société humaine : éthique, lutte contre le spécisme, résistance à l'extrémisme, conflit des générations, art, croyance et immanence, vie après la mort²⁶⁵. Les personnages de rats vont pouvoir incarner des notions diverses, dont certaines sont typiques des héros de romans d'aventure : courage, héroïsme, dévouement. Nous sommes ici loin de l'image habituelle de cet animal, notamment véhiculée par la légende du Joueur de flûte de Hamelin.

Chez Pratchett, cette individualisation des personnages de rats est associée à une efficacité narrative accrue. Les rats n'ont pas seulement ici une image, une représentation positive : leurs interventions dans le récit – interventions liées à leurs caractéristiques et traits de personnalités individuels – vont faire progresser l'intrigue.

2.2. Évolution progressive du schéma actanciel au profit d'une efficacité narrative des rats

Dans les autres versions de la légende du Joueur de flûte de Hamelin, les rats constituent un élément perturbateur dans le récit : les autres acteurs doivent combattre ce fléau. Le Joueur de flûte vient facilement à bout de l'invasion, et la crainte des rats se transfère vers la crainte du pouvoir du Joueur de flûte lui-même. Chez Pratchett, la focalisation ne se place pas du point de vue des villageois, mais de celle des personnages qui se sont associés pour mettre en scène l'escroquerie de la fausse invasion : Maurice, Keith, et les rats Changés. Ces derniers se préparent, dans le premier tiers du roman, à mettre en place la fausse invasion : des escouades de rats sécurisent les sous-sols de la ville en retirant pièges et poisons auxquels ils sont confrontés dans leurs déplacements, conformément ici aux attentes de la légende. Chez Mérimée et Samivel, nous trouvons en effet

²⁶³ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 51-52.

²⁶⁴ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 53.

²⁶⁵ Le deuxième chapitre du roman (p. 45-53) aborde une grande partie de ces thématiques. Les rats y débattent de leurs tables des lois, et discutent de l'existence d'un être supérieur, le « Grand Rat au Fond de la Terre ».

la mention des multiples tentatives des villageois pour arrêter les rongeurs : pièges, poisons, fumigations, etc. D'autres rats intelligents s'introduisent chez les villageois pour leur faire peur et laisser croire à une invasion. Les rats des sous-sols vont cependant rencontrer plusieurs obstacles qui entravent cette mission première. Chez Pratchett, les rats ont pris le rôle de sujet à la place du Joueur de flûte. Sans les rats intelligents, la fausse invasion ne peut avoir lieu, et les complices ne peuvent être payés. L'objet de la quête est initialement de gagner de l'argent ; les rats sont également destinateurs et destinataires de cette quête. Ils souhaitent en effet s'enrichir afin de payer une traversée jusqu'à une île paradisiaque. Les rats vont même dépasser le schéma habituel de cette escroquerie et adapter leurs choix aux éléments perturbateurs rencontrés. Cette efficacité narrative des rats sur l'intrigue s'installe de façon progressive chez Pratchett. Elle s'incarne notamment dans le personnage de Noir-Mat, personnage vaillant et aguerri qui va prendre des décisions susceptibles de modifier considérablement le cours du récit. Face à la dangerosité des sous-sols de Bad Igoince, le rat dépiégeur ordonne en effet l'abandon de l'objectif commun initial, la mise en place de la fausse invasion. Le rat ordonne le repli :

[...] Préviens les autres équipes ! Il ne s'agit pas de chasse aux rats mais de guerre !
Tout le monde regagne l'arrière en vitesse ! On ne touche à rien²⁶⁶ !

La quête s'oriente alors vers la résolution de l'énigme pesant sur les sous-sols de Bad Igoince. Une fois cet élément résolu, un nouvel élément perturbateur surgit : les chasseurs de rats enlèvent Pur-Porc, Keith et Malicia. Après plusieurs discussions, Noir-Mat est de nouveau le personnage qui indique la marche à suivre :

[...] On va sortir Pur-Porc de là. Sardines, montre-moi le chemin. On tâchera de récupérer une partie des nôtres en cours de route. Vous autres, vous devriez essayer de retrouver le gamin²⁶⁷.

Chez Pratchett, les rats – et notamment Noir-Mat – ont donc une véritable efficacité narrative. Celle-ci va prendre une dimension supplémentaire avec la découverte tardive du nouvel objectif des rats Changés : rester à Bad Igoince, et non s'enfuir sur une île lointaine. Sauvé *in extremis* d'un piège, Noir-Mat revient en effet de son bref passage à la lisière du royaume des morts avec une vision. Celle-ci représente *a priori* pour Noir-Mat un objectif plus réalisable que l'utopie ratière de Pistou définie dans les premières pages du roman :

Je ne sais rien de ces histoires d'îles, oh non. Mais quand j'étais... là-bas, j'ai... vu l'esquisse d'une idée. Les humains et les rats sont en guerre depuis toujours. Il faut en finir. Et ici, maintenant, dans ce village, avec ces rats... je vois la chose possible. C'est peut-être la première fois et le premier village où c'est possible²⁶⁸ !

Voici donc, après plus des deux tiers du récit écoulés, une nouvelle quête principale pour les rats : rester à Bad Igoince. L'objet de la légende du Joueur de flûte de Hamelin est ici inversé, et les autres personnages vont se faire adjuvants ou sujets de cette quête.

Noir-Mat semble être le personnage le plus représentatif de cette prise de pouvoir des rats sur l'intrigue. D'autres rats sont également des personnages-clés pour la poursuite de l'intrigue. Pistou, qui résiste à la pression mentale du roi des rats, participe efficacement à sauver le Clan d'un asservissement et d'un enrôlement dans les armées de cette créature. Un personnage plus inattendu révèle également tenir un rôle crucial dans le fonctionnement de l'intrigue. Il s'agit de Sardines, le rat amateur de chapeaux et de claquettes.

²⁶⁶ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 98.

²⁶⁷ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 147.

²⁶⁸ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 204.

S'il n'est pas un *leader* ou un personnage héroïque, Sardines est cependant celui qui fait le lien entre les personnages lorsque ceux-ci sont séparés. Il permet ainsi de faire circuler les informations ou de montrer le chemin. Les rats Changés, confrontés à une difficulté, veulent ainsi solliciter l'aide de Maurice et Keith. Ceux-ci se trouvent dans d'autres galeries sous Bad Igoince. Sardines fait le lien entre les deux groupes : « Je te cherche, toi ou le gamin à l'air bête [...]. C'est Pur-Porc qui m'envoie²⁶⁹[...]. » C'est également Sardines qui conduit ensuite Noir-Mat vers les fosses aux rats où a été enfermé Pur-Porc. Le texte insiste sur le chemin emprunté par le rat et sur sa façon de s'y mouvoir :

Sardines dansait à l'avant. [...] il aimait les tuyaux d'écoulement, les toits et les gouttières. [...] Aucun chat n'aurait suivi Sardines. Les habitants de Bad Igoince avaient tendu des cordes à linge entre les vieilles maisons ; Sardines bondissait dessus, s'accrochait tête en bas et se déplaçait aussi vite que sur une surface plane. Il grimpait les murs à la verticale, longeait à travers le chaume, dansait des claquettes autour des cheminées fumantes et glissait le long des tuiles. Les pigeons jaillissaient de leurs perchoirs quand il passait en flèche, les autres rats derrière lui. [...] Sardines atteignit le bord d'un toit, bondit et atterrit sur un mur juste en contrebas. Il cavala le long du sommet et disparut par l'interstice entre deux planches²⁷⁰.

Ce long passage semble insister sur des capacités physiologiques spécifiques à l'anatomie et aux compétences des rats. Seul un rat peut passer ces fils, ces tunnels et ces interstices pour lier les différents actants – et seul Sardines y parvient tout en faisant des claquettes. La réussite de l'intrigue dépend bien, en grande partie, des rats. L'importance accordée à ces personnages peut être également traduite chez Pratchett par l'utilisation de certaines illustrations. Dans ses romans qui présentent, comme le *Fabuleux Maurice*, une structure proposant plusieurs quêtes menées avec des focalisations différentes, chaque changement de focalisation est en effet formalisé par un saut de ligne et une petite illustration représentant un élément principal du récit. Dans *Le Faucheur*, les paragraphes sont par exemple séparés par l'image d'une faux ; dans *Mécomptes de fées*, par celle d'une baguette magique²⁷¹. *Le fabuleux Maurice* présente pour sa part deux types d'illustrations : un visage de chat en haut de chaque page, et la silhouette d'un rat pour séparer les paragraphes et formaliser les changements de focalisation. Le rongeur est bien distingué par l'emploi de cet élément graphique.

Les personnages de rats sont chez Pratchett individualisés et dotés d'une véritable efficacité narrative. Ces rats intelligents vont par ailleurs être aidés dans leurs objectifs par des actants censés, selon les représentations traditionnelles, représenter leurs pires ennemis : le chat, mais également l'homme. Pratchett semble encore ici se jouer des principes narratifs communs.

2.3. Chat et homme, pires ennemis des rats, deviennent chez Pratchett leurs adjuants

Chats et rats, par nature et par tradition, sont présentés comme antagonistes. Le chat est ainsi censé chasser et tuer rats et souris. Maurice est présenté au début du roman comme un chat rusé, roublard, et soucieux de

²⁶⁹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 122-123.

²⁷⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 158-159.

²⁷¹ Terry PRATCHETT, *Le faucheur*, op. cit. et *Mécomptes de fées : Les annales du Disque-Monde tome 12*, Nantes, L'Atalante, La Dentelle du cygne, 1998 (édition originale : 1991).

son image de chat de gouttière : « il roulait tellement des mécaniques quand il marchait qu'il devait ralentir pour ne pas s'étaler par terre²⁷². » Il est donc difficile pour un personnage tel que Maurice de pactiser avec des rats : cela ne correspond ni à sa nature, ni à sa réputation. Seul l'appât du gain semble avoir décidé ce chat à s'associer avec des rats intelligents, qui peuvent lui être utiles. Maurice se considère en effet comme un manipulateur émérite, qui n'hésite pas à user du rêve d'utopie des rongeurs pour les convaincre à commercer avec lui :

« - Cap sur l'île, hein ? Le royaume des rats ! Ne vous figurez pas que je me moque de votre rêve, s'empressa-t-il d'ajouter. Tout le monde a besoin de petits rêves. » Maurice y croyait aussi sincèrement. Quand on savait ce qu'autrui désirait vraiment, on en faisait à peu près ce qu'on en voulait²⁷³.

Lors des différentes péripéties rencontrées, chat, rats et enfants sont souvent séparés. Ces séparations isolent les personnages et peuvent fragiliser leur motivation à la poursuite d'une quête commune. Dans ce type de circonstances, la loyauté de Maurice est mise à l'épreuve plusieurs fois. Il s'éloigne parfois des scènes présentant un danger, songe également plusieurs fois à quitter bel et bien Bad Igoince pour préserver sa vie, et ne retourne dans l'intrigue qu'à la faveur de longues discussions avec sa conscience²⁷⁴. Maurice se montre malgré tout capable, dans les derniers chapitres du roman, d'actes héroïques. Il combat physiquement le roi des rats, et est l'auteur d'un acte particulièrement généreux envers l'un des rats Changés. Succombant à ses blessures après son combat contre le roi des rats, Maurice rencontre en effet La Mort. Il lui reste encore quatre vies sur les neufs dont il disposait²⁷⁵. Il choisit alors d'en utiliser une pour lui, et une pour Pistou, également mort après le combat. La Mort s'étonne :

- TU ES SÛR ? [...] APRES TOUT, C'EST UN RAT.

Ouim'sieur²⁷⁶. C'est là que tout se complique, monsieur.

TU NE PEUX PAS EXPLIQUER ?

Voilà. Je ne sais pas pourquoi, monsieur. Tout est un peu bizarre en ces temps-ci, monsieur.

CETTE ATTITUDE NE RESSEMBLE PAS A UN CHAT COMME TOI, MAURICE. JE SUIS ÉTONNÉ.

Je suis plutôt secoué moi-même, monsieur. J'espère seulement que personne ne s'en rendra compte, monsieur²⁷⁷.

La littérature de jeunesse joue beaucoup sur l'inversion des représentations ordinaires. Celles-ci font effet partie des compétences des jeunes lecteurs, et les auteurs jouent avec ces pré-requis dans une perspective humoristique. C'est le cas ici chez Pratchett ; le lecteur comprend les atermoiements et les crises de conscience de Maurice, lui-même ébahi de ressentir de la culpabilité lorsqu'il mange des souris, au regard des typologies traditionnelles de relations entre ces animaux.

Le roman de Pratchett désigne également un autre ennemi naturel du rat : l'homme. Parallèlement à l'évolution de Maurice, qui gagne en sympathie presque malgré lui, le lecteur accompagne la promotion d'un autre

²⁷² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 18.

²⁷³ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 23.

²⁷⁴ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 196, 207.

²⁷⁵ Selon une croyance populaire du Disque-Monde, semblable à celle de notre terre, les chats disposeraient de neuf vies.

²⁷⁶ Dans le Disque-Monde, La Mort est un personnage de sexe masculin.

²⁷⁷ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 234.

personnage : celui de Keith. Les rats se gardent de tout commerce avec les hommes, et pourtant, Keith fait partie de leur clan, plus encore que Maurice, dont ils se méfient, et dont la loyauté ne sera éprouvée qu'à la fin du roman. Keith, le « garçon à l'air bête²⁷⁸ » des premiers chapitres, gagne sensiblement en épaisseur psychologique au fil du récit. Ses remarques, à première vue anodines, plaident pour la coexistence pacifique entre espèces. Ce message n'est pas exhibé de façon évidente ; Keith réagit parfois à l'arrogance humaine envers le statut des animaux, s'opposant par exemple ainsi au discours de Malicia :

- Vos rats apprivoisés dérangent vraiment les gens. Je jubile.
- Ce ne sont pas nos rats, ils sont à eux-mêmes, rectifia Keith²⁷⁹.

La conversation prend alors une autre direction et personne ne s'arrête, à ce stade du récit, sur la remarque de Keith : il est encore, pour la plupart des personnages comme pour le lecteur, un garçon qui a été présenté comme obtus. Le bon sens de Keith, ainsi que sa connaissance des rats permettront, nonobstant les exigences narratives de Malicia, de faire avancer la quête. Le garçon apporte en effet des questionnements essentiels pour la résolution de l'énigme des chasseurs de rats. Keith trouve le passage secret, dissimulé dans un trou de rat :

Pourquoi il y a un trou de rat dans une cabane de chasseurs de rats ? ça sent le rat crevé [...]. Je ne m'approcherais pas d'un coin pareil si j'étais un rat²⁸⁰.

Au cœur de situations délicates, Keith n'adopte également pas les réactions attendues d'un humain face aux rats, et garde toujours à l'esprit le mode de fonctionnement biologique de cet animal. Il est ainsi le seul personnage à ne pas être effrayé par la fureur et la morsure de Pur-Porc, rendu fou par la présence des rats en cage :

Malicia sursauta. Même Maurice grimaça. Des larmes montèrent aux yeux de Keith. Très délicatement, il posa le rat par terre. « C'est l'odeur, dit-il doucement. Ça les rend malades²⁸¹. »

Keith s'affirme peu à peu comme un actant important. Son discours gagne en assurance, le personnage démentant notamment l'image qui lui est associée : « J'ai peut-être l'air bête, [...] mais je ne le suis pas. [...]. J'écoute. J'essaie d'apprendre²⁸². » Il n'hésite pas à contrer les volontés de Maurice, prenant le contrôle du récit afin de protéger les rats :

- J'aimerais mieux m'en aller, répondit Maurice. Retire-moi cette grille, tu veux ? [...] Tu seras gentil. Et ensuite, on se sauve...
- Ils ont fait appel à un joueur de flûte, Maurice, dit Keith. Et le clan est dispersé partout. [...]. Un vrai joueur de flûte, Maurice. Pas un faux comme moi. Ils ont des flûtes magiques, tu sais. Tu veux voir ça arriver à nos rats²⁸³ ?

Lorsqu'il rencontre les chasseurs de rats pour la deuxième fois, Keith n'est plus un opposant faible que les deux hommes neutralisent avec une facilité déconcertante²⁸⁴. Fort de sa nouvelle confiance, Keith maîtrise ces

²⁷⁸ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 19.

²⁷⁹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 90. Keith réitère cette précision lorsque Malicia manifeste de nouveau, plus tardivement dans le roman, une position de confiance dans la relation de domination entre homme et animal : « - Comment leur as-tu appris à parler ? – Ils ont appris tous seuls, répondit Keith. Ce ne sont pas des animaux dressés, tu sais. », p. 157.

²⁸⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 113. Il remarque également un autre aspect inhabituel de la cache des chasseurs de rats : « Pourquoi des chasseurs de rats auraient-ils besoin de treillis métallique ? [...] Pourquoi des chasseurs de rats mettraient-ils des rats en cage ? Les rats crevés ne s'échappent pas, si ? », p. 121.

²⁸¹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 126.

²⁸² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 121.

²⁸³ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 172.

²⁸⁴ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 130.

personnages, leur donnant des ordres suivis d'effets, et exprime avec clarté sa désapprobation pour le traitement que les hommes infligent aux rats. Aux chasseurs de rats persuadés d'avoir été empoisonnés par Keith à leur insu, et déclarant ce geste « inhumain », le garçon rétorque ainsi catégoriquement :

- Non, c'est très humain. Extrêmement humain. Aucune bête au monde ne le ferait à un être vivant, mais vos poisons le font aux rats tous les jours²⁸⁵.

Keith se révèle ainsi capable d'agir sur le récit²⁸⁶. Le modelage progressif de la psychologie et des convictions de Keith permettent ainsi de diffuser dans le récit l'idée du respect de la cause animale, et la volonté d'une relation entre espèces mieux pensée et équilibrée. La solidarité de Keith envers les rats, constante dans tout le roman, rejoint naturellement la quête des rongeurs lorsque ceux-ci décident de rester à Bad Igoince et de négocier une coexistence pacifique avec les villageois. Devenu sujet efficient, Keith joue un rôle déterminant dans la débâcle du second Joueur de flûte. L'humain s'est bien mis, chez Pratchett, au service d'une autre espèce, habituellement considérée et représentée comme nuisible.

La coopération entre les différents personnages permet, chez Pratchett, de faire progresser l'intrigue. Celle-ci apparaît de prime abord comme éclatée, complexe, multipliant et transformant les objets de quête et les desseins des destinataires. Cette apparente hétérogénéité permet pourtant d'aboutir à une fin donnant au récit son unité. Le *happy end* inattendu ne repose pas sur la victoire totale des personnages présentés comme « gentils », ni sur la complétude entière de la quête initiale. Le récit se compose graduellement, en fonction des besoins des différents actants, et s'oriente vers un contrat permettant à chacun de trouver des avantages dans la situation finale.

3. Vers une issue favorable à tous : construction et découverte d'un *happy end* inattendu

3.1. Machinerie narrative complexe et récit ondoyant

Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants présente une structure narrative complexe. Les quêtes y reposent sur des accords conclus après des discussions entre les actants. Les différents désirs – parfois contradictoires – des personnages, nés de leur nature, de leur psychologie ou de leurs aptitudes, complexifient l'appréhension des quêtes. Dès le premier chapitre, nous nous trouvons chez Pratchett face à une situation complexe, dans laquelle les personnages, bien que présentés comme associés, ont chacun leurs souhaits et objectifs individuels.

Maurice a clairement pour but de gagner de l'argent :

Il fallait être intelligent pour vivre [...] dans ces rues. [...] Il fallait aussi être riche. Les rats avaient besoin d'explication sur ce dernier point, mais Maurice avait pas mal bourlingué en ville et compris ce qui la faisait marcher ; l'argent, selon lui, était la clef de tout²⁸⁷.

²⁸⁵ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 185.

²⁸⁶ Nous proposons ici une analyse plus positive du personnage de Keith que ne le fait Doreen Triebel dans son étude. Cette dernière l'analyse en effet davantage comme un personnage dont le manque d'imagination sert de contrepoint comique aux élucubrations romanesques de Malicia. Cf. Doreen Triebel, *op. cit.*, p. 92.

²⁸⁷ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 19.

Le chat souhaite donc poursuivre la mise en place de l'escroquerie de la fausse invasion, élaborée avec Keith et les rats Changés. Cependant, il est freiné dans ses objectifs par ses associés eux-mêmes. Les rats intelligents se posent en effet des questions éthiques quant au fait de commettre des vols, ou encore estiment avoir gagné assez d'argent. L'objectif des rats est en effet de gagner assez d'argent pour s'offrir une traversée jusqu'à une île sur laquelle fonder leur propre civilisation. Keith prétend au départ souhaiter uniquement pouvoir continuer à jouer de la flûte après la conclusion de l'escroquerie. Il abonde cependant également dans le sens de certains rats qui estiment que la réédition de leur comédie pourrait les mettre en danger. Dès les premières pages du roman, les personnages ont donc des désirs disparates. C'est uniquement dans l'accord, le contrat et la coopération qu'une quête commune va pouvoir se dessiner, comme le résume Maurice :

« D'accord, très bien [...]. On recommence encore une fois et on partage l'argent en trois. Très bien. Pas un problème. Mais si ça doit être la dernière fois, qu'elle soit au moins mémorable, hein ? » [...] Les rats comprenaient qu'une décision difficile venait d'être prise. Ils poussèrent tous de petits soupirs de soulagement. « ça te va comme ça, petit ? demande Maurice. » « Je pourrai continuer de jouer de la flûte après ? S'inquiéta-t-il. « Absolument ». D'accord, lâcha le gamin²⁸⁸.

Il n'est pas facile de définir brièvement l'objet de la quête présentée comme principale à ce stade du récit. L'objectif est de réaliser une fausse invasion, ce pour la dernière fois, afin de gagner de l'argent, cette fausse invasion devant être spectaculaire, et devant laisser Keith libre de pouvoir jouer de la flûte ensuite. La multiplicité des points de vue et des intérêts des personnages peut laisser supposer une fragilité dans la conduite du processus narratif. En effet, il est possible d'interroger la viabilité de cet objectif et du principe de coopération des différents acteurs narratifs, ceux-ci étant amenés à évoluer au cours du roman.

Cette difficulté initiale est renforcée par le choix d'une focalisation multiple à partir du deuxième chapitre. Le narrateur adopte en effet, selon les chapitres, le point de vue de Maurice et de Keith, qui attendent à la surface l'arrivée des rats, puis celui des rats eux-mêmes, mettant en place l'invasion depuis les sous-sols. Chaque actant a ici droit de cité, et peut donner son avis ou faire ses choix vis-à-vis des éléments perturbateurs rencontrés. Ce principe se complexifie encore lorsqu'un même chapitre va présenter alternativement, sur quelques paragraphes, les événements vus par les différents personnages. Face à la menace des chasseurs de rats, le lecteur n'accompagne par exemple pas tout le groupe dans ses réactions et dans sa résistance à l'ennemi : le point de vue de Maurice, fuyant les combats, est d'abord présenté, puis celui des rats ayant également eu à battre en retraite, et enfin des enfants enlevés par les chasseurs de rats. L'intrigue se recompose autour de cet événement, et l'objectif des différents membres du groupe, après discussions, n'est plus de poursuivre l'invasion, mais de délivrer les personnages enlevés. Chacun est de nouveau chargé de sa propre mission : le lecteur suit les péripéties liées au sauvetage de Pur-Porc par les rats Changés d'un côté, et de l'autre, les tentatives de Maurice, Pistou et Pêches pour délivrer les enfants. Ce principe de parallélisme des quêtes, allié à la multiplicité des désirs et des objectifs de chacun, contribue à construire un récit ondoyant, et présenté de façon kaléidoscopique. L'objectif premier de la quête, qui prévoyait de procéder à la fausse invasion, est abandonné à la fin du premier tiers du roman face aux obstacles rencontrés ; il est donc nécessaire de s'accorder sur un nouvel objectif. L'objet de la quête se déplace alors, de façon progressive et presque imperceptible, en fonction des événements ; les personnages semblent eux-mêmes les découvrir au fil

²⁸⁸ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 28-29.

du récit. La fausse invasion laisse place à la lutte contre les chasseurs de rats ; cette quête se révélera être subordonnée à l'élimination d'un autre ennemi beaucoup plus dangereux : le roi des rats. La victoire du groupe est remise en cause par l'arrivée du Joueur de flûte, événement déclenchant une nouvelle quête. Le récit ménage également des effets de suspense brutalement interrompu, laissant le lecteur avec l'idée d'événements funestes à venir. Le huitième chapitre s'achève par exemple sur la chute de Noir-Mat dans un piège ; le narrateur choisit ensuite de changer brusquement de focalisation après avoir laissé entendre que Maurice allait s'empoisonner. Cette technique littéraire et cinématographique, qui peut se désigner par le terme anglo-saxon de « *cliffhanger* », est caractéristique des romans ou des films d'aventure ou de suspense. Ce motif est particulièrement employé dans les feuilletons : conclure un épisode par une blessure apparemment fatale du héros garantit le désir de lire la suite du récit. Le lecteur du *Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants* est donc sans cesse sollicité : il doit garder à l'esprit les différents objectifs des personnages, s'adapter aux changements de focalisation soudains et renouer tous les fils narratifs, parfois abruptement coupés. La référence à la légende du Joueur de flûte de Hamelin semble ainsi abandonnée à la fin du premier tiers du roman, pour ressurgir dans les derniers chapitres. Le lecteur est alors invité à réintégrer ce réseau de références connu. Il l'abordera certainement avec un regard neuf, ayant été invité entre-temps à suivre les aventures de rats intelligents, drôles et courageux, aidés dans leurs aventures par un chat fabuleux et deux enfants ayant opéré efficacement sur le récit.

L'apparente hétérogénéité de l'intrigue, alliée à une écriture métatextuelle rappelant la nature de récit fictif de l'histoire, pourrait mettre en péril ou briser l'adhésion du lecteur à cette narration complexe. L'histoire va cependant s'orienter vers une fin permettant de lier les différents éléments. Le lecteur est ainsi progressivement amené à considérer comme fin souhaitable la collaboration entre humains et rats, rendue évidente dans les dernières pages du récit seulement. La coopération entre les personnages va permettre d'aboutir à ce *happy end* inattendu et insolite : bien que complexes et sans cesse exposés au regard du lecteur, les mécanismes du récit vont tout de même fonctionner.

3.2. Derrière un récit éclaté, émergence d'indices pour la définition de la quête principale

Au fil de cette intrigue protéiforme, le lecteur peut être amené à envisager différentes directions pour l'histoire, et différentes fins, en fonction des obstacles ou des opposants rencontrés. L'homme est par exemple présenté comme un ennemi particulièrement cruel et dangereux pour les rats. Le lecteur peut donc souhaiter voir les rats quitter Bad Igoince pour rejoindre leur île paradisiaque. Le récit envisage également la possibilité d'une vengeance des rats contre les maltraitances que leur infligent les hommes. Confronté au terrible spectacle de rats massacrés par des chiens dans les ratodromes, le rat Noir-Mat envisage un instant d'enflammer la grange dans laquelle se trouvent les spectateurs. Il interrompt finalement son geste et décide d'épargner les hommes. Le lecteur comprendra tardivement l'importance de ce choix opéré par Noir-Mat. Le récit progresse en effet graduellement vers un objectif plus constructif que le combat des rats contre les hommes, et vice-versa. La guerre entre le Clan et les chasseurs de rats, ou contre le roi des rats, créature créée par l'homme, ne sont que

des avatars de la lutte originelle entre hommes et rats, illustrée dans la version classique de la légende du Joueur de flûte de Hamelin. La poursuite d'un tel combat est une voie sans issue, ainsi que l'expliquera Noir-Mat au maire de Bad Igoince, interdit :

- Vous auriez pu empoisonner nos puits. Vous auriez pu mettre le feu à nos maisons. D'après ma fille, vous êtes très... avancés. Pourquoi ne l'avez-vous pas fait ?

- Dans quel but ? Qu'est ce qu'on aurait fait après ? dit Noir-Mat. Déménager dans un autre village ? Revivre tout ça ? Qu'est-ce que ça nous aurait apporté de plus de vous tuer ? Tôt ou tard il aurait fallu qu'on parle aux humains. Autant que ce soit vous²⁸⁹.

Le texte amène progressivement à considérer comme souhaitable et pacifique cette idée d'une collaboration entre hommes et rats. La promotion du personnage de Keith, dont la relation respectueuse aux animaux est mise en valeur, sert d'exemple. Cette collaboration, basée sur une connaissance mutuelle, est efficiente et aide à l'accomplissement des quêtes. Un autre élément présent dans le roman va permettre, de façon assez inattendue, de participer à désigner cette coexistence homme-rats comme profitable. L'utopie de la coexistence entre hommes et rats est en effet présentée au début du *Fabuleux Maurice*, sous forme déguisée. Les rats découvrent en effet cette idée dans le livre fictif *Monsieur Lapinou*, présentant des animaux et des hommes comme des partenaires :

Tous parlaient, ils ne mangeaient aucun des autres animaux et – c'était là le plus incroyable – ils parlaient tous aux humains qui les traitaient en... disons, en humains plus petits. Il n'y avait pas de pièges, pas de poisons²⁹⁰.

Bien que présentée comme puérile et naïve par Malicia, l'intrigue de ce roman enfantin fictif présente bien une collaboration hommes-animaux efficiente – contrairement aux récits de Beatrix Potter, qui mettent en scène des lapins se méfiant des fermiers, ou des chats et des rats ennemis. L'homme est clairement présenté comme un adjuvant dans le récit fictif enchâssé au récit cadre :

Fred le fermier ouvrit la porte et vit tous les animaux de Fondapoil qui l'attendaient.
« Nous ne trouvons pas monsieur Lapinou ni Rupert Ratichon²⁹¹ ! » s'écrièrent-ils.

Monsieur Lapinou n'est pas pris au sérieux par tous les rats – seul Pistou est véritablement persuadé qu'il s'agit là d'une histoire plausible. Le lecteur de Pratchett est pour sa part davantage enclin, à première vue, à rire de cette version transformée et ridicule de *Pierre Lapin*, de Beatrix Potter. L'illusion de Pistou est d'ailleurs brisée grossièrement par Malicia, personnage qui ne devient un véritable adjuvant et ami des rats que tardivement dans la narration – elle agit au départ davantage dans le but de vivre une grande aventure semblable aux contes, sans ménagement pour les sentiments des autres personnages. Malgré sa désillusion, Pistou ne veut pas croire que l'homme, ou que le rat, est seulement « une espèce [...] qui vole, tue, répand la maladie et dévaste ce qui ne lui sert pas²⁹². » Pour permettre d'accéder à cette idée nouvelle, et faire progresser les idées reçues à propos des rats et des hommes, *Monsieur Lapinou* ne peut cependant pas s'utiliser comme un plan viable, applicable en l'état. La société idéalisée qu'il dépeint semble bien irréaliste. Le petit livre reste néanmoins le texte qui a fait naître l'idée d'une coexistence pacifique entre hommes et rats chez les Changés. Les rats doivent adapter ce schéma aux contingences de leur univers. Pistou, qui avait jeté le livre après avoir

²⁸⁹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 277.

²⁹⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 50.

²⁹¹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 168.

²⁹² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 219.

compris qu'il s'agissait d'une fiction, revient sur ce geste et réhabilite *Monsieur Lapinou* lorsque Malicia lui restitue l'ouvrage :

- Je... euh... excusez-m... euh... écoutez, Maurice m'a indiqué où chercher et j'ai trouvé ça dans le tunnel », dit Malicia. Les pages étaient collées les unes aux autres, toutes tâchées, une main très impatiente les avait cousues ensemble, mais on reconnaissait encore *L'Aventure de monsieur Lapinou*. [...] les rats observèrent le livre.

- C'est un mensonge, fit Pêches.

- C'est peut-être seulement une belle histoire, dit Sardines.

- Oui, convint Pistou. Oui. » Il tourna ses yeux roses embués vers Noir-Mat, [...] et ajouta : « C'est peut-être une carte²⁹³ ».

Monsieur Lapinou, même abîmé et rapiécé par Malicia, est donc une carte qui indique aux rongeurs l'objectif à atteindre. En ce sens, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants* peut peut-être être à son tour considéré comme une carte : le lecteur doit lire, par-delà les méandres de la narration, la direction indiquée par l'histoire. Cette notion d'itinéraire à tracer et poursuivre peut se rapprocher du motif des galeries souterraines dans lesquelles se déplacent les rats. Les multiples fils imbriqués de l'intrigue semblent rejouer ces parcours souterrains dans lesquels il est indispensable d'éviter les pièges, et de retrouver son chemin vers la sortie. Au bout de l'itinéraire du *Fabuleux Maurice*, le lecteur est bien invité à assister à la mise en place une société dans laquelle rats et hommes coexistent.

Le récit s'est dirigé progressivement vers une quête destinée à faire rester les rats dans le village, créant ainsi une société unique en son genre, basée sur la coopération entre hommes et rats. Pour être mené à bien, cet objectif va reposer sur un plan très élaboré, permettant non seulement au Clan de rester à Bad Igoince, mais également de ménager des avantages pour tous les acteurs du récit. Hommes et animaux vont tous trouver des satisfactions dans une conclusion ayant l'allure d'un *happy end* revisité.

3.3. Un récit qui trouve sa fin et son efficacité : relecture du *happy end*, au cœur d'un récit dans lequel chacun a quelque chose à gagner

La conclusion du récit coïncide, chez Pratchett, avec l'arrivée du vrai Joueur de flûte. Celui-ci représente une menace pour les rats du Clan. Keith, Malicia et Noir-Mat décident d'un plan : s'ils maintiennent les rats non intelligents en cage, aucun ne sortira quand le musicien jouera de la flûte, et celui-ci sera ridiculisé. Ce plan, selon Maurice, n'est pas viable :

Vous ne connaissez rien aux gens, hein ? soupira Maurice. [...] Écoutez, même le roi des rats avait un meilleur plan que ça. Un bon plan, ce n'est pas un plan où il y a un perdant, un gagnant, c'est un plan où personne ne croit avoir perdu²⁹⁴.

« Un plan où personne ne croit avoir perdu » ; en d'autres termes, « un plan où tout le monde gagne ». Sans que le lecteur ne s'en rende compte, le personnage vient de donner une indication fondamentale sur la tournure

²⁹³ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 271.

²⁹⁴ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 237.

que doit prendre le récit. Ce mot d'ordre est de fait présent dès le début du roman : c'est bien la prise en compte des volontés et intérêts de chacun qui avait conduit Maurice à accepter de renoncer à leur escroquerie après l'invasion de Bad Igoince. En vertu de ce principe, Maurice doit donc trouver le moyen de contenter, à la fin du roman, tous les acteurs du plan. Personnages amis comme ennemis sont pris en compte : rats Changés, Keith, Malicia, villageois, et Joueur de flûte lui-même. La solution apportée doit de surcroît permettre de faire rester les rats à Bad Igoince. La réunion de personnages antagonistes aux desseins et désirs si disparates semble impossible. Le récit va pourtant triompher de cette difficulté, grâce à une mise en scène fabuleuse. Les personnages organisent de nouveau une fausse invasion. Celle-ci n'est pas destinée à faire gagner de l'argent, mais à combler les besoins de chacun.

Cette mise en scène va se jouer en plusieurs étapes. Les rats Changés font tout d'abord mine d'être envoûtés par les mélodies conjuguées de Keith et du Joueur de flûte, et quittent le village en entraînant les « quiquis », rats non intelligents, devant les villageois enthousiastes. Cette comédie à grand spectacle a pour but d'éloigner les quiquis, laissant ainsi les sous-sols du village libres pour les Changés. Elle permet également de préserver l'aura du Joueur de flûte : les villageois, persuadés qu'il est bien magicien, vont respecter leur part du contrat et le payer. Keith explique le but du stratagème au Joueur de flûte :

Tout le monde gagne. Faites-moi confiance. Ils vous ont fait venir. Ils doivent payer le joueur de flûte. Et puis... (Keith sourit) je ne veux pas permettre aux gens de se figurer qu'il ne faut pas payer le joueur de flûte, pas vrai²⁹⁵ ?

Le départ du joueur de flûte n'est pas suivi, comme dans la légende, par le retour de ce même personnage. La réactivation de l'intrigue n'est pas causée, chez Pratchett, par le retour du magicien, mais par les rats intelligents. Ces derniers reviennent à Bad Igoince pour réclamer un contrat leur permettant de prendre possession des sous-sols. Les villageois vont alors devoir assimiler que leur objectif n'est plus de vouloir se débarrasser des rats, mais au contraire de les voir rester avec eux, contrairement aux attentes de la légende. Après de longues négociations, une nouvelle forme de société, basée sur le respect de chaque espèce, va pouvoir s'établir. Les villageois y gagnent : les rats Changés sont propres et ne leur causent pas de dégâts. En échange, les hommes laissent les rats prendre de la nourriture et interdisent pièges et poisons. Keith, devenu « joueur de flûte officiel », met fin à sa vie d'errance et reste auprès de ses compagnons rats. Malicia, qui a vécu une belle aventure romanesque – même si celle-ci lui a semblé assez peu conventionnelle – a trouvé des amis. Elle va même fêter le succès de cet épilogue avec Keith autour d'un « super goûter avec des gâteaux à la crème et une médaille » ; la petite fille férue de contes précise que « ça ne serait pas une fin réussie sans ça²⁹⁶. ». La relecture humoristique du *happy end* permet également de désamorcer le mécanisme du conte traditionnel, achevant ordinairement ses péripéties par un mariage. Keith refuse en effet la main de Malicia, proposée par le maire : « Non, ça n'arrive que dans les histoires²⁹⁷ ». Le contrat ne présente pas que des avantages : chaque partie doit accepter certaines concessions. Il s'oriente de fait vers un projet durable²⁹⁸, celui de la cohabitation pacifique, comme l'explique Noir-Mat :

[...] il n'y aurait plus de fosses à rats. Plus de pièges, plus de poisons. C'est vrai, il allait devoir expliquer au clan ce qu'était un agent de police et pourquoi les agents

²⁹⁵ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 257-258.

²⁹⁶ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 283.

²⁹⁷ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 252.

²⁹⁸ Nous empruntons cette notion de durabilité à l'étude de Marek OZIEWICZ, op. cit., p. 94.

rats risquaient de poursuivre les rats qui avaient violé les nouvelles règles. [...] Ils n'allaient pas aimer ça. [...] Mais, comme avait dit Maurice, ils feront ceci, vous ferez cela. Personne n'y perdra beaucoup et personne n'y gagnera beaucoup non plus. Le village prospérera, les enfants de tout le monde grandiront, et, d'un coup, tout sera normal.

Ce *happy end* en demi-teintes pourrait sembler déceptif au lecteur. Le narrateur reconnaît et assume ce choix. L'histoire ne peut pas s'apparenter, même dans ses dernières pages, à un avatar de *Monsieur Lapinou* :

S'il s'était agi d'un conte et non de la vie réelle, hommes et rats se seraient serré la main avant de s'en aller vers un avenir radieux. Mais comme il s'agissait de la vie réelle, il fallait un contrat. Une guerre qui durait depuis le jour où les hommes avaient décidé de vivre dans des maisons ne pouvait pas s'achever sur un sourire de satisfaction. [...] Il y avait tant de détails à discuter²⁹⁹.

Ces « détails » sont longuement développés dans une scène³⁰⁰ décrivant le conseil municipal du village, au cours duquel Maurice se fait le porte-parole des rongeurs pour un accord aussi avantageux que possible.

La discussion et l'accord entre les personnages ne se jouent cependant pas uniquement dans cette scène finale de conseil municipal. D'un bout à l'autre du récit, c'est le principe de coopération concertée qui permet la concrétisation de la quête et sa résolution.

3.4. Le roman de la coopération

Cette fin dans laquelle chacun peut trouver un motif de satisfaction repose entièrement, chez Pratchett, sur le principe de coopération entre les personnages. Chacun possède en effet un rôle particulier³⁰¹ et indispensable dans la mise en marche des différents mécanismes du récit. Noir-Mat, chef de guerre, ne peut ainsi pas formaliser son idée pour le Clan sans l'aide de Pistou :

Je vois l'esquisse d'une idée dans ma tête mais je ne trouve pas les mots pour l'exprimer [...]. On a donc besoin du rat blanc parce qu'il connaît la carte de la pensée. On doit trouver comment s'en sortir. Courir de tous côtés en couinant, ça ne marche plus³⁰² !

Il ne faut donc pas « courir de tous côtés », mais mobiliser ses forces et ses compétences dans un but commun, auquel chacun a sa part de façon équitable. Le récit ne comporte en ce sens pas de protagoniste principal, de « héros » au rôle plus important que les autres. Le chat Maurice est valorisé par le titre de l'ouvrage ; cependant, son rôle dans le déroulement du récit n'est pas plus important que celui des autres personnages. Dans ce roman, les protagonistes eux-mêmes estiment ne pas avoir l'étoffe de héros³⁰³, mais seront pourtant amenés à agir, chacun à son tour et au bout moment, de façon héroïque afin de préserver le groupe. Les responsabilités et les rôles narratifs sont équitablement répartis entre les personnages. Cette coopération entre des personnages censément antagonistes participe à un renouvellement de l'imagerie traditionnelle des romans animaliers pour la jeunesse. Elle semble également trouver une signification dans le monde réel, et plaider pour une relation plus respectueuse entre les espèces. L'article de Marek Oziewicz

²⁹⁹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 272.

³⁰⁰ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 272-280.

³⁰¹ Doreen Triebel évoque des « tâches assignées en fonction des dispositions et talents de chaque rat » : *Stories that Last: Storytelling in Terry Pratchett's The Amazing Maurice and His Educated Rodents*, op. cit., p. 81. Trad. par nos soins.

³⁰² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 204.

³⁰³ Keith indique ainsi : « Je ne suis pas de l'étoffe des héros. Je me dérouille et je me dépatouille. », p. 154, Maurice se retire d'une scène dangereuse en précisant : « assez d'héroïsme comme ça », p. 127. Il reprend cet argument lors d'un dialogue avec sa conscience : « Il [Pistou] nous prend pour un héros ! », intime sa conscience. « Eh bien, je n'en suis pas un. », p. 196.

consacré au *Fabuleux Maurice* situe ainsi clairement le récit dans un principe de coopération et de respect mutuel entre espèces, ce précepte apparaissant dans le roman comme le seul garant d'un développement durable et efficient pour les rats et les hommes :

Avec *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, Pratchett indique clairement au lecteur qu'une mentalité isolationniste complexifie les situations, et tend à rendre les différents groupes plus pauvres et plus vulnérables. Bien que réticents à coopérer, rats, chat et humains apprennent à œuvrer ensemble. Ils réalisent que la survie de chaque espèce dépend de ses rapports avec les autres espèces³⁰⁴ [...].

Nous posons ici l'hypothèse selon laquelle ce principe de coopération semble également, chez Pratchett, fondamentalement subordonné au maintien de l'exercice du libre arbitre individuel, et du respect des souhaits et sensibilités d'autrui. Ce type de coopération est formalisé par Pistou et Pêches dans un dessin représentant un rat formé par plusieurs rats. Dans ce schéma, les rats ne sont pas attachés ensemble ; ils sont simplement proches les uns des autres et se coordonnent pour former une image commune, celle d'un rat plus grand, et donc plus fort. Cette illustration accompagne l'un des principes du Clan : « on coopère ou on meurt ». Le terme de « coopération » est également utilisé par un personnage très négatif du roman : le roi des rats. Celui-ci, cherchant à rallier Pistou à sa cause, se réclame ainsi du précepte du Clan : « tu sais qu'il faut coopérer, sinon c'est la mort. Vas-tu... coopérer³⁰⁵ ? ». Le terme de coopération est ici utilisé de manière abusive. Il ne s'agit pas de s'entraider pour se renforcer, mais d'adhérer à un dessein sous peine de mort : il faut se soumettre à l'idéologie du plus fort. Le roi des rats est, comme le dessin de la rate Pêches, formé par plusieurs rats. Ceux-ci sont cependant attachés ensemble par la queue, et sont condamnés à aller dans la même direction. Ils ne peuvent exercer leur libre arbitre individuel. Pistou ne se laisse pas convaincre par l'argumentaire du roi des rats³⁰⁶, et affirme la position du Clan, valorisée par le récit :

- Coopération. Oui. [...] Très tentant. Évidemment, des milliers de rats mourraient...
[...] Et cette rate, là, [...] peux-tu me dire ce qu'elle en pense ?

- *Ce qu'en pense cette bête ? Pourquoi en penserait-elle quelque chose ? Ce n'est qu'un rat !*

- Ah, fit Pistou. C'est très clair, à présent. [...] Non, je ne vais pas te rejoindre, menteur des ténèbres. Je préfère notre manière. On est parfois bêtes et faibles. Mais ensemble on est forts. Tu as des projets pour les rats ? Eh bien, moi, j'ai des rêves pour eux³⁰⁷.

En ce sens, le principe de coopération semble bien s'accompagner, chez Pratchett, d'une mise en garde envers le pouvoir des histoires, qui peuvent se mettre au service d'idéologie totalitaires, aveugles aux avis et sentiments contradictoires³⁰⁸. L'esprit critique du lecteur est ici sollicité : il lui faut désamorcer le discours du roi des rats et repérer qu'un même terme peut être utilisé par des personnages aux desseins opposés : le langage, l'histoire sont des éléments à manipuler avec précaution.

La coopération entre personnages s'accompagne de la coopération entre auteur et lecteur. Le *lector in fabula* participe au récit de Pratchett, recomposant l'intrigue et les multiples informations véhiculées par les différents

³⁰⁴ Marek OZIEWICZ, *op. cit.*, p. 93. Traduction par nos soins.

³⁰⁵ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 217. La version originale utilise bien le même terme, « co-operate », pour Pistou et pour le roi des rats, p. 51 et 212.

³⁰⁶ La « voix » de ce personnage, qui résonne dans les esprits, est représentée dans le roman par des phrases en italiques.

³⁰⁷ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 221.

³⁰⁸ Le roi des rats est formée de huit rat aveugles, p. 219.

personnages, anticipant et imaginant les développements de l'intrigue, s'attachant aux personnages. Il utilise ses propres réseaux de références, et leurs développements connus, acceptant, notamment par l'intermédiaire de l'humour, de les voir transformés et démystifiés. Cette collaboration du lecteur à l'intrigue semble presque formalisée dans certains dialogues de Maurice avec sa conscience. En effet, lorsque le chat est tenté d'abandonner l'histoire, la voix lui suggérant d'aller aider les autres personnages pourrait être celle du lecteur désireux de le voir collaborer de nouveau à l'aventure en cours :

Une voix dans sa tête [...] lui fit remarquer : Mais que deviennent le gamin à l'air bête et les autres ? Tu devrais les aider ! Et Maurice songea : d'où tu sors, toi ? Tiens, va donc les aider, moi je vais me trouver un coin au chaud, qu'est-ce que tu en dis³⁰⁹ ?

S'il participe au développement de l'intrigue, le lecteur doit aussi réfléchir aux différentes directions prises par l'histoire, et aux conséquences des choix et des discours prêtés aux personnages. Pratchett ne désigne pas immédiatement les chemins à suivre, mais semble préférer disposer des indices à différentes étapes de sa narration. L'utilisation du même terme, « coopération » (« *co-operation* »), dans le discours de Pistou et dans celui du roi des rats peut être considérée comme une indication sur cette « carte » qu'est le roman. Le lecteur est sans cesse invité à prendre garde aux messages cachés et significations enfouies des histoires – celle du récit-cadre, des références convoquées ou des récits enchâssés – qui lui sont présentées et racontées. La magie de la narration ne doit pas faire écran à la réflexion du lecteur. Le livre, s'il est bien utilisé, peut tout de même conserver son rôle de « carte », destiné à mieux appréhender et comprendre le monde³¹⁰. Malgré un récit à première vue éclaté et une écriture fortement métatextuelle, Pratchett choisit en effet au final de préserver la complétude de son intrigue. Celle-ci n'a pas la clarté ou la véhémence d'un manifeste³¹¹. Elle suggère cependant sa confiance dans sa capacité à éveiller progressivement la conscience du lecteur, comme l'explique le narrateur après l'exposition de la société quasi idéale de Bad Igoince, visitée par des touristes ébahis devant la coexistence des rats et des hommes :

Et tout le monde de s'extasier : c'est parfait, c'est bien organisé, positivement fabuleux ! Puis la plupart des visiteurs s'en retournent dans leurs propres villages, posent leurs pièges et répandent leurs poisons, parce qu'on ne peut pas changer certaines mentalités, même à coups de hache. Mais quelques-uns voient le monde sous un jour nouveau. Ce n'est pas parfait, mais ça marche. Le truc, avec les histoires, c'est de choisir celles qui durent³¹².

En ce sens, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants* semble indiquer à son lecteur le positionnement à adopter face aux histoires : rire et réfléchir, plutôt que croire.

³⁰⁹ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 128.

³¹⁰ Cf. Doreen TRIEBEL, op. cit., p. 94-95.

³¹¹ La préservation de l'illusion romanesque, malgré les innombrables mises en péril menées par le récit lui-même, est un phénomène constant dans l'œuvre de Pratchett.

³¹² Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, op. cit., p. 284-285.

Conclusion

La légende du Joueur de flûte de Hamelin est un récit folklorique très connu dans les cultures européennes. Cette histoire, qui met en scène une invasion de rats, vaincus par un musicien aux étranges pouvoirs, fascine par son caractère fantastique et son épilogue fatal, inexorable : l'étranger revient à Hamelin pour envoûter et faire disparaître tous les enfants du village. L'analyse liminaire de trois versions de cette légende a permis de dégager certaines spécificités dans le traitement de cette histoire. La version des frères Grimm se distingue notamment par son aspect plus documentaire que littéraire : les sources orales du récit ou les preuves topographiques de sa transmission sont compilées et associées à l'histoire elle-même. Mérimée confère pour sa part une dimension plus fantastique à la légende : l'invasion par les rats prend un caractère de plaie biblique, et le Joueur est assimilé au diable. Chez Samivel, le double châtiment de l'invasion de rats et du rapt des enfants sont davantage présentés comme des châtements infligés à des villageois gourmands et avarés. Malgré ces éléments plus spécifiques au style et aux objectifs de chaque auteur, il apparaît cependant que ces trois versions préservent le schéma narratif traditionnel de ce récit, ainsi que les représentations qui lui sont associées. Le lecteur est ainsi amené à intégrer le motif de l'invasion par les rats, créatures qui croissent et se multiplient, envahissent, pillent et ravagent. Le Joueur de flûte peut quant à lui véhiculer la crainte de l'altérité : pour les Hamelinois, le malheur vient de l'« étranger » errant, qui entre subitement dans la sphère familière du village.

Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants présente pour sa part des transformations importantes dans le déroulement et les significations attendues de ce récit. Notre travail de recherche se proposait ainsi d'examiner les spécificités et singularités de la réécriture de Terry Pratchett. L'hypothèse de départ se dirigeait vers l'identification d'un double objectif pour cette réécriture : améliorer l'imagerie littéraire associée au rat, et éveiller l'attention du lecteur au sujet du pouvoir des histoires, qui peuvent, selon les desseins des destinataires, encourager ou entraver la réflexion du destinataire. L'étude du roman, si elle a permis de confirmer ou de consolider cette hypothèse, a d'abord identifié la référence à la légende du Joueur de flûte de Hamelin comme un élément narratif convoqué par Pratchett parmi de nombreux autres. L'allusion à la légende ne constitue en effet que la partie la plus visible d'un large réseau de références narratives, également subverties et transformées – l'étude en ce sens dépasse le strict cadre de la légende, et l'évalue au sein d'un dispositif référentiel généralisé et hypertrophié. L'auteur convoque et mélange les *topoi* et les modes de fonctionnement de plusieurs genres littéraires : récits animaliers, *fantasy*, contes et légendes, roman d'aventure.

Ce matériel littéraire croise une base référentielle documentaire et scientifique délivrant des indices quant à l'éthologie des rats ; ces références évoquent également la longue guerre livrée par l'homme contre ces animaux, ou leur utilisation dans des expériences et des loisirs cruels. Ces multiples références semblent bien être employées dans l'objectif d'inciter le lecteur à changer ses perspectives, sur les rats, animaux habituellement considérés comme nuisibles, et sur les histoires. Les rats sont, chez Pratchett, des personnages à l'ethos positif ; ils possèdent également une efficacité réelle et favorable sur le déroulement du récit. Ce renouvellement mélioratif de l'imagerie associée aux rats se base de surcroît sur des faits réels ; il se nourrit des éléments scientifiques instillés dans le roman. Les traits caractéristiques de l'espèce humaine sont

également mis en perspective : l'homme, être se définissant comme supérieur aux autres espèces en vertu de son intelligence, se révèle au cours du roman bien capable de cruautés et de barbaries, qui ne sont pas l'apanage des bêtes. Le roi des rats, créature née d'une violence gratuite de l'homme, développe un pouvoir de contrôle mental qui peut symboliser un autre danger proprement humain : celui de l'idéologie extrémiste. L'histoire confirme ainsi l'annonce du narrateur, dans les premières lignes du roman : « [...] ce n'était qu'une histoire de rats et d'hommes. Et le plus difficile, c'était de définir qui étaient les rats et qui les hommes³¹³. »

Le traitement de la légende opéré dans *Le Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants* est représentatif du style de Pratchett, et de son mode d'écriture : le Disque-Monde en son ensemble est un univers qui déconstruit les codes littéraires de la *fantasy*, et ceux d'autres références intertextuelles ou architextuelles, et démontre que des intrigues intéressantes peuvent se développer en-dehors des schémas établis et attendus. La légende s'inscrit ainsi dans une histoire littéraire récente, celles des genres de l'imaginaire, et notamment de la *fantasy*. Le mode opératoire utilisé dans la réécriture de la légende allemande relève de fait d'un style et d'un projet littéraire plus larges. Au cœur du *Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, le lecteur est bien invité à changer de regard sur les histoires : la « bonne formule pour une aventure », prônée par Malicia, n'est pas toujours celle que l'on imaginait, et peut aboutir à des conclusions inattendues. Le *Fabuleux Maurice* propose par exemple une fausse invasion de rats menée en coopération par des rats intelligents, un chat et un faux joueur de flûte, et destinée à rapporter un maximum d'argent, qui va finalement aboutir, grâce à la médiation d'une fillette obnubilée par les contes de fées ou à la célérité d'un rat danseur de claquettes, à un contrat permettant aux rats de rester dans le village, le faux joueur de flûte devenant joueur officiel. La subversion des attentes de la légende est ici évidente : lorsque rats et hommes s'associent, un dénouement heureux est possible ; il permet chez Pratchett aux rongeurs et aux enfants de rester dans le village. Celui-ci a sans conteste gagné de sa rencontre avec l'altérité.

La fantaisie et l'humour constituent chez Pratchett des opérateurs de réflexion, et de fiction : l'auteur préserve en effet *in extremis* l'illusion romanesque, pourtant sans cesse exhibée et remise en cause par la dimension métatextuelle. La magie de l'histoire permet de véhiculer agréablement certains messages : quelques aspects méconnus des rats ou l'importance de l'esprit critique. Ce postulat s'apparente au personnage du rat danseur Sardines, dont les facéties comiques font rire les hommes, et permettent ainsi de désamorcer des situations de conflit. « Vous pouvez penser et vous pouvez vous battre, mais si vous voulez restez en tête, faut danser³¹⁴ », résume le rongeur artiste. C'est cette formule que Pratchett choisit d'utiliser dans la dernière ligne du roman, évoquant la magie de l'acte créatif, et narratif, qui permet aux récits de se poursuivre, et d'évoluer :

Parce que certaines histoires ont une fin mais que les anciennes se poursuivent et qu'il faut danser sur la musique si on veut rester en tête³¹⁵.

³¹³ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 9.

³¹⁴ Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 270.

³¹⁵ « Because some stories end, but old stories goes on, and you gotta dance to the music if you want to stay ahead. », Terry PRATCHETT, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, *op. cit.*, p. 285 pour la version française et p. 277 pour la version originale.

Bibliographie

Bibliographie primaire

GRIMM Jacob et Wilhelm, *Les veillées allemandes : chroniques, contes, traditions et croyances populaires*, trad. L.F L'HERITIER, Paris, Imprimerie de Mme. Huzard, 1838.

MÉRIMÉE Prosper, *Chronique du règne de Charles IX*, Paris, Gallimard, Folio Classiques n°982, Paris, 1969 (édition originale : 1829).

PRATCHETT Terry, *Le fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, trad. Patrick COUTON, ill. David WYATT, Nantes, L'Atalante, La dentelle du cygne, 2004.

PRATCHETT Terry, *The Amazing Maurice and his educated rodents*, ill. David WYATT, Londres, Corgi Books, 2011 (édition originale : 2001).

SAMIVEL *Le joueur de flûte de Hamelin*, Paris, Flammarion, Les classiques du Père Castor, 1942.

Bibliographie secondaire

Autres réécritures de la légende du Joueur de Flûte de Hamelin

BROWNING Robert, *The pied piper of Hamelin*, ill. Kate GREENAWAY, Londres, Frederick Warne & co., Ltd., 1888.

BROWING Robert, *L'homme à la flûte*, interprétation J. GIRARDIN, ill. Kate GREENAWAY, Paris, Librairie Hachette et cie., 1889.

GAUTIER Théophile, *Œuvres complètes. Section III. Théâtre et ballets*, éd. établie, annotée par Claudine LACOSTE-VEYSSEYRE et Hélène LAPLACE-CLAVERIE ; avec la collaboration de Sarah MOMBERT, Paris, Honoré Champion, 2003.

Intertextes

CARROLL Lewis, *Les aventures d'Alice au pays des merveilles*, trad. Jean-Pierre Berman, ill. John Tenniel, Paris, Pocket, Collection Langues pour tous - Anglais série bilingue, 2010 (édition originale : 1865).

O'BRIEN Robert C., *Madame Brisby et le secret de Nimh*, Paris, J'ai Lu, 1982 (édition originale : 1971).

POTTER Beatrix, *Pierre Lapin*, Paris, Gallimard Jeunesse, collection L'heure des histoires, 2010 (édition originale : 1902).

PRATCHETT TERRY, *Trois Soeurcières : Les annales du Disque-Monde tome 6*, trad. Patrick COUTON, Nantes, L'Atalante, 1995 (édition originale : 1988).

PRATCHETT Terry, *Le faucheur : Les annales du Disque-Monde tome 11*, trad. Patrick Couton, Paris, Pocket, 2002 (édition originale : 1991, première édition française : 1998).

PRATCHETT Terry, *Les ch'tits hommes libres : un roman du Disque-Monde*, trad. Patrick Couton, Nantes, L'Atalante, Collection La dentelle du cygne, 2006 (édition originale : 2003).

PRATCHETT Terry, *Mortimer : Les annales du Disque-Monde Tome 4*, trad. Patrick COUTON, Paris, Pocket, Collection Science-fiction, 1998 (édition originale : 1987, première traduction française : 1994).

PRATCHETT TERRY, *Au guet ! : Les Annales du Disque-Monde tome 8*, trad. Patrick COUTON, Nantes, L'Atalante, 1997 (édition originale : 1989).

ROWLING J. K., *Harry Potter et l'Ordre du Phénix : Harry Potter Tome 6*, trad. Jean-François MÉNARD, Paris, Gallimard jeunesse, 2007, édition originale 2003.

TOLKIEN J.R.R, *La Communauté de l'anneau : Le Seigneur des anneaux Tome 1*, trad. F. LEDOUX, Paris, Pocket, 2002 (édition originale : 1954).

TOLKIEN J. R. R., *The Lord of the rings*, Londres, HarperCollins, 1994 (édition originale : 1954).

Ouvrages et articles critiques

Frères Grimm, contes et légendes

BOTTIGHEIMER Ruth B., « Les contes médiévaux et les contes de fées modernes », *Féeries* 7, 2010, p. 30-34, [en ligne], <https://feeries.revues.org/753>.

CONNAN-PINTADO CHRISTIANE et TAVERON CATHERINE, *Fortune des contes des Grimm en France : formes et enjeux des rééditions, reformulations, réécritures dans la littérature de jeunesse*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, 2013.

GRIMM Jacob et Wilhelm, *Contes pour les enfants et la maison*, édités et traduits par Natacha Rimasson-Fertin, Paris, J. Corti, 2009.

RIMASSON-FERTIN Natacha, « Des contes populaires allemands ? Les frères Grimm et leurs prédécesseurs (Johann Karl August Musäus, Beneditke Naubert, etc.) », *Du côté des frères Grimm et d'Alexandre Afanassiev : Quelques collectes de contes européens. Actes du colloque organisé par la Bibliothèque Nationale de France / Centre national de littérature pour la jeunesse et l'Oiselle de feu*, le 29 septembre 2011, sous la direction d'Evelyne CEVIN et Lise GRUEL-APERT, Bibliothèque Nationale de France / Centre national de littérature pour la jeunesse, 2013, p. 13-19.

ZIPES Jack, *The Grimm German Legends in English, Children's Literature*, volume 12, 1984, p. 162-166.

Littérature de jeunesse

CHELEBOURG Christian et MARCOIN Francis, *La littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2007.

PRINCE Nathalie, *La Littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, Collection U, 2010.

Samivel

BOULAIRE Cécile, « De Samivel à John Howe : images du Moyen Âge dans les livres illustrés pour enfants », *Le Moyen Âge à livres ouverts, actes du colloque de Lyon, 24-25 septembre 2002*, Lyon, ARALD / FFCB / BM Lyon, p. 107-119.

Mérimée

MÉRIMÉE Prosper, *Mérimée : Théâtre de Clara Gazul Romans et nouvelles*, ed. Jean MALLION et Pierre SALOMON, Paris, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, 1978.

Terry Pratchett

CABELL, Craig, *Terry Pratchett : The spirit of fantasy : The life and work of the man behind the magic*, London, John Blake Publishing Ltd, 2011.

PRATCHETT Terry et SIMPSON Jacqueline, *The folklore of Discworld : legends, myths and customs from the Discworld with helpful hints from planet Earth*, London, Corgi Books, 2009 (édition originale : 2008).

OZIEWICZ Marek, « We cooperate, or we die » : Sustainable Coexistence in Terry Pratchett's The Amazing Maurice and his educated rodents, *Children's literature in education*, vol. 40, 2009, p. 85-94.

TRIEBEL Doreen : « Stories that Last » : Storytelling in Terry Pratchett's *The Amazing Maurice and His Educated Rodents*, From Peterborough to Faëry, *The Poetics and Mechanics of Secondary Worlds*, dir. Thomas HONEGGER, Dirk VANDERBEKE, Zurich-Berne, Walking Tree Publishers, 2014, p. 75-97.

Théorie littéraire

BAKTHINE Mikhaïl, *L'œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, trad. Andrée ROBEL, Paris, Gallimard, Collection Tel, 1982 (édition originale : 1970).

BAKTHINE Mikhaïl, *Esthétique et théorie du roman*, trad. Daria OLIVIER, Paris, Gallimard, Collection Tel, 1987 (édition originale : 1978).

ECO Umberto, *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 1985.

GENETTE Gérard, *Palimpsestes : La littérature au second degré*, Paris, Éditions du Seuil, Collection Points - Essais, 1982.

LEPALUDIER Laurent (dir.), *Métatextualité et métafictions : théories et analyses*, Centre de Recherches Inter-Langues d'Angers, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2002.

OMMUNDSEN Wenche, *Metafiction ?*, Melbourne, Melbourne University Press, Interpretations, 1993.

SALMON Christian, *Storytelling : La machine à fabriquer les histoires et à formater les esprits*, Paris, La Découverte, 2007.

TODOROV Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, Collection Points - Essais, 1970.

Fantasy

BOZZETTO Roger et HUFTIER Arnaud, *Les frontières du fantastique : approches de l'impensable en littérature*, Valenciennes, Presses Universitaires de Valenciennes, Collection Parcours, 2004.

DOUGLAS Virginie, « La fantasy : Définition, histoire, enjeux », *Littératures de jeunesse au présent : genres littéraires en question(s)*, sous la direction de Christiane Connan-Pintado et Gilles Béhothéguy, Bordeaux, Presses Universitaires de Bordeaux, Collections Études sur le livre de jeunesse, 2015.

ROSILLO Maria del Carmen Espinola, «Reviewed work : Andrew Blake 2002 : The irresistible rise of Harry Potter», *Revue Atlantis*, numéro 1, Juin 2006, p. 169-172.

Sociologie

BOURDIEU Pierre et PASSERON Jean-Claude, *Les héritiers : Les étudiants et la culture*, Les éditions de minuit, 1964.

Rats

D'après BUFFON Georges-Louis Leclerc, *Buffon de la jeunesse : histoire naturelle des mammifères, des oiseaux, des reptiles et des poissons (2e édition)*, Paris, Peltier et Mulot, 1864.

BREHM Alfred, *La vie des animaux illustrés : Description populaire du règne animal, les mammifères*, Paris, J. B. Baillière et fils, 1869.

DANSEL Michel, *Nos frères les rats : leur histoire, leurs légendes, leurs mystères et l'art de les aimer*, Paris, Fayard, 1977.

DRYEF Zineb, *Dans les murs : Les rats, de la grande peste à Ratatouille*, Paris, Don Quichotte éditions, 2015.

Les Cahiers de la santé publique : hygiène, hygiène publique, hygiène et médecine sociale du 25 mars 1935.

MAYHEW Henry, *London Labour and the London poor*, Londres, G. Woodfall and Son, 1851.

Table des matières

TROIS REECRITURES DE LA LEGENDE : GRIMM, MERIMEE, SAMIVEL.....	13
1. État des lieux	13
2. <i>Légendes Allemandes, Jacob et Wilhelm Grimm</i>	16
2.1. Le projet des frères Grimm	16
2.2. Schéma narratif de la légende : déroulement et particularités	18
2.3. Schéma actanciel de la légende : dispositif et particularités	19
2.4. Historicité et oralité, hypothèse de réel	20
3. <i>Chronique du règne de Charles IX, Prosper Mérimée</i>	22
3.1. Contexte	22
3.2. Autour de la légende : le récit enchâssé reconstruit un contexte d'oralité et pose l'enjeu de véracité	23
3.3. Stabilité des schémas actanciels et narratifs chez Mérimée	25
3.4. Renforcement des aspects surnaturels de la légende, entre fantastique et imagerie chrétienne	26
4. <i>Le joueur de flûte de Hamelin, Samivel</i>	30
4.1. Contexte et esthétique	30
4.2. Distorsions de la temporalité et du schéma narratif : un conte exemplaire ?	32
4.3. Accents farcesques et carnavalesques : incursions rabelaisiennes.	34
4.4. Préservation de l'aura du Joueur de flûte : puissance du folklore	38
LE FABULEUX MAURICE ET SES RONGEURS SAVANTS, TERRY PRATCHETT : UN GESTE REFERENTIEL PROLIFERANT ET HYPERTROPHIE	42
1. <i>Contes et légendes, récits folkloriques : utilisation de motifs littéraires universels</i>	42
1.1. Des références manifestes à la légende du Joueur de flûte de Hamelin des frères Grimm	42
1.2. Multiplication et mélange des références aux contes et récits traditionnels ou légendaires	45
2. <i>Littérature de jeunesse anglo-saxonne : récits animaliers et récits d'aventure</i>	48
2.1. <i>Monsieur Lapinou</i> , entre parodie de Béatrix Potter et évocation de récits de <i>fantasy</i> animalière aux intrigues et personnages plus élaborés.....	48
2.2. Autres récits célèbres pour les jeunes lecteurs anglo-saxons : récits d'aventure, récits merveilleux ..	51
3. <i>Topoi de la littérature fantasy classique</i>	54
3.1. Motif de l'épée magique ou reforgée.....	54
3.2. Motif du combat entre lumière et ténèbres	55
4. <i>Intertextualité documentaire : un roman sur les rats</i>	59
4.1. Une base documentaire et scientifique : l'éthologie des rats au cœur d'un roman <i>fantasy</i> jeunesse...	59
4.2. Rats dans l'imaginaire collectif : une réputation à tenir ?.....	62
4.3. Des rats et des hommes	65
LE FABULEUX MAURICE ET SES RONGEURS SAVANTS, TERRY PRATCHETT : FONCTIONNEMENT DU RECIT	69
1. « <i>Une histoire sur les histoires</i> » : une écriture métatextuelle engageant le lecteur à réfléchir la fabrication de l'intrigue.....	69
1.1. Utilisation d'un vocabulaire métatextuel par les personnages et le narrateur	69
1.2. Autoréférences et livres fictifs : un monde de littérature et de lecteurs	71
1.3. Enrayement et échec de la mécanique de la légende : exhiber les lois de l'histoire pour les subvertir ..	77
2. « <i>Une histoire de rats</i> » : transformation de la légende dans le but de promouvoir et individualiser les rats	80
2.1. Individualisation des personnages de rats	80
2.2. Évolution progressive du schéma actanciel au profit d'une efficacité narrative des rats	82
2.3. Chat et homme, pires ennemis des rats, deviennent chez Pratchett leurs adjouvants.....	84
3. <i>Vers une issue favorable à tous : construction et découverte d'un happy end inattendu</i>	87
3.1. Machinerie narrative complexe et récit ondoyant	87
3.2. Derrière un récit éclaté, émergence d'indices pour la définition de la quête principale	89
3.3. Un récit qui trouve sa fin et son efficacité : relecture du <i>happy end</i> , au cœur d'un récit dans lequel chacun a quelque chose à gagner	91
3.4. Le roman de la coopération	93
CONCLUSION	96
BIBLIOGRAPHIE	98

ANNEXES : RESUME DETAILLE.....	105
ANNEXES : ILLUSTRATIONS.....	113
TABLE DES TABLEAUX.....	121



Annexes : Résumé détaillé

Chapitre 1 (pages 9-30)

Une mystérieuse conversation se tient entre les passagers d'une diligence, au sujet d'une affaire louche qui pourrait rapporter de l'argent. L'attaque du convoi par un malfaiteur contraint les passagers à sortir. Le groupe se compose d'un jeune garçon et d'animaux doués de parole et d'intelligence : Maurice, chat rusé, et un groupe de rats, dont Pistou et Pêches. Parvenus à chasser le voleur, le groupe se dirige vers un village.

Un *flash-back* apprend au lecteur que Maurice est devenu « *fabuleux* », c'est-à-dire intelligent, de façon brutale, en même temps que des rats dont il fait ses alliés. Persuadé d'avoir besoin d'argent, Maurice veut absolument trouver le moyen d'en gagner. Une idée fabuleuse vient à Maurice lorsqu'il rencontre un jeune garçon à l'air bête qui joue de la flûte.

Maurice, le jeune garçon et les rats arrivent aux abords du village de Bad Igoince. Le chat veut y reproduire une mystérieuse « arnaque ». Les rats souhaitent pour leur part suivre leur propre chemin : leur rêve est de s'installer sur une île pour créer un Royaume des rats. Le groupe convient d'un accord : rejoindre Bad Igoince et y réitérer une dernière fois leur escroquerie. Le narrateur explique la manière dont les rats sont devenus savants : les rongeurs ont ingéré des substances magiques en consommant des ordures lancées par des mages derrière les murs de l'Université de magie d'Ankh-Morpork, capitale du Disque-Monde.

Chapitre 2 (p.31-44)

Maurice explique le déroulement de l'escroquerie. Les rats, envoyés par Maurice, simulent une invasion dans un village. Les villageois recherchent alors un joueur de flûte pour se débarrasser des rongeurs. Le jeune garçon complice arrive alors dans le village, et joue de la flûte. Les rongeurs savants font mine d'être envoûtés et le suivent hors du village. Le maire récompense le garçon par une somme d'argent, qui sera partagée entre les complices.

Maurice et le jeune garçon se rendent à Bad Igoince pour repérer les lieux et attendre la fausse invasion. La population a manifestement un réel problème avec les rats. Bad Igoince est frappé par une famine et ses habitants sont sévèrement rationnés. Alors que Maurice et le garçon discutent, une petite fille les surprend et découvre que Maurice est un chat parlant. Elle les somme de la suivre.

Chapitre 3 (p.44-63)

Au même moment, les rats prennent possession des sous-sols de Bad Igoince et se préparent à donner l'assaut. Noir-Mat, vieux rat expert en dépiégeage, lance trois escouades : les « pisseurs » (soldats de base qui envahissent et arrosent tout sur leur passage), les « rats culottés » (rats plus hardis chargés de créer la panique chez les villageois en adoptant des comportements incroyables pour un rat – le rat Sardines est par exemple amateur de claquettes) et les « dépiégeurs » chargés de désamorcer les pièges à souris (la jeune rate Nutritionnelle fait partie de cette brigade).

Les rats les plus âgés supportent mal le « Changement », cette nouvelle intelligence qui les amène à se poser des questionnements nouveaux. Les jeunes sont plus ouverts aux nouvelles idées apportées notamment par Pistou, le rat penseur, et son ami, Pêches. Ces derniers ont été très frappés par la découverte du livre *L'Aventure de monsieur Lapinou* – on y trouve des animaux anthropomorphes sachant parler, dont un rat nommé Rupert Raticchon. Ce livre enfantin est devenu, pour les Changés, un Livre sacré. Le Clan dispose également de lois dessinées (« on coopère où on meurt », « un rat ne tue pas un autre rat »).

Les sous-sols de Bad Igoince ne ressemblent pas à ceux d'une ville ordinaire. Ils sont étrangement vides. Il n'y a en effet aucun rat non intelligent – les Changés les désignent par le terme de « quiquis ».

Chapitre 4 (p.64-81)

Maurice et le garçon sont chez la petite fille, Malicia. Alors que Maurice tente de se justifier, le rat Sardines apparaît. Malicia, effrayée, lui jette une casserole. Sardines tombe dans un piège à rats, mais il s'en sort *in extremis* grâce à Maurice et Keith (c'est là le nom du garçon). Malicia comprend rapidement qu'ils sont complices, et devine même la teneur de cette association entre homme, chat et rats : une fausse invasion.

Malicia explique les raisons de la famine : les rats ont détruit ou gâté toutes les réserves et les villageois doivent acheter des denrées aux villages voisins. Sardines leur apprend cependant qu'il n'y a aucun rat dans les sous-sols de la ville. Malicia s'en étonne, car les chasseurs de rats amènent tous les jours des dizaines de queues de rats à la mairie pour prouver qu'ils ont bien tué des rongeurs, et être ainsi rémunérés. Ces chasseurs de rats sont en réalité des escrocs : les queues de rats ne sont que des lacets. Malicia entend du bruit et recommande à Maurice, Keith et Sardines de se cacher.

Malicia est un personnage passionné par les contes et les aventures romanesques. Elle affirme être la descendante des sœurs Crime, qui écrivaient des contes de fées.

Chapitre 5 (p.82-98)

Au même moment, Noir-mat et son escouade de dépiégeurs sont en train de désamorcer un piège. Bien qu'il n'y ait aucun rat dans les sous-sols, ceux-ci comptent un nombre très élevé de pièges et de poisons inconnus. Un rat demande de l'aide à Noir-Mat ; un piège d'un genre inédit vient d'être trouvé.

En surface, la fausse invasion se poursuit. La population de Bad Igoince est terrorisée par les rats savants ; le maire fait appeler les chasseurs de rats. Malicia propose de s'introduire chez eux en leur absence pour récupérer les fausses queues de rats et révéler la supercherie. Maurice est très critique face à la personnalité romanesque de Malicia, qui souhaite à tout prix vivre une grande aventure. Le chat et Keith la suivent tout de même, afin qu'elle ne les dénonce pas au guet municipal.

Noir-mat et son escouade trouvent un rat savant, Fraïches, écrasé par le nouveau piège. La brigade de rats est songeuse face au cadavre : les rats réfléchissent tantôt à le manger, et tantôt à l'enterrer. Les rongeurs développent une réflexion philosophico-comique sur la vie après la mort, les rêves, l'âme. Noir-Mat est pour sa part davantage préoccupé par la dangerosité très élevée des sous-sols : il ordonne le repli. Les rats restés en

surface, occupés à simuler l'invasion, doivent abandonner cette mission et rejoindre le clan. Un membre de la brigade annonce alors à Noir-Mat qu'ils ont un « quiqui » vivant, et qu'il faut aller le voir.

Chapitre 6 (p.99-117)

Malicia, Maurice et Keith parviennent à s'introduire dans le repère de la Guilde des chasseurs de rats ; ils inspectent l'intérieur du bâtiment. L'emblème de la guilde est un dessin représentant une multitude de rats attachés ensemble par la queue. Malicia fait plusieurs références à des contes de fées, comparant par exemple Maurice au chat botté.

Les brigades de rats Changés restés dans les sous-sols se rassemblent autour de la « quiqui ». La rate a été libérée d'un piège « gentil », c'est-à-dire un piège qui capture l'animal mais le garde vivant. Pistou lui parle en langue rat. La bête est terrorisée, ni par les rats Changés, ni les humains, mais par « autre chose » (p.106). D'autres rats Changés rapportent qu'ils ont repéré, grâce à leur odorat, un endroit où de très nombreux rats non intelligents seraient rassemblés. Noir-mat propose de partir en expédition pour voir de quoi il retourne ; il demande à Pistou, Pêches, et Toxie, un autre rat, de rester en arrière.

Dans le repaire de la Guilde, Malicia est persuadée qu'ils doivent trouver un passage secret. Les enfants se mettent à chercher, malgré les doutes de Maurice qui estime cette situation bien trop romanesque. Keith remarque cependant la présence d'un trou à rats dans la pièce, ce qui est anormal : pourquoi des rats s'installeraient-ils dans un endroit pareil ? À la grande satisfaction de Malicia, il y a bien un levier dans le trou à rat. En l'actionnant, une trappe s'ouvre sous leurs pieds. La théorie du passage secret a fonctionné

Les rats Changés progressent avec difficulté dans les sous-sols de la ville : les pièges à rats sont nombreux.

Chapitre 7 (p.118-137)

Au fond de la cave, derrière la trappe, Malicia, Maurice et Keith trouvent de grandes quantités de provisions. Les chasseurs de rats ont volé tous ces vivres, puis en ont accusé les rats. Malicia veut les dénoncer au guet municipal, mais Maurice se méfie. Selon lui, ces hommes sont trop stupides pour avoir organisé une telle opération seuls. Sardines arrive alors. Les Changés ont besoin de Maurice ; ils ont trouvé quelque chose d'effrayant.

Pêches, Pistou et Toxie, resté en arrière, attendent le groupe d'exploration. Subitement, plusieurs membres de l'escouade reviennent les dépassent en courant, saisis d'une terreur innommable. Pistou se rend compte, horrifié, qu'ils ne savent plus parler.

Maurice, Keith et Malicia ont suivi Sardines jusqu'à une pièce en sous-sol qui est remplie, du sol au plafond, de rats en cage. Tous les rats de Bad Igoince sont là. L'odeur et la terreur a tellement frappés les Changés que certains ne peuvent plus penser. Malicia cherche à s'expliquer la situation mais Keith s'emporte : « *Regarde*

autour de toi ! On n'est pas dans une histoire ! C'est la réalité ! ». Les chasseurs de rats arrivent ; Maurice se cache.

Malicia et Keith sont frappés, mis à terre et ligotés par les chasseurs de rats. Le rat Pur-porc, qui s'est jeté sur eux, est attrapé et jeté dans un sac. Il est destiné à être, le soir même, utilisé pour des combats entre chiens terriers et rats. Les chasseurs de rats envisagent de tuer Keith et Malicia. Soudainement, une voix retentit, et englobe toute l'atmosphère. Elle susurre aux chasseurs de rats - qui obtempèrent sans se rendre compte que l'idée ne vient pas d'eux - de laisser Keith en vie car ils pourraient avoir besoin d'un joueur de flûte. Comme somnambules, les chasseurs prennent le sac contenant Pur-Porc et partent, abandonnant les enfants.

Face à cette situation désespérée, Maurice préfère s'éloigner discrètement. La voix mystérieuse s'adresse à lui et lui ordonne de se montrer. Maurice voit approcher une silhouette de rat géant et... « *Quoi ? Chat ! Chat ! À mort !* » (p. 137).

Chapitre 8 (p.138-167)

Maurice est poursuivi par plusieurs énormes rats, et *la voix* lance des injonctions dans son esprit. Maurice, qui résiste bien aux ordres, compte quitter le village. Sa conscience lui rappelle Keith, Malicia et les rats savants. Au détour d'une canalisation, Maurice rencontre par hasard Noir-mat, Pistou et Pêches. Noir-mat lance une expédition pour sauver Pur-Porc.

Chacun entend encore parfois *la voix*. Pris d'une crise de conscience, Maurice avoue subitement comment il a été, il y a longtemps, « changé ». Le chat avait mangé par erreur un rat Chagné, qui avait lui-même ingéré des ordures magiques.

Malicia cherche par quel moyen (narratif !) Keith et elle pourraient se défaire de leurs liens. Keith la rappelle à la raison : ils sont dans la réalité, pas dans une histoire, il n'y a pas d'élément inattendu qui va les maintenir en vie de façon rocambolesque. Maurice, Pistou et Pêches arrivent à ce moment-là par une canalisation. Keith présente Pêches et Pistou à Malicia. Elle leur demande de ronger leurs liens, mais Pêches propose son couteau.

Au même moment, Nutritionnelle, Noir-mat et Sardines atteignent par les toits la grange dans laquelle se déroule la « course aux rats » : des dizaines de rongeurs sont jetés dans une fosse et confrontés à un chien terrier. Rendus fous par la terreur, les rats sont des proies faciles pour Jacko, le chien.

Pur-porc est jeté dans la fosse. Sardines s'élance d'une poutre, au bout d'un élastique, et attrape Purc-Porc (il prend le temps de saluer le terrier en soulevant son chapeau). Du haut du toit, Noir-mat lance un objet lourd à l'autre bout de l'élastique, faisant remonter Sardines et Pur-porc. Noir-Mat s'élance lui-même et mord le chien. Jacko saute les parois de la fosse, Noir-mat sur son dos. Profitant de la panique générale, Noir-Mat se précipite dans un trou de souris mais... « *Clac, fit le piège.* » p.167.

Chapitre 9 (p.168-195)

Malicia et Keith sont libres grâce à Pistou et Pêches. Malicia a du mal à les remercier de vive voix : parler aux animaux lui semble trop puéril, trop « *Monsieur Lapinou* ». Devant Pêches et Sardines horrifiés, elle révèle que *Monsieur Lapinou* est une histoire écrite par les hommes. Les deux rats partent. Une voix résonne alors dans la tête de Maurice : est-ce sa conscience ? Non, c'est *la voix*, elle lui dit son nom : « Araignée » et lui annonce qu'elle a pénétré son esprit et ne partira jamais. Keith décide qu'ils attendront les chasseurs de rats pour leur parler.

La course aux rats a été un désastre. Le maire a de plus engagé un vrai Joueur de flûte. Face à cette situation dangereuse, les chasseurs de rats décident de quitter la ville. Ils regagnent le repère de la Guilde des voleurs, mais décident de prendre le thé avant de partir. Maurice, Malicia et Keith apparaissent subitement et leurs conseillent de rester où ils sont : du poison a été vidé dans le thé.

Noir-mat est encore vivant. Nutritionnelle arrive mais elle ne parvient pas à défaire le piège ; Noir-mat s'éloigne vers la mort, il voit une lumière violette, puis un tunnel de lumière blanche... et revient à lui. Nutritionnelle a rongé le ressort du piège : Noir-mat est sauf.

Les chasseurs de rats supplient les enfants. Ceux-ci menacent de ne pas leur donner l'antidote s'ils ne confessent pas leurs crimes. Les deux hommes avouent le vol de nourriture, la capture des rats, les rats entassés dans des cages. Ils expliquent ensuite qu'ils ont sélectionné les rats qui luttèrent le mieux dans les fosses pour les faire se reproduire et obtenir des rats plus forts, plus gros. Ils n'arrivent pas à se souvenir qui des deux a eu l'idée – la voix d'Araignée dans la tête de Maurice dit alors « *C'est moi. [...] Ce qui ne nous tue pas nous rend plus forts [...]. L'espèce la plus forte.* » (p. 184) Les chasseurs de rats avouent ensuite qu'ils ont créé un roi des rats pour pouvoir entrer dans la Guilde des chasseurs de rats. Seule Malicia en a entendu parler, et elle est très inquiète. Les enfants enferment les chasseurs dans une autre cave avec un seul antidote pour deux.

Nutritionnelle est persuadée qu'il y a eu un miracle. Personne avant Noir-mat n'avait survécu à un piège : il a ressuscité ! Pur-Porc, blessé dans la fosse, est dans un très mauvais état.

Malicia a en fait donné des laxatifs, et non du poison, aux chasseurs de rats. Elle discute de nouveau avec Keith au sujet des histoires, mais ce dernier ne veut connaître qu'un seul type d'histoire : celles qui ont trait au roi des rats.

Chapitre 10 (p.196-226)

Maurice avance péniblement dans les canalisations pour retrouver Pistou. Maurice prétend que son rêve est de gagner beaucoup d'argent pour devenir un « chat aux œufs d'or » qu'une grand-mère adopterait.

Pur-porc meurt. Sardines conseille à Noir-mat de prendre le commandement ; il est « *celui qui a vu le rat squelette* » - il en porte même le stigmaté : la morsure du piège sur le ventre. Noir-mat devient donc chef ; il exige de retrouver Pistou, celui qui « *sait lire la carte de la pensée* », pour l'aider à bâtir un plan d'avenir pour les rats. Noir-Mat a en effet eu une vision dans ce voyage aux portes de la mort : la guerre entre hommes et rats doit cesser.

Maurice voit un objet au fond d'une canalisation. Ce sont les lois des rats, habituellement gardées précieusement par Pêches, ainsi que leur exemplaire de *Monsieur Lapinou*. La voix retentit dans la tête de Maurice : elle lui intime d'avancer. Maurice réalise que de nombreux très gros rats sont derrière lui. Maurice hésite un instant à tenter de s'enfuir vers la lumière, la surface, mais sa conscience lui rappelle Pistou et Pêches.

Malicia révèle à Keith la légende du roi des rats : des rats pourraient emmêler leurs queues dans le nid et former une masse, conduite par une pensée supérieure. Cette même pensée pourrait pénétrer la conscience d'autres êtres. Keith est sceptique, il pense que si des rats aux queues emmêlées ont été retrouvés, c'est le fait d'hommes s'étant livrés à un jeu cruel.

La voix d'Araignée résonne soudain dans leur esprit : elle leur ordonne d'ouvrir toutes les cages des rats affamés et d'oublier tout ce qui a trait au roi des rats.

Pêches ne retrouve plus *Monsieur Lapinou*. Elle tente de rasséréner Pistou, mais ce dernier se laisse gagner par le désespoir. Pêche craque une allumette, et voit des milliers d'yeux de rats autour d'eux. La voix d'Araignée les appelle.

Sardines sent de loin l'odeur du soufre de l'allumette craquée par Pêches. Les Changés se précipitent, mais ils rencontrent l'armée de gros rats d'Araignée. Noir-mat harangue ses troupes pour partir au combat.

Les gros rats poussent Maurice jusqu'à l'endroit où se trouvent Pêches et Pistou. Araignée parle à Pistou et veut le convaincre de se joindre à lui. Araignée se montre : huit rats attachés ensemble par la queue. La créature est dotée d'une conscience commune. Araignée projette d'envahir les villes une à une et de semer carnage et désolation contre l'humanité. Cependant Pistou comprend le danger d'une alliance avec entité qui pense *pour* les autres au lieu de penser *aux* autres, et refuse de se soumettre. Araignée inflige à Pistou, Pêches et Maurice une torture mentale : ils sentent disparaître peu à peu leur intelligence.

Alors qu'il s'apprête à ouvrir une cage emplies de rats, Keith a un mouvement de recul : les rois des rats ne peuvent-ils pas parler dans la conscience des humains ? Les gros rats arrivent alors de toutes parts, poursuivis par le clan des rats Changés. Noir-mat ordonne à Keith d'ouvrir la porte de la cave où se trouvent Pistou, Pêches, Maurice et le roi des rats.

Chapitre 11 (p. 227-261)

Dans sa fureur, le roi des rats tente d'effacer la conscience de Pistou, Pêches et Maurice. Maurice perd ses facultés supérieures et redevient un chat, guidé par son instinct... Et son instinct lui réclame de bondir sur ces huit rats qui gesticulent devant lui. Une ultime parcelle de conscience lui commande de mordre la créature au niveau du nœud : les queues sont mises en pièces et le roi des rats est détruit. L'allumette de Pêches tombe sur un tas de foin.

Keith enfonce la porte de la cave : au fond de la pièce, un mur de feu s'élève ; les rats du clan arrivent en détalant. Alors que les enfants s'activent pour éteindre le feu, Noir-mat ramasse au sol Pêches, blessée. Maurice, en piteux état, apparaît. Il tient Pistou dans la gueule. Maurice laisse tomber le cadavre de Pistou sur le sol, s'étend lui-même au sol et meurt.

Maurice rencontre la Mort. Le chat a déjà perdu quatre vies sur les neuf dont il disposait. Il demande à la Mort de lui en retirer deux de plus : une pour Pistou et une pour lui. La Mort est étonné par l'attitude inhabituelle de Maurice, mais accepte. Maurice et Pistou reviennent à eux. Tout semble fini avec la défaite du roi des rats, mais Keith rappelle qu'il reste le joueur de flûte. Maurice a un plan.

Noir-mat envoie ses troupes sécuriser l'ensemble des sous-sols afin de venir à bout des derniers gros rats isolés.

Dans le village, un étranger, habillé en noir et blanc « *comme une pie* », arrive : c'est le vrai joueur de flûte. Tous les villageois ont peur du joueur de flûte, car il a noyé des enfants à Porcsalenz. Le Joueur de flûte, jouent sur cette réputation, effraie les villageois et tente de leur extorquer plus d'argent que prévu.

Keith intervient alors et défie le joueur de flûte. Keith n'ayant plus de flûte, un officier lui prête un trombone. Keith en joue et Sardine fait une apparition en dansant des claquettes. Lorsque le joueur de flûte va se mettre à jouer, le signal est lancé et tous les rats Changés se bouchent les oreilles avec de la ouate - ils ont également enveloppé les cages des quiquis de couvertures et de boue pour assourdir.

Lorsque le joueur de flûte joue, un seul rat arrive : un rat mécanique. Les badauds éclatent de rire. Le joueur de flûte prend alors Keith à part pour une petite conversation : il s'avoue vaincu et lui donne sa flûte - qui n'a rien de magique : elle a en fait un petit système qui produit un ultrason rendant fous les rats, qui s'enfuient. Toutes les légendes autour des supposés pouvoirs du Joueur sont fausses. L'homme explique qu'il donne « *de la magie* » aux gens et ne veut pas les laisser croire qu'il est « *un joueur de flûte fantaisiste* », sinon, les villageois ne le paieraient jamais. Keith propose alors un marché : si le joueur de flûte partage sa paie avec lui, ils vont emmener les rats vers la rivière : « *je ne veux pas permettre aux gens de se figurer qu'il ne faut pas payer les joueurs de flûte, pas vrai ?* » (p.257-258).

Les rats Changés libèrent les quiquis et tous fuient jusqu'à la rivière, devant les villageois et les deux joueurs de flûte en train de jouer. Personne ne remarque que certains rats coordonnent le mouvement et donnent des indications pour le point de ralliement, une plage plus loin en aval. Le joueur de flûte s'éclipse.

Tout le monde croit l'histoire terminée, mais... un nouveau groupe de rats (les Changés) sort de toutes part et l'un deux (Noir-mat) informe le maire qu'il va devoir négocier avec eux. Malicia le soutient. Le maire ne sait quel parti tenir : chasser les rats avec les moyens ordinaires (mais ils reviendront, assure Keith) ou rassembler le conseil municipal et écouter leurs propositions ?

Chapitre 12 (p.262-285)

Le conseil municipal reçoit les rats. Maurice négocie un accord : en échange de la sécurité et d'un salaire de nourriture, les rats rendraient des services : fabriquer des horloges pour l'horloger, faire une Horloge aux rats, élément touristique incontournable pour le village, etc. Les villageois imaginent d'autres éléments : chopes décorées de rats, photos-souvenir avec le joueur de flûte (Keith), etc. Noir-Mat et Pistou auraient préféré un accord dans lequel ils ressembleraient moins à des animaux de compagnie, mais Maurice leur rappelle qu'il s'agit de villageois ordinaires et qu'il faut des contreparties.

Dans un conte, tout se serait finit idéalement, mais « *comme il s'agissait de la vie réelle, il fallait un contrat* ». Les règles de la cohabitation hommes-rats sont donc dressées dans un code civil. Maurice a pour sa part refusé d'aller vivre chez une vieille dame du village. Il a même laissé l'argent aux rats. Malicia souhaite devenir l'amie de Keith, qui va rester dans le village... Et qui ambitionne de devenir maire.

Dans un nouveau village, Maurice fait son chemin et finit par trouver ce qu'il cherche : un gamin à l'air bête, manifestement solitaire. « *Tu veux devenir maire ?* »

« *Parce que certaines histoires se finissent mais que les anciennes se poursuivent et qu'il faut danser sur la musique si on veut rester en tête.* », p.285.

Annexes : illustrations

Planche 1 : Robert BROWNING, *L'homme à la flûte*, interprétation de J. Girardin, illustrations de Kate Greenaway, Paris, Librairie Hachette et cie., 1889.

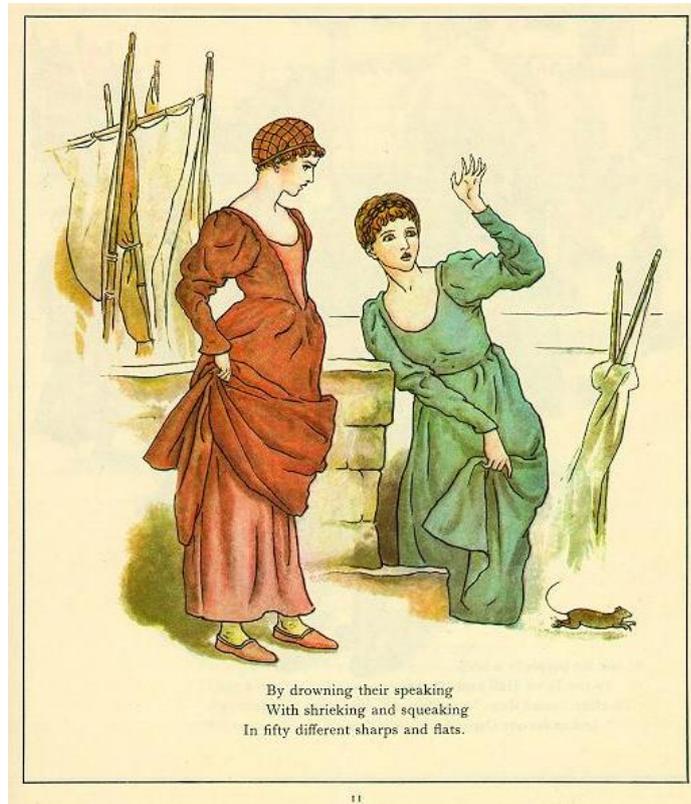


Planche 2 : SAMIVEL, *Le joueur de flûte de Hamelin*, Paris, Flammarion, collection Père Castor, 1942.



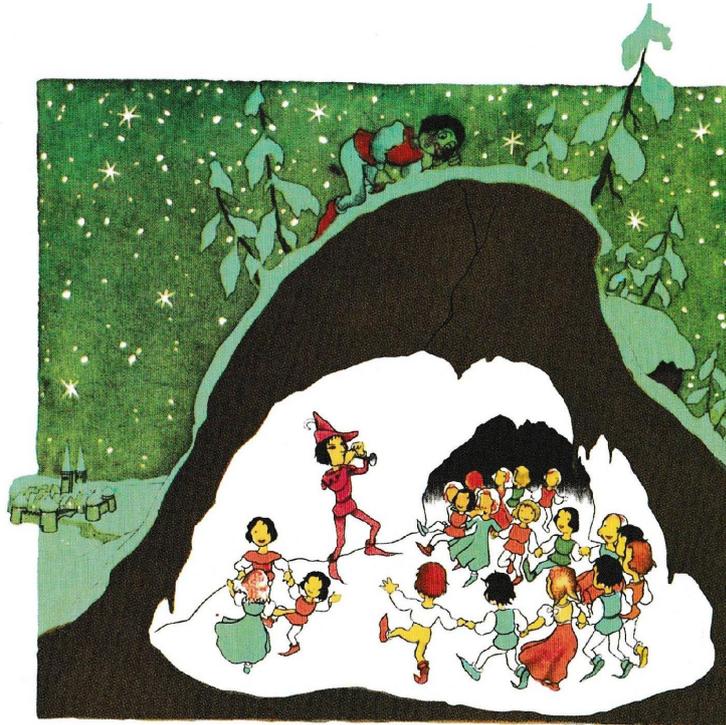
SAMIVEL, *Le joueur de flûte de Hamelin* – © Flammarion, 1942. Avec l'aimable autorisation des Editions Flammarion.

Planches 3 et 4 : Robert BROWNING, *The pied piper of Hamelin*, illustrations de Kate GREENAWAY, Londres, Frederick Warne & co., Ltd., 1888, SAMIVEL, *Le joueur de flûte de Hamelin*, Paris, Flammarion, collection Père Castor, 1942.



SAMIVEL, *Le joueur de flûte de Hamelin* – © Flammarion, 1942. Avec l'aimable autorisation des Editions Flammarion.

Planche 5 : SAMIVEL, *Le joueur de flûte de Hamelin*, Paris, Flammarion, collection Père Castor, 1942.



SAMIVEL, *Le joueur de flûte de Hamelin* – © Flammarion, 1942. Avec l'aimable autorisation des Editions Flammarion.

Planche 6 : Paul KIDBY, illustration de couverture pour l'ouvrage de Terry PRATCHETT et Jacqueline SIMPSON, *The folklore of Discworld : legends, myths and customs from the Discworld with helpful hints from planet Earth*, London, Corgi Books, 2009 (édition originale : Doubleday, 2008). L'image représente deux sorcières emblématiques du Disque-Monde, Nounou Ogg et Mémé Ciredutemps, encadrées par des pies.

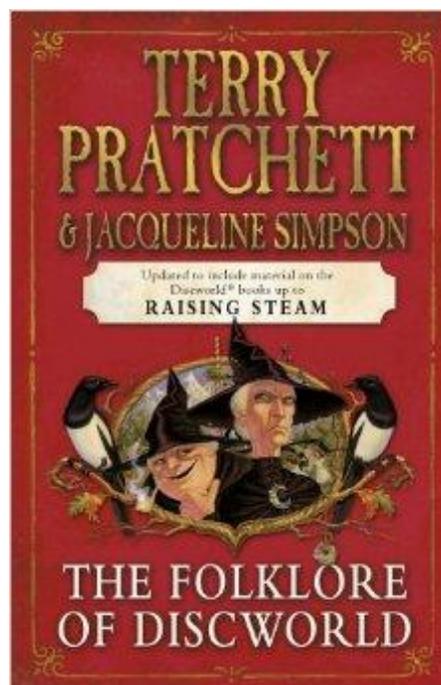
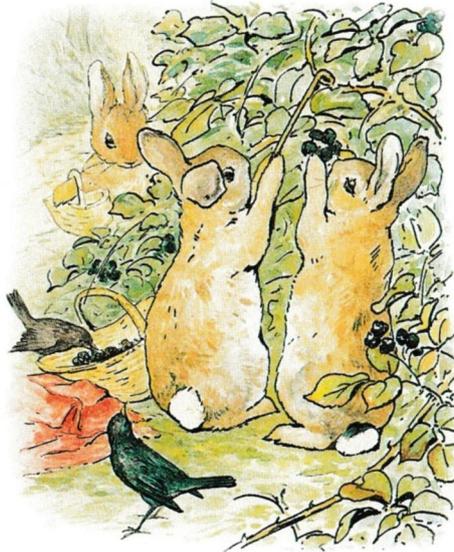


Planche 7-8 : Beatrix POTTER, *Pierre Lapin*, Paris, Gallimard Jeunesse, collection l'heure des histoires, 2010 (édition originale : 1902), non paginé.



Flopsaut, Trotsaut et Queue-de-Coton,
qui étaient de bons petits lapins, descendirent
le long du chemin pour cueillir des mûres.



Mais Pierre qui était très désobéissant courut
tout droit au jardin de monsieur MacGregor...

Planche 9 : Beatrix POTTER, illustration représentant Pierre Lapin vêtu de son manteau bleu. *Pierre Lapin*, Beatrix Potter, Paris, Gallimard Jeunesse, collection l'heure des histoires, 2010 (édition originale : 1902).



Planche 10 : Illustration de couverture réalisée par Gary CHALK pour la première édition anglaise de la série de Brian JACQUES, *Rougemuraille*. Le héros, une souris prénommée Martin, y est représenté brandissant son épée, Mort-Aux-Rats. *Martin the warrior : a tale of Redwall*, Brian Jacques, Londres, Hutchinson & Philomel, 1993.

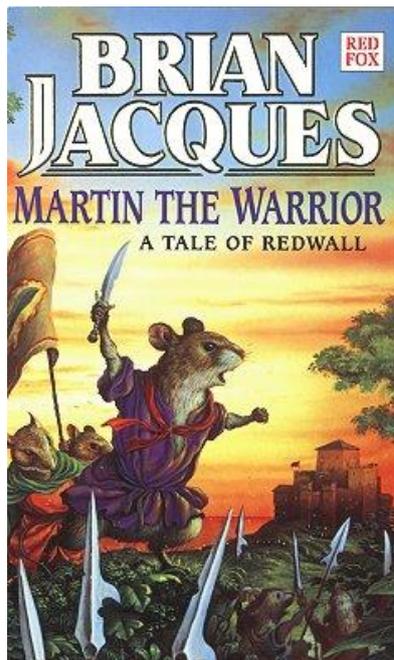
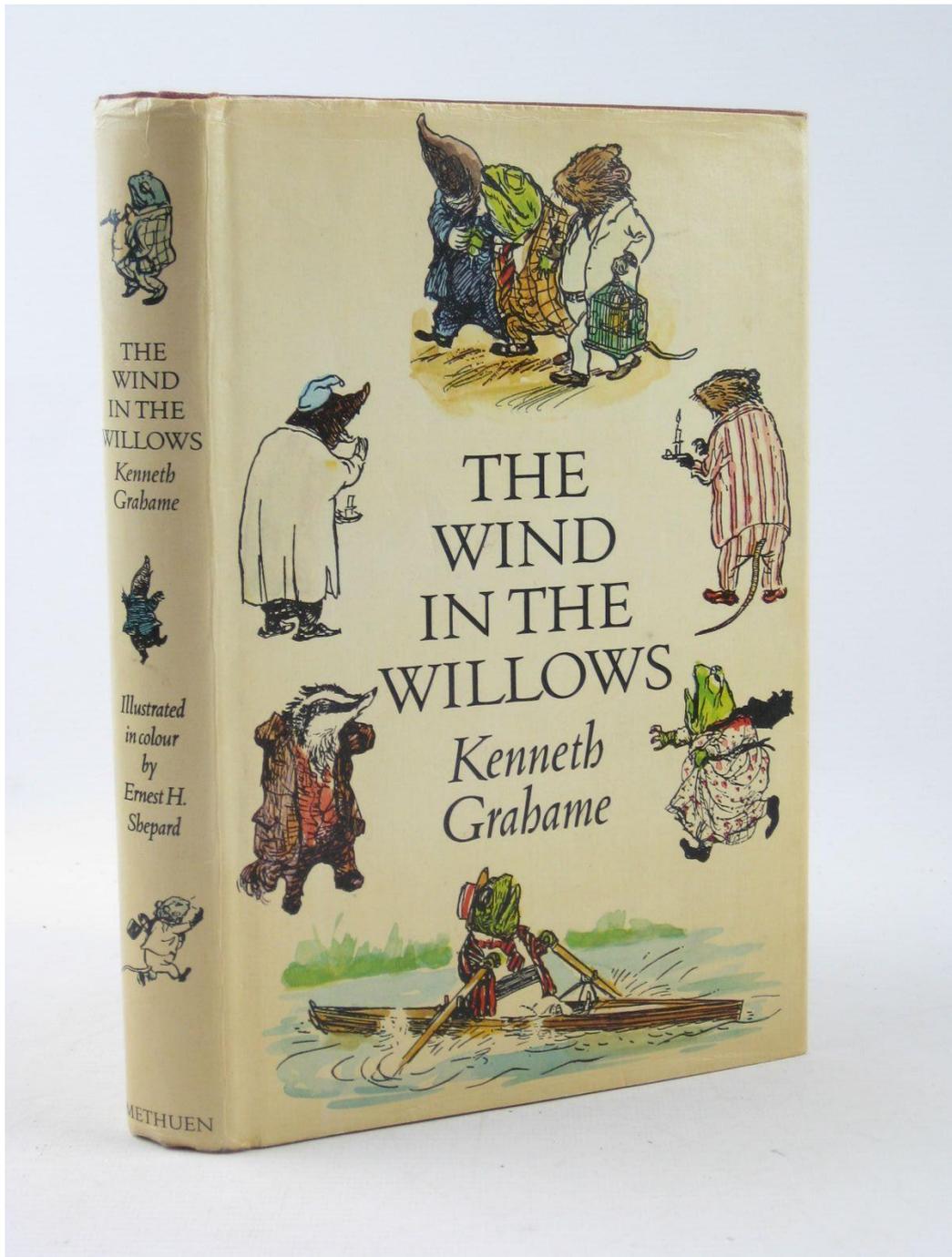


Planche 11 : Édition anglaise du *Vent dans les saules*, de Kenneth GRAHAME, illustrée par E. H. SHEPARD. L'illustrateur représente le personnage du crapaud vêtu d'un costume, d'un col et d'une cravate. *The Wind in the willows*, Kenneth GRAHAME, Londres, Methuen, 1971 [1908].

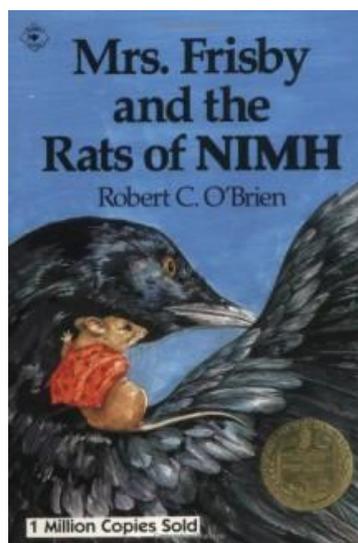


Planches 12-13 : *Brisby et le secret de Nimh* est un dessin animé réalisé en 1982 par Don BLUTH. L'héroïne, Madame Frisby, est une souris vêtue d'une grande cape rouge. Le réalisateur adapte le roman de Robert C. O'BRIEN, *Mrs Frisby and the rats of NIMH*, New York, Atheneum books, 1971. Si les illustrations de la première édition, réalisée par Zena Bernstein, présentent une souris vêtue d'une cape, la couleur rouge n'est pas présente : l'ensemble des illustrations sont réalisées en noir et blanc. Les rééditions du roman postérieures au film de Don Bluth iront dans le sens du dessin animé, avec des souris vêtues de manteaux rouges. En exemple ici, l'édition Aladdin Paperbacks de 1986, illustrée par Leslie Morrill. L'image d'une souris de fiction vêtue d'un gilet rouge semble donc bien être ancrée dans la culture commune, et aurait pu être reprise par Pratchett pour son *Monsieur Lapinou*.

Rapport-gratuit.com 
 LE NUMERO 1 MONDIAL DU MÉMOIRES



Brisby et le secret de Nimh, dessin animé de Don Bluth, 1982.



Rédition du roman de 1986.

Planche 14 : Illustration de John TENNIEL représentant le Lapin blanc sortant sa montre de son gilet. Lewis Carroll, *Les aventures d'Alice au pays des merveilles*, traduction de Jean-Pierre Berman, illustrations de John Tenniel, Paris, Pocket, Collection Langues pour tous - Anglais série bilingue, 2010 (édition originale : 1865).



Planche 15 : Illustration représentant le chasseur de rats anglais Jack Black, issue du livre d'Henry MAYHEW, *London Labour and the London poor*, Londres, G. Woodfall and Son, 1851.



Table des tableaux

<u>Tableau 1</u> : Total des albums jeunesse adaptant des contes et légendes pour 2015 et 2016 - Décompte au 4 janvier 2016	15
Tableau 2 : Frères Grimm / Schéma actancier initial	19
Tableau 3 : Frères Grimm / Second schéma actancier	20

RÉSUMÉ

Les récits retranscrits par les frères Grimm dans leurs *Légendes Allemandes (Deutsche Sagen, 1816-1818)* n'ont pas connu en Europe le même succès public que leurs *Contes de l'enfant et du foyer (Kinder- und Hausmärchen, 1812-1815)*, à l'exception de la légende du Joueur de flûte de Hamelin. Cette histoire mettant en scène une invasion de rats vaincue par un étrange musicien a en effet traversé les âges et s'est transmise à travers le monde. Plusieurs auteurs ont choisi d'employer ce récit, et ont souvent proposé des réécritures respectant les étapes traditionnelles de cette légende. Terry Pratchett, auteur anglais de *fantasy* humoristique, revisite quant à lui totalement la légende dans son roman pour enfants intitulé *Le Fabuleux Maurice et ses rongeurs savants*, datant de 2001, traduit en France en 2004. Ce mémoire propose d'évaluer la singularité de cette réécriture, dont le caractère fortement intertextuel et métatextuel semble proposer une subversion des attentes narratives et idéologiques de la légende médiévale du Joueur de flûte. Dans ce but, l'étude réalise, dans un premier temps, une analyse comparative de trois autres réécritures de cette légende, afin d'en déterminer les lois narratives et de mesurer leur maintien dans des textes issus de sphères culturelles et historiques différentes. La version des frères Grimm, ainsi que deux réécritures françaises, celles de Prosper Mérimée et de Samivel, sont ainsi examinées. Sur la base de cette enquête liminaire, une mise en perspective du *modus operandi* de Terry Pratchett dans son réemploi de ce récit légendaire est ensuite envisagée. Le mémoire explore ainsi la pratique d'écriture fortement intertextuelle de Pratchett, nourrie de multiples références culturelles et littéraires, et reposant sur un singulier substrat documentaire au sujet des rats. L'analyse s'attache de même à décrire la manière dont Pratchett utilise cette masse référentielle au cœur d'un récit fortement métatextuel, déconstruisant et subvertissant les codes narratifs de la légende du Joueur de flûte de Hamelin. Déjouant les attentes de son lectorat, Pratchett emploie en effet fantaisie et humour comme opérateurs de réflexion. Prenant les rêves de l'intrigue, les rats se font ainsi personnages centraux d'un récit à dimension écologiste et métatextuelle, questionnant la coexistence entre être humain et animal, ainsi que la force parfois obscure du *storytelling*.

mots-clés : Terry Pratchett, Frères Grimm, Prosper Mérimée, Samivel, littérature de jeunesse, rats, Joueur de flûte de Hamelin, métatextualité, écocritique.

ABSTRACT

The Grimm Brothers' *German Legends (Deutsche Sagen, 1816-1818)* have been less popular in Europe than the Grimms' *Children and Household's Tales (Kinder- und Hausmärchen, 1812-1815)* since the time they were released. However, one of these legends became more famous than all the others : the Pied Piper story. This legend presents the tale of a strange musician using his magic pipe to end up a plague of rats, and has been indeed known all around the world ever since. Some other authors chose to use this story to write their novels, comic strips, or children books. The narrative pattern of the original legend is frequently respected in such adaptations. An English author mostly known for his light fantasy's novels, Terry Pratchett, also used this legend. *The Amazing Maurice and his educated rodents* (2001, French version 2004) is one of his children books and a brand new version of the Pied Piper story. We will try in this essay to identify the particularities of Pratchett's version of the Pied Piper story. We will first classify the narrative laws of this folkloric story with a preliminary analysis of three previous versions of the Pied Piper's story – the Grimms' version of the legend, Prosper Mérimée's and Samivel's. The results of this analysis will then be compared to Pratchett's choices in his *Amazing Maurice*. We will therefore analyze the intertextual aspects of Pratchett's novel. Indeed, the author conveys in his novel many literary and cultural references, but his story is also based on multiple scientific and ethologic references about rats. We will finally describe how the novelist uses these references in a story that can be considered as a metatext, in order to subvert or inverse the narrative issues of the Pied Piper story. Actually, the reader's expectations on the Pied Piper story are frustrated, as the author uses humor and fantasy to get the readers to reflect upon this traditional legend's ideologies. Here, rats take advantage on the story and become main characters, in a novel which deals with ecological and metatextual issues.

Keywords : Terry Pratchett, Brother Grimm, Prosper Mérimée, Samivel, children's literature, rats in literature, Pied Piper of Hamelin, metatext, ecocritic.

ENGAGEMENT DE NON PLAGIAT

Je, soussigné(e) Manon GRAND
déclare être pleinement conscient(e) que le plagiat de documents ou d'une
partie d'un document publiée sur toutes formes de support, y compris l'internet,
constitue une violation des droits d'auteur ainsi qu'une fraude caractérisée.
En conséquence, je m'engage à citer toutes les sources que j'ai utilisées
pour écrire ce rapport ou mémoire.

signé par l'étudiant(e) le 17 / 06 / 2016

Cet engagement de non plagiat doit être signé et joint
à tous les rapports, dossiers, mémoires.

Présidence de l'université
40 rue de rennes – BP 73532
49035 Angers cedex
Tél. 02 41 96 23 23 | Fax 02 41 96 23 00

