

REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE  
MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA  
RECHERCHE SCIENTIFIQUE UNIVERSITE ABOUBEKR BELKAID-  
TLEMCEN-  
FACULTE DES LETTRES ET DES LANGUES ETRANGERES

---

DEPARTEMENT DE FRANÇAIS  
SCIENCES DES TEXTES LITTERAIRES



Thèse de doctorat intitulée :

**Influences et mutations du caractère étrange et imaginaire  
dans la littérature de jeunesse en Algérie**

Présentée par :

**M. ABDELKRIM El-Amine**

Sous la direction de :

**M<sup>me</sup> Latifa SARI MOHAMMED**

Membres du jury :

<b>Dr. BRAHMI Fatima</b>	<b>MCA</b>	<b>Université Tlemcen</b>	<b>Présidente</b>
<b>Pr. SARI MOHAMMED Latifa</b>	<b>Professeur</b>	<b>Université Tlemcen</b>	<b>Rapporteur</b>
<b>Pr. MAHADJI Rahmouna</b>	<b>Professeur</b>	<b>Université Oran 2</b>	<b>Examinatrice</b>
<b>Dr. BELKAID Amaria</b>	<b>MCA</b>	<b>Université Tlemcen</b>	<b>Examinatrice</b>
<b>Dr. AIT MENGUELLET Salah</b>	<b>MCA</b>	<b>Université Oran 2</b>	<b>Examineur</b>
<b>Dr. FATMI Saadine</b>	<b>MCA</b>	<b>ENS Oran</b>	<b>Examineur</b>

**2017/2018**

## **Introduction**

Depuis la fameuse baignade de Rhodope qui lui fit perdre sa pantoufle, depuis les conseils du sage Lokman à son fils, et aussi loin que le permet notre histoire écrite à remonter le temps, à repousser la préhistoire et à éclairer des brins de vies éteintes et oubliées, l'art de raconter, façonné par la seule espèce qui sache en faire usage, semble immuable, flottant au-dessus du progrès et de la décadence des peuples. Intemporel, il renvoie à un état d'art originel. Conte merveilleux et fable animalière attestent d'une faculté inhérente à l'homme, devançant la muse, chuchotant la sagesse et le bon sens à celui qui aime bien l'entendre.

S'arrogant les libertés du profane et les contraintes du religieux, le conte oral jouit d'une indépendance singulière, léguée au conteur, enrichissant sa création de mythes et de légendes libres de droits.

De nos jours, ces mêmes histoires resurgissent. Certaines guidées à travers l'oralité et la qualité parfois exceptionnelle du verbe, d'autres, couchées dès leurs naissances sur le papier, emmaillotées occasionnellement par les dorures des enluminures premières. Leur contemporanéité s'est sculptée sur différents supports, usant des substrats culturels que nous avons créés.

Au XIX<sup>e</sup> siècle, les folkloristes s'intéressaient, avant tout, à cette question relevant de l'origine des contes. Ils étaient intrigués par ses manifestations narratives semblables, surgissant, épisodiquement, à l'intérieur de terres éloignées. Actuellement, c'est plutôt le sens, la forme et le contexte social qui sont explorés selon *SIMONSEN*<sup>1</sup>.

La complémentarité de ces deux visions rend compte de l'essence même du processus de transmission de ce genre de littérature. Remontant vers nous depuis les générations antiques, il s'est imprégné des couleurs tribales qui le portaient, afin de demeurer constamment à jour ; une plasticité qui lui permet de se maintenir à l'intérieur de tissus sociaux hétérogènes.

Pour notre part, nous irons à la rencontre de cet imaginaire qui prend forme et se meut au gré des inspirations et des adaptations qui forment les récits d'aujourd'hui sur des modèles ancestraux, même si, ailleurs, certains défendent le même point de vue que celui des frères Grimm, comme Tenèze Marie-Louise soutenant que les récits,

---

<sup>1</sup> SIMONSEN, Michèle. « Le conte populaire ». PUF, 1984, p.44.

dans certaines occasions, se présentent aussi de manière “*pattered*”<sup>1</sup>, c’est-à-dire sous une forme plutôt fixée.

Loin de cette exception, la littérature de jeunesse offre un socle s’y prêtant aisément à cette transhumance du narré que nous recherchons. Ce sera notre objet d’étude et la matière première de notre corpus.

Toutefois, l’impossibilité à contenir ce genre, à l’intérieur d’un postulat qui le définit clairement, ressert les contraintes de cet exercice auquel nous nous prêtons. Nathalie Prince constatait d’ailleurs que pour nombre de critiques, il était très difficile de définir clairement la littérature de jeunesse, “*parce qu’elle ne ressemble à aucun autre type littéraire et qu’elle reste enchaînée dans d’insurmontables contradictions*”<sup>2</sup>

Nous nous contenterons, donc, d’un indice identifié que nous avons estimé valorisant et qui différencie, très clairement, la littérature jeunesse des autres formes littéraires qui lui sont associées ou qui lui sont amputées. Il s’agit de ses protagonistes : s’ils ne sont pas issus du monde animal ou personnage tiré de la légende et de l’histoire, ils sont jeunes ou enfants. Le reste peut jouer sur l’horifique ou l’amusant, indifféremment, sans transgression ambivalente sur le genre.

Par ailleurs, cette littérature semble s’affranchir des frontières qu’on impose habituellement aux genres et passe du livre au cinéma, de l’art oratoire à la culture pop’art, sans pour autant perdre de sa quintessence. Au contraire, elle y gagne en valeur, en popularité, tirée non seulement par un besoin de pérennisation, très cher aux auteurs, mais aussi, par un facteur, tout aussi important qui est celui économique : figurines, livres pop-up, jeux vidéo et autres, ne sont que la preuve, en produits dérivés, de cette manne marginale, exploitée, actuellement, en masse par les plus grandes enseignes du monde de l’enfant et de la jeunesse.

Pourtant, la littérature jeunesse reste subordonnée, seconde. Le degré de fiction qui la caractérise “*est fréquemment attribué à une immaturité du goût [...] comme une littérature de transition*”<sup>3</sup>, qui signifierait qu’il y ait une autre littérature, plus noble, plus mature qui est celle des adultes, contraignant cette forme de narration

---

<sup>1</sup> TENEZE, Marie-Louise. « Introduction à l’étude de la littérature orale : le conte. In: Annales. Économies, Sociétés, Civilisations ». 24e année, N. 5, 1969, p .1108.

<sup>2</sup> PRINCE, Nathalie. « La littérature jeunesse ». Armand colin, paris 2012, p .193.

<sup>3</sup> CHELEBOURG, Christian. « Les fictions de jeunesse ». PUF. Paris. 2013, p. 11.

à se retrancher à un rôle qu'on lui avait concédé depuis longtemps, d'être des livres édifiants, des contes éducatifs, des romans pédagogiques, préparant les jeunes à devenir grands.

La bande dessinée, considérée comme une autre ébauche au genre littéraire, se trouve, elle aussi, privée de noblesse. Construite sur un modèle qui relègue le verbe au second plan, elle s'exprime à travers des dessins populaires, mais s'érige en catégorie indépendante, avec ses codes et ses contraintes, même si, au fond, elle emprunte ses schémas narratifs auprès des autres littératures. Le manga, sorte de BD japonaise, exprime mieux ce rapprochement. Jouant des séquences parfois considérablement longues et peignant des scènes très choquantes, il sera presque exclusivement, destiné aux adultes, en une sorte de permission, interdite aux plus jeunes.

Mais, dans un contexte mondial global voué à la fusion des identités et celle des cultures, il est, plus que jamais, important de comprendre l'autre, d'apaiser, plus que les autres, les consciences conservatrices. La préservation devient un acte culturel qui s'édifie dès le bas âge et la construction identitaire sera ce face à face avec des systèmes de valeurs inconnues par lesquels notre différence découvre toute sa substance, surchargeant les composantes de ce genre à l'extrême, proposant au lecteur toutes sortes de données historiques, géographiques ou scientifiques, parfois réelles, sur lesquelles viennent se greffer des histoires qui leur sont destinées.

Nous allons donc, pour notre part, tenter d'étudier ces trois manifestations de la littérature jeunesse, à savoir : le conte, la bande dessinée et le manga, partant d'un constat visible, ces dix dernières années, qui est celui de la relance de l'édition algérienne de "romans dessinés", poussée par la création de maisons d'éditions spécialisées dans le manga et la culture japonaise.

Dans la pratique, nous sommes allés à la recherche de ces traces qui relieraient, d'une façon ou d'une autre, nos histoires contées et leurs trois déclinaisons citées. Notre travail consiste donc à distinguer et à identifier ce qui nous a été légué par les générations anciennes et qui resurgit, identique ou muté, à travers ces narrations

algériennes, mais aussi, ce qui a été introduit, via des influences étrangères, implanté au fur et à mesure, dans notre imaginaire.

La question est de savoir quels sont ces motifs récurrents que nos sociétés ont bien voulu récupérer, et quels autres ont-elles choisi d'ignorer ? Nous voulons savoir, aussi, comment fonctionne cette adoption de pensées étrangères, imaginées ailleurs et quels sont les mécanismes qui l'animent ?

Nous tenterons, de mettre en évidence, à travers une approche comparatiste et multidisciplinaire, des thèmes et des motifs empruntés à notre propre culture, ou qui ont parcouru notre espace identitaire, pour aller s'insérer dans des récits étrangers auxquels ils vont se mêler et s'unir.

Nous essayerons, donc, de dévoiler des traces identiques dans des récits, plus ou moins éloignés, les uns des autres, en combinant aussi bien des théories formalistes (morphologie de Vladimir Propp) que des approches psychanalytiques (psychanalyse Lacanienne) ou, parfois même, faisant appel à des données numériques.

Notre but n'est pas seulement de prouver que ces influences existent, mais c'est, surtout, de montrer l'importance de poursuivre les études sur l'origine des contes, comme le faisaient les précurseurs du XIX<sup>e</sup> siècle comme Paul-Philippe GUDIN. C'est, en fait, plus un travail préliminaire à une étude plus étendue, qu'une réponse tranchée apportée à cette problématique sur le genre.

Nous avons estimé, en premier lieu, qu'il était primordial que nous présentions d'abord, dans notre travail, un résumé sur les principales sources connues de l'histoire de ce genre de littérature. Cela permettra d'accentuer les contours des sentiers déjà identifiés. Il sera question de récits populaires anciens, circulant dans les espaces orientaux et occidentaux. Les traductions de Thomas Simon Gueullette, avec *les Mille et Une Nuits* ou le très célèbre *Kalila wa dimna*, devenus depuis le XVII<sup>e</sup> siècle des références, seront pour nous la porte d'entrée vers ce domaine.

Nous exposerons, dans la même partie, les travaux des formalistes sur le conte, leurs tentatives de classification et de recherche d'une théorie générale qui expliquerait ses rouages. Nous introduirons, ensuite, les notions clés de la bande dessinée, ainsi que ceux, plus loin, du manga japonais et tenterons de décrire un "état

des lieux”, à l’égard de ce qui est édité en Algérie : sa forme, ses codes et ses influences, à l’encontre de ce qui est produit ailleurs.

Dans un second temps, nous nous intéresserons au corpus collecté, conséquemment constitué de contes, de mangas et de bandes dessinées, aux procédés suivis pour établir un échantillon représentatif à l’intérieur de cette collection hétérogène, ainsi qu’à la méthode de travail qui servira à faire ressortir, de façon précise, les motifs cachés.

Nous questionnerons directement des auteurs de manga algérien sur leur relation avec le genre et nous irons à la recherche des traces de ces influences sur le web, exploitant, en cela, les fonctionnalités du moteur de recherche *Google-trends* qui nous a permis de collecter des données relatives aux tendances de recherche des Algériens, concernant les notions que nous lui avons soumises. Nous enchaînerons, dans cette partie, par l’exposé de notions diverses, en relation avec l’objet de notre recherche.

Nous tenterons, aussi, au début de cette seconde partie, de développer les concepts d’imaginaire et d’imagination qui semblent être au cœur des deux actes de la création et de l’interprétation du narré, en plus de son importance au sein du groupe et, plus loin, au plus profond de la conscience de l’individu. Pour cela nous avons préféré mettre en avant les théories de Sartre et de Lacan, pour tenter de présenter le phénomène d’une autre manière.

Enfin, dans la troisième partie, nous établirons le travail sur les éléments fournis par notre corpus. Ici, un choix de motifs limité s’est imposé à nous dès le départ, car leurs nombres, très importants, nous mettaient dans l’impossibilité de les traiter en totalité. Un travail de laboratoire, d’inventaire d’abord et de tri ensuite, nous semble convenir, pour que toutes ces notions que nous avons volontairement ignorées, soient répertoriées.

Nous entamerons l’exposé par une démonstration sur l’existence d’une “*figure du monstre*” particulière à l’intérieur de notre corpus. Nous dévoilerons quelques facteurs, de nature hétéroclite, qui conditionnent la création des personnages et terminerons sur des motifs divers, sélectionnés selon des hypothèses et des attentes liées à ce qui est souvent proposé dans la littérature de jeunesse, comme la robinsonnade, l’errance ou la religion.

## **Partie I**

---

**Conte, bande dessinée & manga**



## **Chapitre I**

---

### **Aux origines écrites du récit populaire**

Pour toute société, le passage d'une expression purement orale et populaire véhiculant, en temps réel, les faits et coutumes d'une période donnée, vers une autre, écrite, qui tente, tant bien que mal, de fixer cette expression dans un temps précis de son évolution, marque l'instant de mutation de la culture populaire vers celle qui est plus savante, et du coup, plus précise.

Cette fixation et cette exactitude tant recherchée dans le domaine scientifique, enlèvent, malheureusement, toute la vitalité du conte populaire. Ceci est un problème bien connu des sciences naturelles, lorsqu'un biologiste, par exemple, découpe un organisme vivant pour l'étudier, il lui enlève toute vie et, en conséquence, ce qu'il verra dans son microscope par exemple, ne sera au fait qu'un fragment de ce qu'il devait voir ou découvrir.

De même, pour notre cas, qui est ici celui de l'étude de l'évolution du conte, il nous sera utile de nous pencher sur ce problème pour essayer de comprendre, à travers l'histoire de ce genre, les circonstances qui ont permis ou qui ont provoqué ce passage vers l'écriture d'un conte, ou plus généralement, d'une histoire à caractère orale.

Le conte est l'une des formes littéraires les plus anciennes. Aucune datation précise n'a pu être proposée jusqu'à nos jours pour marquer ses premières apparitions au sein des populations à tradition orale. Seule certitude, les découvertes faites par les quelques ethnographes anciens, qui, par esprit scientifique, ont eu le réflexe de transcrire les histoires imaginaires qui se racontaient çà et là dans les tribus, les sociétés et les ethnies qu'ils rencontraient.

Ce genre était cependant toujours relégué au second rôle dans le domaine de la littérature. Il était même considéré comme un sous-genre, le moyen d'expression sociale des plus simples d'entre les hommes ! Mais, d'une façon ou d'une autre, on commença à s'intéresser au conte bien après l'apparition de l'écriture, et surtout lorsque cet outil fut pleinement maîtrisé, et quand les hommes de lettres les plus talentueux s'enorgueillissaient des formulations métaphoriques et autres figures de style des plus subtiles.

C'est dans ce contexte que parut l'une des premières publications de contes chez l'éditeur Claude Barbin, celle dont le nom a bercé l'enfance de beaucoup d'entre nous, écrite, ou plutôt rassemblée et augmentée par Charles Perrault, intitulée : “

*Histoires et contes du temps passé* (1697)”. Et bien que cette édition n’ait été point signée par l’auteur lui-même, et qu’elle soit préfacée par son fils Pierre Perrault d’Armancour, beaucoup attribuent sans hésitation l’écriture au père.

Ce recueil rassemble huit contes fabuleux : *la Belle au Bois dormant*, *le Petit Chaperon rouge*, *Barbe-Bleue*, *le Maître Chat ou le Chat botté*, *les Fées*, *Cendrillon ou la Petite Pantoufle de verre*, *Riquet à la houppe* et *le Petit Poucet*. Ces contes, collectés à l’intérieur du folklore et de la tradition orale, ont été repris d’une manière qui évoque le style de l’époque, ceci pour marquer, disent certains, son combat en faveur des Modernes. Le titre était d’ailleurs accompagné d’un autre sur le verso de la première de couverture (dans l’édition de la même année), sur laquelle on pouvait lire : “*Contes de ma mère l’Oye*”, qui signifie : Contes de bonnes femmes. Comme si l’auteur voulait nous dire que ce n’est point un livre de littérature pure, mais un simple recueil d’histoires amusantes que racontent les gens pour se divertir et égayer leurs journées.

Il faut rappeler aussi que Perrault avait déjà, trois ans auparavant, publié trois contes en vers, le très connu *Peau d’âne*, *la Patience de Grisélidis* et *les Souhaits ridicules*.

Cependant, en ce qui concerne les premiers contes algériens qui sont passés dans la langue écrite, il faut citer le conte du *Jardin d’El-Faci* rapporté par Émile Chasles dans un livre intitulé “*Contes de tous pays*” qu’il publia vers 1867, et dont l’original en arabe se trouve dans “la grammaire” publié dans la même période à Alger par M. Brenier. Nous pouvons aussi lire, à côté de ce même conte Algérien, d’autres récits qui viennent de France et d’Allemagne ou bien d’autres qui sont d’origine juive.

Il ne faut pas oublier non plus “جامع اللطائف وكنز الخرايف” qui veut littéralement dire “*Recueil de choses agréables (subtiles) et trésor de contes*” édité en 1891, et dont l’auteur, G. Delphin, qui était professeur d’arabe à Oran, visait essentiellement l’apprentissage de la langue arabe, d’où le nom en français : “*Recueil de textes pour l’étude de l’arabe parlé*”.

Pour donner une image globale, afin de cerner rapidement le passage à l’écrit de ce genre, nous allons nous focaliser sur le moyen orient et sur l’occident. Nous avons fait ce choix car c’est là où l’on trouve les contes les plus connus et, aussi, à cause de la proximité géographique.

Cette « limitation » ne doit pas nous interdire d'évoquer, si le besoin se fait sentir, d'autres régions qui auraient un lien avec la genèse d'un quelconque récit.

Aussi, il ne faudrait pas comprendre par ce choix qu'il n'existe pas d'activités orales qui seraient passées à l'écrit dans d'autres régions du monde, comme, par exemple, en Australie ou en Amérique. Nous avons volontairement omis de les prendre en considération, car une telle recherche demanderait, malheureusement, un temps et des ressources considérables.

## 1. Au Moyen Orient

### 1.1. Les Mille et Une Nuits “*Alf layla wa layla*”

En ce qui concerne l'Orient, c'est le recueil des *Mille et Une Nuits* (*Alf layla wa layla*) qui est le plus célèbre. C'est un ensemble de contes qui provient de la Perse, de l'Arabie et de l'Égypte, dont la toute première version est probablement d'origine indienne. Mais faute de documents écrits qui attesteraient de cette filiation, aucune certitude ne peut être avancée, bien qu'il y ait une indication d'al-Masudi dans son œuvre « *Muruj al-Thahab wa al-Ma'adin al-Jawahir* » (*Les prairies d'or et les mines de pierres précieuses*) qui mentionne des traductions en arabe d'ouvrages indiens ou persans, comme le cas du livre persan intitulé “*Les Mille contes*” (*Hazār-afsāna*) et dont la traduction remonterait au XIII<sup>e</sup> siècle.

Il semblerait que le cas des *Mille et Une Nuits* soit une manifestation littéraire unique dans son genre par rapport à son passage dans la société arabe de ce temps-là, puisque, même avec la signature marquée des arabes, qui ont participé à l'enrichissement de son corpus, il est resté à l'écart de leur littérature dite « *Adab* » et il est plutôt adopté par leur répertoire populaire. Une recherche plus approfondie sur cette singularité littéraire, permettrait peut-être de trouver la cause.

Une autre source possible des *Mille et Une Nuits* peut être le livre d'al-Gahsiyari, “*Alf samar*”, un recueil inachevé de quatre cent quatre-vingts nuits, écrites au X<sup>e</sup> siècle, et dans lequel l'auteur puisait dans les contes d'origines grecque, persane et arabe.

Ce recueil connaîtra en occident une gloire sans équivoque. Traduit par Antoine Galland en Français, il inspira de nombreux peintres et poètes. Il sera, aussi,

adapté à plusieurs reprises dans le cinéma, le théâtre et sera un thème récurrent des dessins animés.

## 1.2. Le cas de “*Kalila wa dimna*”

C’est un livre très ancien qui aurait été écrit en sanskrit vers le troisième siècle, traduit plus tard en persan puis au VI<sup>e</sup> siècle en syriaque, pour finir dans l’assiette de la littérature arabe vers le huitième siècle. Ce livre, de dix-huit chapitres, regroupe des fables qui possèdent une visée éducative et morale, attribué initialement à un *brahmane*, membre important de la caste sacerdotale hindoue. Le nom “ *Kalila wa Dimna*” est en fait la traduction d’Ibn Al-Muqaffa‘, elle renvoie aux deux chacals Karataka et Damanaka présents dans ce recueil qui était à l’origine nommé le *Pantchatantra*.

En réalité, Ibn Al-Muqaffa‘ ne manqua pas d’apporter sa touche personnelle à sa traduction. En plus de la portée éducative qui existait déjà dans l’original, il l’augmenta par des traits, qu’on trouve naturellement dans la morale de ces contes, mais qui exprimaient encore plus sa propre pensée politique et religieuse, vu qu’il faisait partie des plus grands responsables de l’administration en cette époque.

Le but premier de ces contes hindous était de convaincre le lecteur pour le pousser à se rallier à la cause bouddhique par la présentation de situations “modèles” où l’on met en lumière toutes les mauvaises qualités de l’homme. D’où, d’ailleurs, les représentations rapprochées avec des animaux ; le protagoniste s’il n’est pas naïf ou dupe, il est rusé et malin : « Le désir de nuire ou la naïveté imbécile déterminent presque toutes les actions, et ceux qui tentent de faire le bien pour lui-même sont à coup sûr les victimes des habiles ».<sup>1</sup>

Cette nouvelle version d’Ibn Al-Muqaffa‘ était par la suite traduite, en persan, en turc, et en latin, ce qui lui permit de passer les frontières pour atterrir dans les bibliothèques de l’Occident. C’est ainsi qu’une version française de *Gilbert Gaulmin* fut réalisée en 1644<sup>2</sup> sous le titre *le livre des lumières ou la Conduite de Rois*. Nous savons aussi que les Fables de la Fontaine étaient inspirées de ces contes-là.

1. VARENNE, Jean. « Pañchatantra ». In *Encyclopædia Universalis*, 2010.

2. LEOTIN Téréz, « Fables en case créole Fab bo kay: Adaptation créole des fables de La Fontaine ». L’Harmattan, 2011, p. 52.

### 1.3. Proses et poèmes épiques (Maqamat)

Nous retrouvons ici aussi le nom de Ibn Al-Muqaffa' associé à celui de 'Abd al-Hamid Ibn Yahya. Ils étaient tous deux connus pour leur excellence dans l'art de la prose pesée et raffinée qui, disent certains, est à l'origine des "Maqamate" :

La genèse de ce genre reste obscure. Il est probablement le résultat d'une lente élaboration. Des éléments s'en trouvent dans la prose d'adab telle qu'al-Jahiz l'a illustrée, dans son Livre des avarés (Kitab al-Bukhalaa'), [...]. Au cours du III<sup>e</sup> siècle de l'hégire, cette sorte de conte connaît de plus en plus de faveur et les auteurs prennent soin de les composer avec plus de rigueur. L'attention apportée au cadre choisi, à la nature du héros mis en scène et au style a dû mener à la maqamat.<sup>1</sup>

Ces textes sont souvent des récits de personnages qui répondent à une certaine image « caricaturale » de la société. C'est soit l'histoire d'un noble gentilhomme ou d'un gueux cherchant à profiter d'une situation qui se présente devant lui. Soulevant des questions existentialistes et généralement moralisatrices, ces récits ne recherchent cependant que l'afféterie. Leur but est de plaire par le style et les jeux de mots, le verbe est ainsi mis en avant, le sens et la morale relégués au second plan.

Toutefois, la profusion de cet art pendant la période qui précède la venue de l'islam, imprégna les esprits et les langues, ce qui poussa les grammairiens ou les philologues, qui vécurent après cette période à se rabattre sur cette prose et cette poésie antérieures à la religion, pour dévoiler les principes qui régissent leur langue, c'est-à-dire la grammaire, pour mieux comprendre le patrimoine qui vient de leur être légué dans le Coran et les Hadiths du prophète (Que le salut soit sur lui).

Ainsi sont nés les répertoires arabes de poésie comme "كتاب الأغاني" (*Le livre des chansons*) d'Abu Faraj Al Isphahani, qui vécut au X<sup>e</sup> siècle. Sa matière était le fruit de cinquante années de recherche, disait Abou Mohammed Al Mahbali.

En plus d'être un livre qui raconte la vie des poètes et de leurs compositions respectives, cet ouvrage nous offre un aperçu sur la vie pendant cette période, accompagné de références poétiques et de contes.

Ibn Kathir disait à propos de cet écrivain qu'il était un savant connaisseur de l'histoire, et Ibn Khaldoun, à propos du livre qu'il était "ديوان العرب". D'autres comme Ibn Al-Jouzi, disaient qu'il ne fallait pas avoir une totale confiance dans ce livre, pour les raisons que nous allons évoquer plus loin en ce qui concerne les conditions

1. BENCHEIKH, Jamel Eddine. « Maqama ». In Encyclopædia Universalis, 2010.

d'acceptation d'informations à caractère historique chez les musulmans. C'est en cela que Régis Blachère disait de lui :

Il travaille certes à la limite de l'histoire, mais, moins que personne, il ignore qu'il manie des données discutables qu'il faut étayer de garanties. Ses récits sont donc toujours précédés d'une « chaîne de garants » en sorte que sa méthode se confond avec celle des « traditionnistes » rapportant les données historico-biographiques sur le prophète Mahomet et sur les grands ancêtres de l'islam.<sup>1</sup>

Al-Jahidh, a aussi recueilli des contes, sans pour autant en faire l'étude détaillée. Il se contentait, contrairement à Abu Faraj, de les rassembler, et c'est ainsi que nous sont parvenus ses deux ouvrages : “*Le livre des animaux*” et “*Le livre des avarés*”

#### 1.4. Conte édifiant <sup>2</sup>

Contrairement au conte populaire “*libre*”, le conte à caractère religieux prend comme thème essentiel les histoires sacrées qui ont une relation directe avec les livres saints ou les prophètes. Ce type de narration puise sa force dans le fait que les histoires qu'il rapporte, sont garanties par leur appartenance à la culture religieuse. Dans ce cas de figure, c'est la religion qui décide de ce qui doit être raconté et de ce qui ne doit pas l'être. C'est ainsi que les légendes qui existaient déjà sur les deux peuples ‘*Ad et thamoud*, punis par le Créateur pour leur transgression, ont été abandonnées au profit des nouvelles versions rapportées dans le coran, qui proposaient un exposé plus réservé sur le sujet.

De plus, la nécessité d'écrire et de fixer l'histoire, poussa de nombreux penseurs et savants de cette époque, à exceller dans l'art de la collecte des faits, des gestes, et surtout des hadiths du prophète Mohammed <sup>(Qsssl)</sup>. On créa de cette manière les premières techniques de référenciations et de filiation, basées sur le traçage de l'information en remontant à la source elle-même, et en identifiant pour chacune des personnes qui figure dans la chaîne du hadith, son degré d'honnêteté et sa capacité de mémorisation.

Nous pouvons citer comme exemple le cas de *Abd Al Karim Ibn Al-Aouja*, à propos duquel, *Hamad Ibn Zaid* avait écrit que les *Zanadiques*<sup>3</sup> avaient forgé quatorze

1. BENCHEIKH, Jamel Eddine. « Maqama » in Encyclopædia Universalis, 2010.

2. Contes à caractère religieux ou retraçant la vie des prophètes.

3. Mot persan désignant à l'origine le manichéisme et autres sectes dualistes d'origine iranienne, et vite devenu une sorte d'injure, appliquée à des personnes et des mouvements d'« orthodoxie douteuse », athées, apostats, mystiques, mécréants de tout bord. (URVOY Dominique, « Les penseurs libres dans l'islam classique », Paris, Flammarion, 1996, 262 p)

mille hadiths. Quatre mille avaient été forgés par Ibn Al Aouja qui avoua avoir confectionné quatre mille hadiths rendant ce qui est de l'ordre du licite, illicite et ce qui était illégal, légal, il fut exécuté par le calife Al Mahdi. Ou, cet autre, de *Ibn Hibbân* qui disait dans son œuvre, "Al-Madjrouhin" dans le troisième volume sous le numéro 146, qu'Abou bakr Ibn Abi Maryam avait une bonne réputation dans le Sham (Syrie, Liban..). Mais sa mauvaise mémoire le trahissait souvent de sorte qu'il rapportât mal les dires du Prophète<sup>(Qsssl)</sup>. C'est pour cela qu'il n'a pas été intégré dans le groupe sûr. En somme, on n'acceptait pas ce qu'il était le seul à rapporter.

Il existe, entre autres, quelques distinctions dans la manière de considérer le degré de validité d'un hadith, qu'il n'est pas nécessaire d'étaler ici.

Cette pratique délicate qui servait à manier les sources orales, a abouti à la réalisation de livres encyclopédiques qui retracent avec une exactitude digne des sciences d'aujourd'hui la vie du prophète et de ses compagnons. Ces "recueils", loin d'être de simples collections d'histoires ou de légendes édifiantes, sont de véritables références de lois pour les adeptes. Ils peuvent aussi être considérés comme d'authentiques livres d'histoire, ou de sociologie.

Ces techniques de classifications peuvent être très intéressantes si on les applique aux domaines de l'oralité.

## **2. En Occident**

### **2.1. Petit poème narratif et bref récit en vers du Moyen-âge**

#### **2.1.1. Les lais de Marie de France**

Les lais font souvent référence à Marie de France (1154-1189). Elle composa vers 1170 un ensemble de douze récits en vers octosyllabiques brefs, dédié au roi d'Angleterre Henri II Plantagenêt. En réalité le lai est à l'origine, un genre poétique et musical, chanté par les harpeurs bretons.

Ce qui distingue les lais, c'est leur exploitation narrative du mythe et du folklore, et aussi une certaine élégance et une courtoisie poussée qu'ils prêtent à leurs personnages. Ces éléments laissent une trace considérable dans presque toute la littérature du moyen âge. Les auteurs de ce genre littéraire privilégièrent de plus en



plus le caractère courtois du personnage au détriment de la référence mythique du récit.

Enfin, le lai, et par l'intervention de Marie de France, semble être un facteur décisif dans la relation entre la tradition orale et l'écriture.

### 2.1.2. Les fabliaux, des contes à rire

Selon la définition de J. Bédier, les fabliaux sont des « contes à rire en vers »<sup>1</sup>. D'une manière générale, ce sont des récits vulgaires qui cherchent, avant tout, à faire rire, en ironisant ou en tournant en ridicule les personnages sous une atmosphère réaliste. Une forme ancienne de caricature sociale.

Les fabliaux sont le plus souvent chantés par des ménestrels qui ont activement participé à l'expansion de ce genre durant la période qui s'étend entre le XII<sup>e</sup> siècle et la première moitié du XIV<sup>e</sup> siècle. Ils sont également connus sous le nom de : "Dits" ou "Exemples".

## 2.2. Les premiers recueils

### 2.2.1. Le Décaméron, ancêtre de la nouvelle

Comme indiqué dans le nom de son ouvrage, composé entre 1348 et 1353, Boccace écrivait dans sa préface « Je vais donc reproduire cent nouvelles qui, lors de la mortelle épidémie de peste aujourd'hui révolue, furent contées par une honnête compagnie de sept jeunes femmes et trois jeunes hommes »<sup>2</sup>. Ce sont donc dix individus qui racontent à tour de rôle dix histoires, à la fin de chaque journée passée dans une villa dans laquelle ils étaient réfugiés pour échapper à la peste qui sévit en ville.

Ces histoires étaient des poèmes lyriques du moyen âge appelés des *canzones*<sup>3</sup>, illustrées surtout au XIV<sup>e</sup> siècle par Dante et par Pétrarque et auxquels Boccace voulait s'apparenter.

Les racines de la nouvelle que nous connaissons aujourd'hui, tirent toutes leurs origines des quelques principes déjà pris en compte dans le *Décaméron*, à savoir que

---

1. BÉDIER, Josèphe. « Les Fabliaux ». Paris, 1893.

2. BOCCACE, Giovanni. « Le Décaméron », traduit par DOZON, Marth. GUIMBARD, Catherine. et SCIALOM, Marc. coll. Livre de Poche, 1994. (Préface).

3. Petit poème italien.

le récit « ne se contente pas de signaler une actualité récente du fait rapporté par la nouvelle, conformément à l'étymologie du mot. Elles prétendent aussi affirmer son authenticité »<sup>1</sup>. C'est dans cette volonté de raconter le réel que se forme la première différence entre la nouvelle et le conte comme nous allons le voir plus loin.

### **2.2.2. L'Heptaméron**

C'est un recueil de nouvelles entamé par Marguerite de Navarre (1492-1549) vers 1540. Elle y passa neuf ans de sa vie, et ne put jamais le terminer. Il sera publié à titre posthume en 1558, sous l'appellation *d'Histoires des amants fortunés*. Il sera complété dans une autre édition et publié sous le titre de *l'Heptaméron des nouvelles de la reine de Navarre* en 1559.

### **2.3. Remarque**

Il existe d'autres genres du récit populaire qui ont marqué la période médiévale. Ce sont aussi les ancêtres de la nouvelle que nous connaissons aujourd'hui, comme :

#### **2.3.1. Du surréel dans la fable**

La fable est cette mise en scène "presque surréaliste" où l'on fait évoluer des personnages, souvent représentés par des animaux, très rarement par des plantes ou des objets de nature inanimée (arbre qui donne des conseils symbolisant la sagesse, ou pierre damnée...).

Cette métaphore anthropomorphisée a pour but d'évoquer des situations qui renvoient à une certaine réalité sociale. C'est en quelque sorte une critique passive de la société. Son message, ainsi déguisé, sera facilement accepté et, du coup, devient plus instructif.

L'intention de l'auteur de la fable est presque toujours didactique : il essaie de faire passer un message. Ces mêmes messages peuvent très bien être compris dans le mauvais sens, et même obtenir, dans une certaine perspective, le statut d'histoire immorale.

---

1. AUBRIT, Jean-Pierre. « Le conte et la nouvelle ». Armand colin/ Masson, Paris, 1997, p. 16.

C'est ainsi que la fable de "La Cigale et la fourmi" qui, au premier contact, traite de la nécessité du travail et de la prévoyance, incite tacitement le lecteur à ne pas être charitable ! La fameuse réplique de la fourmi : " Eh bien : dansez maintenant ", en est le parfait exemple.

Il faut avouer, enfin, que les personnes qui se sont penchées sur l'étude de la fable n'ont évidemment pas réussi à nous en fournir une définition exacte qui la séparerait du conte.

### 2.3.2. Le mythe, symbolique de la réalité

D'origine orale et populaire, le mythe regroupe les histoires qui possèdent une certaine relation avec ce qui relève du divin. La mythologie grecque est à l'origine de cette dénomination, où les phénomènes naturels peuvent être expliqués par l'action de quelques dieux et déesses qui jouissent de tous les attributs humains, rendant ainsi la compréhension de leurs châtements hasardeux, plus proche du discernement des gens à cette époque-là (tremblement de terre, éruption volcanique...).

Le mythe, est, en outre, cette nécessité d'apporter une réponse au vécu. Son principe même puise son énergie dans le questionnement existentialiste que pose toute civilisation. Ceci explique en grande partie la différence entre la conception des dieux, d'un endroit à un autre ou d'une époque à une autre, chaque culture ayant créé son propre système de sacralisation.

Toutefois, une chose reste sûre : le mythe fait intervenir une force surnaturelle qui tente d'aider ou de créer un obstacle pour corrompre la quête du héros. Ce pouvoir est en réalité une tentative d'explication de la notion de destin, d'où d'ailleurs le nom en grec des trois déesses qui détiennent le fil de la vie des hommes "les Moires" (Parques) qui signifie « part », la portion attribuée aux mortels c'est-à-dire leur destin. « ... les Parques impitoyables, Clotho, Lachésis et Atropos qui dispensent le bien et le mal aux mortels naissants, poursuivent les crimes des hommes et des dieux et ne déposent leur terrible colère qu'après avoir exercé sur le coupable une cruelle vengeance. » Hésiode, *Théogonie*.

De nos jours, le mythe peut servir à la sociologie comme à la psychanalyse, surtout avec les travaux de Sigmund Freud. Il permet d'expliquer, par extension, les manifestations du comportement humain, seul ou en groupe, et/ou de donner un sens

aux relations et réactions instinctives, qui ont su garder, jusqu'à aujourd'hui, leurs côtés énigmatiques.

Le mythe, désigne enfin une histoire fausse ou qui ne peut en aucun cas se réaliser, mais pour un croyant, par exemple, parler de déluge ou des instants de la création relève de la réalité. De même, les adeptes d'un dogme particulier peuvent considérer comme mythe, ce qui ne fait pas partie de leurs croyances propres.

### 2.3.3. Le récit de vie ou la légende

La légende diffère du mythe par le fait de mettre l'homme au centre de son intrigue. Le héros est un individu courageux doté de sentiments et de qualités vertueuses, c'est son caractère qui lui permet d'aller à la quête de son destin.

Ce genre a parfois un pied dans l'histoire et un autre dans la fiction. Cette fiction est une nécessité qui ajoute à la réalité une dose de romance tant recherchée par l'auditoire, puisque la légende est d'abord racontée dans des endroits publics, comme pratiquée lors de certains offices d'églises primitives.

Ainsi, le contexte réel du fait historique, repris dans la légende, se verra augmenté par d'autres faits qui lui sont étrangers (ou qui n'ont tout simplement pas existé) autour de personnages qui, souvent eux, ont réellement existé, mais qui ont su garder un côté mystérieux de leurs vies. C'est exactement cet aspect-là qui est repris et "élevé" au rang de légende.

## 2.4. Autres formes du récit oral

- Le *Débat*, d'abord en latin, sous le nom de *Disputatio*, mis en valeur durant le début du XII<sup>e</sup> siècle par les *trouvères* et les *troubadours* sous forme de dialogue poétique.

- *l'Exemplum*, "l'exemple", défini par Jean de Garlande comme un « *Dit ou fait d'une personne sûre, digne d'imitation* »<sup>1</sup>.

---

1. BORDIER, Jean-Pierre. « L'exemplum ». In *Encyclopædia Universalis*, 2004.

### 3. Problème d'une définition

Le problème d'une définition unique que nous pourrions attribuer exclusivement au conte reste à résoudre. Nous pouvons attribuer les mêmes remarques à la nouvelle qui reste, et ce, malgré toutes les tentatives d'une terminologie distincte, indiscernable du conte. Nous trouvons le *Décameron* pris comme exemple dans des traités sur le conte, et ailleurs, servant de modèle illustrant la nouvelle. Les recueils portent généralement, tous, le nom de "*Contes et nouvelles...*". Même Flaubert, dans ses *Trois Contes*, réunit une légende, un conte et une histoire.

Nous confondons aussi la nouvelle avec le roman, nous la définissons comme étant un "*roman concentré*"<sup>1</sup> ou un "*court roman*". Nous avons même tendance à dire du roman que c'est une "*nouvelle étirée*"<sup>2</sup>. Ailleurs on pourra aussi lire "contes et légendes" donné comme titre aux recueils d'histoires imaginaires de tous genres.

Il est clair, aujourd'hui, qu'une définition intelligible pouvant différencier la nouvelle, le récit, le conte, le mythe, et la légende, n'existe pas. Non que cette entreprise soit impossible à réaliser, mais c'est la façon dont sont apparus ces différents types de récit, et les différentes voix qui les ont menées jusqu'à nous. René Godenne écrivait, pour sa part, que personne n'a jamais envisagé de dire *Nouvelle de fées*, mais *Conte de fées*, encore moins de dire *Nouvelle de Noël* mais plutôt *Conte de Noël*, ou *Contes merveilleux*, et non *Nouvelles merveilleuses*. Aurait-il trouvé un compromis pour résoudre cette difficulté ?

### 4. La classification des contes

#### 4.1. Classification Aarne-Thompson & Uther (AaTh/ATU)

Au XIX<sup>e</sup> siècle, le conte, resurgi en Europe à un moment où l'esprit scientifique, des savants et autres hommes de lettres et des arts, était bouillonnant d'idées, c'est la deuxième révolution industrielle. La rigueur scientifique devient une ligne de conduite obligatoire pour tout prétendant au titre de chercheur.

C'est dans ce contexte que les collectes des contes et des légendes populaires voient le jour. Tantôt pour faire des études sur la société, et tantôt pour faire de la recherche littéraire pure.

---

1. DUVERNOIS, Henri. « Journal d'un pauvre homme, Flammarion ». Paris, 1937. (Préface).

2. GODENNE, René. « La nouvelle Française ». PUF, 1974.

Les recueils, de nature orale, ne pouvant exister que dans la mémoire du conteur ou la mémoire collective d'une culture, les chercheurs se sont tournés vers les traces écrites de ces contes, dans une tentative de détermination d'une quelconque origine qui informerait amplement sur la nature du conte. Il s'est avéré qu'une telle investigation était souvent vouée à l'échec. La réalité de ce genre, c'est qu'il est en constante transformation, passant de génération en génération, et puisant sans modération des thèmes et des atmosphères différentes à chaque reprise. Une sorte de mises à jour qui ne s'annulent pas les unes les autres, mais qui s'ajoutent et s'augmentent ensemble, provoquant cette ambiance hétéroclite qui plaisait tant à l'auditoire, et plus tard au lecteur.

A part les extraits transcrits par des ethnographes du XIX<sup>e</sup> ou les quelques très rares versions manuscrites, nous ne pouvons avoir des indications exactes de dates de ces contes. Il faut dire que la passion de collection l'avait emporté sur la méthode scientifique. Celle-ci aurait sûrement permis une datation et une observation assidue sur les circuits, les conteurs et les moyens qui ont abouti à ce que le conte puisse continuer à exister pour arriver jusqu'à eux.

En Europe, la plus ancienne publication de contes collectés remonte au XIX<sup>e</sup>, entre 1812 et 1829, avec les frères Jacob et Wilhelm Grimm<sup>1</sup>. Le premier était plutôt philosophe, alors que le second était un homme de lettres et un linguiste connu. Ils se sont intéressés aux contes populaires allemands et ont écrit leur fameux *Kinder-und Hausmärchen* (*Contes pour les enfants et les parents*). Il y eut un deuxième volume de ce recueil, publié vers 1857, intitulé *Contes de Grimm*.

---

1 Il faut toutefois souligner que ces deux frères ne se limitaient pas exclusivement à ce genre d'étude. Ils avaient, tout deux, et chacun dans un domaine différent écrit des livres qui sont devenus de vraies références en Allemagne, comme par exemple, l'ouvrage de Jacob Grimm "la Deutsche Grammatik" (Grammaire allemande), qui est considérée comme l'origine de la philologie allemande. Jacob contribua, aussi, dans une autre publication, à la reconstitution des langues mortes par sa loi sur le changement et le déplacement des sons. Il avait écrit, aussi, *Über den altdeutschen Meistergesang* (Poésie des maîtres chanteurs, 1811), *Deutsche Mythologie* (Mythologie allemande, 1835). Son frère Wilhelm Grimm n'était pas moins dynamique et innovant. On lui doit les *Aldänische Heldenlieder* («Anciens chants héroïques danois», 1811), *Die deutschen Heldensage* («les Légendes héroïques de l'ancienne Germanie», 1829), et *Rolandslied* («la Chanson de Roland», 1838). C'est sûrement cette "hétérogénéité scientifique" faite de connaissances ethnographiques, historiques et philosophiques, qui leur a permis d'anticiper la collecte des contes.

La problématique qui se pose ici, pour le chercheur, après la première étape de collecte très importante, mais ô combien insuffisante, est celle du classement. Entre le XIX<sup>e</sup> et le XX<sup>e</sup> siècle la collecte a permis d'amasser un patrimoine énorme.

Il existait, pourtant quelques ressemblances explicites entre ces contes, mis à part leurs origines qui sont d'ailleurs souvent différentes.

Ainsi apparut la notion de *conte type*, vers 1910, avec les travaux du Finnois Antti Aarne. Il pensait, à juste titre, que les conteurs semblaient suivre un schéma narratif qui reprenait et favorisait certains motifs à d'autres, ce qui a permis d'identifier certains modèles de contes.

Stith Thompson avec son *Motif-Index of Folk-Literature*, associé à Antti Aarne, regroupe sous sa coupe quelques 2 340 types répartis en catégories (Classification d'Aarne-Thompson) :

- I. *Les contes d'animaux (T. 1 → 299).*
- II. *Contes merveilleux (T. 300→749)*
- III. *Contes religieux (T. 750→849)*
- IV. *Contes-nouvelles (T. 850→999)*
- V. *Contes de l'ogre ou du Diable dupé (T. 1000→1199)*
- VI. *Contes facétieux et anecdotes (T. 1200→1999)*
- VII. *Les contes facétieux (T. 1 200 → 1999).*
- VIII. *Les contes à formule, qui sont souvent des randonnées ou contes en chaîne (T. 2 000 → 2 399).*
- IX. *Contes non classés ou inclassables : T. 2400*

Se limitant aux contes européens, cette approche méthodique, résumée par les lettres AT ou AaTh, permet une typologie très claire des contes collectés, étayée à chaque fois par un exemple, un découpage narratif, et une liste de motifs.

Cette classification première va permettre par la suite aux chercheurs de toute l'Europe de concevoir leur propre catalogue de contes. Par exemple, Paul Delarue, en 1951, écrivit son *Catalogue raisonné du conte populaire français*, qui resta inachevé un certain temps jusqu'à ce que Marie-Louise Ténèze le reprenne et le complète, toujours en se basant sur la classification Aarne-Thompson, sous le nom de *Le Conte populaire français. Catalogue raisonné des versions de France et des pays de langue française d'outre-mer*.

Enfin, Hans-Jörg Uther, professeur à l'Université de Duisburg-Essen, ajoute sa touche personnelle au catalogue AaTh, en le réorganisant partiellement, et en lui additionnant quelques deux cent cinquante nouveaux contes types, facilement identifiables car précédés des lettres ATU (pour Aarne, Thompson et Uther), qui désigneront, aussi pour les connaisseurs la nouvelle édition de Uther publiée en 2004.

En ce qui concerne le folklore arabe, *Hasan El-Shamy* professeur à l'Université de l'Indiana (Bloomington, Etats-Unis) propose une adaptation de la classification AaTh, mais garde la répartition de départ identique. Au final, ce sont autant de contes, admis par la communauté scientifique comme étant non corrompus par des adaptations modernes, qui ont été ajoutés à cette classification ancienne.

Car : il faut reconnaître qu'un certain nombre de publications récentes dites de « Contes arabes traditionnels » ne sont pas toujours fiables et ce, pour des raisons diverses : traduction approximative privée de l'original, texte adapté à ce que l'on croit être le goût du lecteur.<sup>1</sup>

#### 4.2. Autres classifications

La classification des contes varie, en réalité, selon le corpus qu'elle prend en charge. Le fait même de collecter des contes, ou d'essayer de les ranger à l'intérieur d'un ensemble de similitudes, paraît être une première manière de penser ce type d'expression, et du coup, un premier élan dans la réflexion méthodologique structuraliste sur le conte.

C'est ce qu'avait fait Geneviève Calame-Griaule. Elle a classé les trente-six contes qu'elle avait choisis en quatre parties. Chaque partie renvoie à un conteur dont l'auteur nous fait le portrait de la personnalité, puisque son intérêt, à elle, était plutôt d'ordre anthropologique. Le langage des contes, pour elle, n'est pas seulement oral mais gestuel, ce qui l'obligea à prendre en considération une nouvelle variable du conte qui n'est pas d'origine sonore, telle la parole, mais visuelle, ce qui ouvre une dimension assez importante dans ce domaine.

Elle recueille ses contes auprès des Isawaghens dans les petites villes de *Tegidda-n-Tesemt* et d'*In Gall*, situées non loin d'*Agadez* en Niger. Ce sont des sédentaires qui ont su garder, par leur mode de vie, leur culture orale inspirée par leurs voisins Berbères et Touaregs.

---

<sup>1</sup> GALLEY, Micheline. « Note de lecture » In *Diogène* (n° 213) /1, « Revue internationale des sciences humaines », PUF, 2006, p. 250/251.



Dans son ouvrage, des photographies figent des gestes du conteur. Cette gestuelle, complétant son acte narratif, simplifie et amplifie la transmission orale du conte. Ces mêmes photographies sont mises en relation avec les textes qu'ils évoquent.

## 5. Structure et composition du conte

Beaucoup de personnes se sont penchées sur la forme et les éléments primaires qui rentrent en jeu, lors de la narration d'un conte. Mise à part l'acte social de raconter, qui ajoute toute une atmosphère scénique qui ne peut en aucun cas se résumer dans une étude littéraire, il devrait y avoir quelques briques élémentaires qui permettraient, si toutefois elles étaient mises en évidence, de concevoir une sorte de règle générale du conte.

Une telle quête de cette loi empirique, qui serait la clef d'une nouvelle compréhension formaliste, ouvrirait des perspectives considérables. Mais il s'avère que pour le cas du conte, sa nature même, qui offre toutes les libertés possibles au conteur, dans le but de plaire, rend sa matière plus insaisissable encore.

En outre, ses mouvements de recréation perpétuelle, sont aussi, il faut le dire, sa force qui lui permet de se maintenir et d'être toujours dans "l'air du temps".

C'est à l'intérieur de ce mouvement qu'il faut aller chercher les constantes narratives. L'objet et les personnages, ici, ne devraient pas cacher le message du conte. Il doit adhérer à une sorte de structure de base qui se trouve au cœur du processus de l'adaptation créatrice. C'est pour cela que le conteur n'est pas tenu de connaître exactement le conte qu'il va rapporter, mais il se voit simplement obligé de transmettre un certain message, à sa façon et à un public avec des attentes particulières relevant du culte, de la culture et d'un état d'esprit collectif.

### 5.1. Le système de Vladimir Propp

L'analyse structurale de Vladimir Propp est faite sur un corpus assez consistant de contes merveilleux russes. Ils sont classés sous les numéros 300 à 749 dans l'index d'Aarne et Thompson. V. Propp propose une liste de 31 fonctions par lesquelles, il désigne les éléments constants du conte. Il indiquera que leur succession doit être toujours identique, même si parfois certaines fonctions n'apparaissent pas. C'est-à-

dire qu'il faudrait toujours trouver, dans chaque conte, au moins une partie de ces fonctions là, mais, dans un ordre identique à celui établi par V. Propp.

La liste des 31 fonctions de Vladimir Propp se présente comme ceci :

Séquence préparatoire

1. Absence ou éloignement
2. Interdiction
3. Transgression
4. Interrogation
5. Demande de renseignement
6. Duperie (Tromperie)
7. Complicité

Première séquence

8. Manque ou méfait
9. Médiation
10. Commencement de l'action contraire
11. Départ du héros
12. Première fonction du donateur
13. Réaction du héros
14. Transmission
15. Déplacement, transfert du héros
16. Combat du héros contre l'antagoniste
17. Marque
18. Victoire sur l'antagoniste

Deuxième séquence

19. Réparation du méfait
20. Retour du héros
21. Poursuite
22. Secours
23. Arrivée incognito du héros
24. Imposture
25. Tâche difficile
26. Accomplissement de la tâche

27. Reconnaissance du héros
28. Découverte du faux héros
29. Transfiguration
30. Châtiment
31. Mariage ou accession au trône

Vladimir Propp a aussi cherché à définir les personnages principaux qui offrent une certaine répétitivité pertinente d'apparition tant recherchée dans le conte. Il en dénombre sept, qui sont :

1. *Le Héros* et celui qui l'envoie en mission c'est-à-dire *le Mandateur*.
2. *L'Agresseur* ou plus simplement *l'ennemi* ou *le malfaiteur*.
3. *Le Donateur ou le bienfaiteur* qui détient souvent un objet magique que cherche le héros.
4. *L'Auxiliaire* qui, généralement à une dette envers le héros et qui doit le suivre et l'aider pour le remercier.
5. *Le Faux Héros* qui est celui qui se présente comme étant le vrai héros au début, et qui va, petit à petit, dévoiler sa réelle nature de profiteur ou de lâche. Il n'est pas nécessaire à l'accomplissement de l'intrigue.
6. *La Princesse* qui est le dernier personnage présenté par V. Propp et qui a pour rôle de récompenser le héros à la fin par le mariage par exemple.

## 5.2. La structure narrative de Claude Brémont

Claude Brémont voulut approfondir les travaux de Vladimir Propp. Tout en résumant les fonctions de Propp, il se base sur l'unité de l'action qui apparaît à l'intérieur de la plupart des récits. Il réussit, en effet, à dégager quelques séquences narratives qui forment selon lui les premières briques de la construction narrative. Il compare d'ailleurs cela avec le jeu de Meccano d'un enfant qui permet, par les combinaisons infinies des multiples pièces distinctes, la création de formes infinies, d'où l'expression de Brémont : le Meccano du conte.

Ses "pièces" à lui sont en réalité des moments qui retracent la logique narrative ou la structure primaire du récit. C'est aussi cette structure qui est aujourd'hui adoptée

dans la plupart des études qui veulent retracer ou mettre rapidement en évidence la structure d'une histoire.

a. Le premier moment du récit chez Brémond et celui de la virtualité qui signifie la possibilité d'accomplissement d'une tâche éventuelle. C'est la situation initiale dans laquelle on retrouve résumés tous les ingrédients possibles pour le déclenchement de l'acte narratif. C'est aussi ce qu'on appelle l'ouverture de l'action.

b. Le second moment est celui du passage à l'acte, dans lequel le protagoniste exprime, ou non, ce qui était considéré avant comme une virtualité à réaliser. Il faut noter que le non accomplissement de la tâche peut, dans certains cas, être vu comme un choix judicieux du héros, et donc, être l'acte ou l'épreuve véritable à dépasser à l'intérieur de la logique du récit.

Ici, la protection est considérée comme une sorte de maintien ou de sauvegarde de l'état primaire des choses, et qui aboutirait sur une amélioration dans la situation finale :

La protection réalise un cas particulier d'amélioration : il ne s'agit pas de faire passer un patient d'un état de déficient actuel à un état plus satisfaisant, mais d'opposer à un processus de dégradation qui n'est pas encore amorcé ou n'a pas encore produit son effet, un processus contraire, capable de maintenir le patient dans son état satisfaisant actuel. De même, la frustration consiste, non pas à faire passer le patient d'un état satisfaisant actuel à un état moins satisfaisant, mais à opposer à un processus d'amélioration qui n'a pas encore produit son effet, un processus contraire capable de maintenir le patient dans son état déficient actuel<sup>1</sup>.

c. En dernier lieu, Brémond parle d'achèvement ou d'aboutissement de l'action. C'est la situation finale qui dévoile l'échec ou la réussite des choix déjà fait dans le second moment et l'exécution de ces choix.

Toutefois, il ne faut pas comprendre par cet enchaînement des actions du récit une logique de cause à effet. La conséquence n'est pas systématique, elle n'est qu'une possibilité de réalisation parmi les nombreuses éventualités qui s'ouvrent après chaque fonction dans le récit.

Jamais l'antécédent n'implique le conséquent, après chaque fonction, une alternative est ouverte : La virtualité peut évoluer en passage à l'acte ou demeurer virtualité ; le passage à l'acte peut atteindre ou manquer son achèvement<sup>2</sup>.

C'est ce qui a été appliqué directement dans certains livres anglais pour jeunes, comme ceux édités pendant les années 80 intitulés "*livre dont vous êtes le héros*" ou livres-jeux des éditions Folio Junior qui ne respectent pas la linéarité du récit, dans le

1. BREMOND, Claude. « La logique du récit ». Paris, Seuil, 1973, p. 169.

2. Ibid. « La logique du récit », p.131.

but d'exploiter le « jeu des possibilités » pour ainsi créer des énigmes qui, tel un labyrinthe, offre au lecteur des « choix » pour lui simuler l'accomplissement de la tâche du héros, et ainsi, impliquer le lecteur dans ce jeu de rôles.

### 5.3. Le schéma actanciel de Algirdas Julien Greimas

Dans la même perspective que C. Brémond, A.J. Greimas se basant aussi sur les résultats de V. Propp, construit un schéma d'actants qui synthétise les 31 fonctions de Propp en les reliant directement aux personnages auxquels elles se rattachent. Il obtient ainsi six éléments par lesquels nous pouvons retracer un schéma narratif de l'histoire.

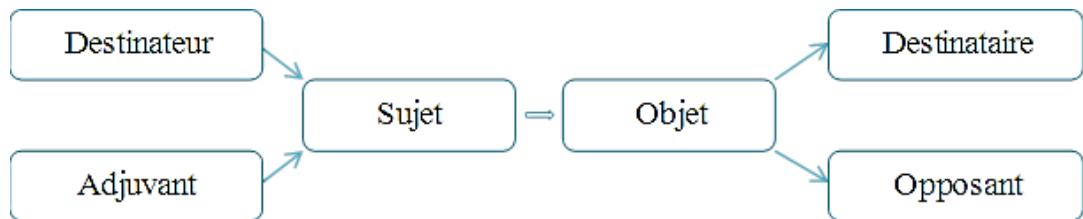
Ce schéma se compose de :

- a. *Le sujet* : c'est le héros de l'histoire (dans certain cas ils sont plusieurs).
- b. *L'objet* : objet que le sujet cherche à acquérir ou parfois le but qu'il cherche à atteindre.
- c. *Les adjuvants* : ceux qui aident le sujet dans sa quête, ils peuvent être des personnes ou des choses.
- d. *Les opposants* : toutes les forces (ou obstacles) qui s'opposent au héros dans l'accomplissement de sa quête. Ils peuvent, entre autres, détenir l'objet de la quête.
- e. *Le destinateur* : personnages ou éléments qui poussent le héros vers sa quête.
- f. *Le destinataire* : c'est celui à qui profite toute l'aventure du héros. Cela peut être une princesse, par exemple, lui-même ou une morale d'ordre générale.

On peut aussi regrouper ces personnages à l'intérieur de trois sphères d'action :

1. La première sphère est celle qui regroupe le héros (sujet) et son objet de quête : c'est l'axe du vouloir ou axe du désir.
2. La deuxième sphère est celle de l'axe de communication et du savoir qui englobe les deux actants : le destinateur et le destinataire.
3. La dernière sphère, celle de la lutte, où apparaissent l'adjuvant et l'opposant, tandis que l'un aide le héros, l'autre lui fait obstacle. Elle opère sur l'axe du pouvoir.

Schéma actantiel de Greimas :



Lévi-Strauss avait formulé une critique à l'encontre de la théorie de Propp. Il contestait surtout l'excès d'abstractions qui se réalise lorsqu'on néglige le facteur social de l'histoire, et qu'on ne s'intéresse qu'à son caractère "taxinomique". Il expliquait aussi que la liberté de reformulation du conte par rapport au mythe, est à l'origine de cette particularité de ce genre, qui fait qu'il ne correspond pas complètement au modèle structuraliste tel qu'il a été imaginé par Propp.

## 6. Le conte africain

Nous avons pu constater, dans les travaux des chercheurs formalistes précédemment cités, qu'il existait des structures, plus ou moins accomplies, construites à l'intérieur d'une réflexion. Bien que négligeant quelque peu les codes culturels de l'expression narrative, elles offrent, en même temps, une panoplie d'outils qui permettent l'investigation et la découverte du texte narratif et d'aller au plus profond de celui-ci dans un mouvement de dissolution de ses composantes fondamentales, pour mieux les étudier, ce qui, il faut l'avouer, a donné un nouveau souffle à l'étude littéraire moderne.

Toutefois, ces études-là ne concernent, habituellement, que le monde occidental. Elles ne prennent pas en considération le corpus africain en général et arabe ou kabyle en particulier. Ceci nous amène à la nécessité de vérifier s'il existe, ou non, des corrélations entre le conte "étranger" et celui "interne" à notre société et notre espace culturel, avec tout ce qu'il sous-entend comme éléments naturels de climat ou de géographie, par exemple.

C'est à cette difficulté à trouver une méthode pertinente, qui permet l'étude immédiate d'un corpus constitué de contes, propre à notre culture, que sont confrontés

de nombreux chercheurs africains, comme le souligne très bien Noke Simon Francis, doctorant en littérature et civilisations africaines à l'Université de Yaoundé :

Il existe un véritable malaise dans la critique littéraire africaine. Ce malaise est à cerner dans l'inexistence d'une méthode spécifique africaine destinée à l'étude des textes de sa littérature. Devant ce malaise, le critique africain se trouve désarmé. Car il ne dispose des lors que de méthodes de critique occidentale pour arriver à extraire dans les textes (textes oraux surtout) la substance utile à leurs compréhensions.<sup>1</sup>

Pour Claude Brémont, la solution à cette absence de modèle ou de techniques permettant l'approche du conte africain est toute simple. Il juge que les résultats de recherche sur le conte, de quelconque horizon qu'il soit, doivent être applicables à ce même genre dans un autre espace de culture différente, puisque c'était là le souhait de Propp, et ce, dès le début de cette expérience sur le conte.

Jeter les bases d'une typologie des contes afin d'élaborer une théorie générale des formes du récit – cette ambition on le sait aimait en son principe la recherche de Propp Reprise avec divers aménagements par A. Dundes en Amérique E. Meletinski en URSS, entre autres, elle aboutit chez Denise Paulme à un corps de propositions originales encore perfectibles sans doute, mais qui offrent l'avantage de permettre une ventilation rapide et sûre du matériel.<sup>2</sup>

Pour C. Brémont, le conte est toujours le même. Certes, ce parallèle entre l'occidental et l'africain lui servira plus tard de raccourci méthodologique pour faire une étude sur ce qu'il nomme *le profil typologique du conte*. Il réalisera cette étude en prenant, comme exemple, le conte africain *Le Loup le Bœuf et l'Eléphant*, du Baron Jacques-François Roger, qui était un conte recueilli, parmi une quarantaine d'autres, par Denis Paulme sous le thème de "L'animal ingrat".

Il y soulignera, aussi, les possibles applications du modèle de D. Paulme en le comparant à celui de Propp en disant :

De même ailleurs que les conclusions de Propp sur le conte merveilleux russe se sont révélées applicables au conte merveilleux en général, les modèles construits par Denise Paulme ont un champ d'application qui dépasse de loin la seule tradition africaine.<sup>3</sup>

## 7. Le conte populaire algérien

L'Algérie, de par sa position géographique étendue, regroupe plusieurs tribus de cultures différentes. Arabes, kabyles, Touaregs, mozabite... ont tous transmis des contes oraux que racontaient les plus doués d'entre eux. La richesse qu'ils nous ont

1. NOKE, Simon Francis. « Littérature orale africaine et méthodes d'analyse textuelle occidentale : méthodes structurales formelle et génétique ». Mis à jour : novembre 2011. <http://whisperingsfalls.over-blog.com/article-litterature-orale-africaine-et-methodes-d-analyse-textuelle-occidentale-methodes-structurales-formelle-et-genetique-71055090.html>. [Consulté en novembre 2011].

2. BREMOND, Claude. « Morphologie d'un conte africain ». In : Cahiers d'études africaines. Vol. 19 N°73-76. 1979, p. 485.

3. Ibid. « Morphologie d'un conte africain ».

léguee de ces contes, est « *digne de figurer au premier rang des littératures du monde entier* »<sup>1</sup>.

Il existe à ce titre plusieurs recueils qui regroupent ces contes. Citons, par exemple, les contes populaires de Tahar Oussedik édités, en 1985, chez ENAL, dans lesquels il nous expose quatorze contes qui dépeignent la diversité ethnique algérienne, sans, pour autant, montrer des intentions d'une quelconque étude typologique, de classification ou autre.

Plus récemment est apparu, chez la Maisonneuve & Larose, un autre recueil présenté par la conteuse Nora Aceval. Aidée par son entourage, et surtout, par sa sœur Fadhila, elle nous dévoile une trentaine de contes en majorité recueillis à Tounina dans la région de Tiaret, dont certains ont été enregistrés en situation de contage auprès des anciens de la région.

Cependant N. Aceval, tout comme son prédécesseur Tahar Oussedik, ne cherche pas, outre la transmission qu'elle fait de ces contes, à faire une étude particulière sur ce genre. Son but est, en premier lieu, celui de la préservation d'une coutume ancestrale dont elle fait partie, puisqu'elle transcrit, de mémoire, certains de ses contes qu'elle détient de sa mère.

Je ne prétends pas à une recherche savante et demeure fidèle aux versions originales, ne changeant ni la trame, ni le sens des récits. Pour autant, la langue d'emprunt ou celle de la conteuse traditionnelle que je suis, peuvent imposer parfois quelques modifications mineures.<sup>2</sup>

A la même période apparaît une étude sur *les contes populaires algériens d'expression arabe*, de Bourayou Abdelhamid, de l'Université de Tlemcen. Il s'appuie, pour cela, sur une double approche du conte.

La première approche linéaire considère l'enchaînement narratif. La deuxième vise surtout les relations d'oppositions à l'intérieur de cette même narration. Pour ce faire il renoue avec les méthodes du structuralisme en disant que cette « analyse prend en compte le travail formel et structurel inauguré, en ce domaine, par V. Propp et C.L. Strauss, et poursuivi, avec les développements que l'on connaît, de leurs successeurs : Claude Brémond, A.J. Greimas et autres ».<sup>3</sup>

1. BENCHIKH ATH MELLOUYA, L'Hocine, « Contes et légendes Berbères, Kabylie – M'Zab – Touareg ». Union des écrivains algériens, 2003, p. 8.

2. ACEVAL, Nora. « L'Algérie des contes et légendes, haut plateaux de Tiaret », Maisonneuve & Larose INAS, 2003, p. 13.

3. BOURAYOU, Abdelhamid. « Les contes populaires algériens d'expression arabe ». Office des Publications Universitaires, 2003, p. 35.



Ces contes sont essentiellement recueillis dans la région de Ouled Gallal (ou Walad Galal) à Biskra en Algérie, dont il propose un corpus réparti en trois catégories :

- Les contes merveilleux proprement.
- Les histoires des ogres stupides.
- Les contes inspirés des Mille et Une Nuits.

## **Chapitre II**

---

### **La bande dessinée, particularités & éléments d'histoire**

## 1. De la bande dessinée comme littérature de jeunesse

La bande dessinée, examinée dans son aspect narratif, peut nous accuser de l'avoir négligée et bannie de ce que nous considérons comme littérature. Bien sûr qu'elle n'a rien de littéraire, dans ce sens où il n'y a pas trop d'écriture, voire quelquefois pas du tout, mais avons-nous arrêté une définition claire pour ce qui est littéraire et ce qui ne l'est pas !

De toute évidence, si nous commençons à être trop conservateurs envers notre littérature "classique" des Yasmina Khadra et autres Molière, nous aurons à revoir bien des genres comme, le théâtre ou Les livrets d'opéra qui sont aussi considérés en bibliothéconomie comme de la littérature selon la Classification Décimale Universelle<sup>1</sup>.

Toujours selon cette même classification, les bandes dessinées, elles, sont classées avec les genres 741.5 qui concernent "*les caricatures. Cartoons. Dessins satiriques et humoristiques*", dans la subdivision 74 : "*Dessin, Dessins artistiques. Design. Arts appliqués et Métiers d'art*", sous la classe 7 : "*Arts. Divertissements. Sport*". Aujourd'hui, la classification de *Dewey Simplifiée* qui tente de redonner vie à la CDD<sup>2</sup> - qui a précédé dans le temps la CDU - classe la BD sous la même numérotation, c'est-à-dire dans le 741.5 dans les "*Ouvrages sur la bande dessinée en tant qu'art graphique et genre littéraire*".

En fait, si nous réunissons tous les dialogues et les textes utilisés dans des BD, comme *Blake et Mortimer* ou *Corto Maltese*, par exemple, nous constaterons autant de mots que dans des ouvrages classés avec les livres pour enfants ou pour jeunes, considérés comme de la littérature.

Peut-on alors dire du cinéma que c'est de la littérature ? La réponse est oui, puisque, à la base, existe un texte, qui, en réalité remplace une communication orale, et décrit des sensations, des désirs, des attitudes et nous dépeint des lieux. Et s'il existait, jadis, d'autres manières de faire passer une idée, on l'aurait utilisée. Les civilisations précédentes l'ont faite. Actuellement il subsiste des écritures

1. Selon les subdivisions de la CDU de la huitième "8" classe, à savoir "Langue. Linguistique. Littérature". Nous pouvons trouver aussi le genre dramatique ainsi que les pièces de théâtre classés en 82-2, et de la Poésie et des Poèmes en 82-1.

2. La classification décimale de Dewey (CDD), développée par Melvil Dewey pendant la deuxième moitié du XIXe siècle.

pictographiques comme en Chine, où le sinogramme est une représentation directe de la chose, même si après un certain temps, le signe adapte toujours un nouveau style au gré des populations.

Cet écart littéraire que fait la narration avec le texte écrit devient évident au XXI<sup>e</sup> siècle. Poussée par l'arrivée des nouvelles technologies, facilitant le transfert de l'information directe, avec des débits de plus en plus grands, la vidéo, tout comme l'image s'imposent. Le texte n'est qu'une matière parmi d'autres pour véhiculer la pensée. Cette matière, loin d'être archaïque, sert, aujourd'hui, de complément d'intelligibilité.

Le cas le plus fréquent et le plus simple pour expliquer cette vision des choses est le nombre d'infographies élevé que nous rencontrons sur le net. A la base, ce sont des dessins, qui, voulant simplifier au maximum une information, remplacent les mots par des graphiques de plus en plus sommaire, empruntant au passage des personnages tirés de la BD et autres mangas pour jeunes.

En littérature, le texte, n'est que cet objet que l'artiste narrateur utilise pour nous faire part de sa vision du monde. C'est un artiste que nous respectons, à travers notre émerveillement de ce qu'il a pu faire avec des mots qui existaient déjà dans les dictionnaires et que tout le monde connaît !

De la même façon que l'écrivain réalise son œuvre, le dessinateur façonne son histoire avec les images, et utilise des procédés différents pour partager, avec nous, aussi, sa vision des choses.

## **2. Lexique de la bande dessinée**

Définir la bande dessinée signifie qu'il faudrait la différencier des autres arts graphiques, mais aussi, littéraires. Ce qui nous mènera, sans aucun doute, vers une impasse, car d'une part il n'existe pas de définition claire pour ces deux disciplines, et de l'autre, la limite qu'on essaiera de tracer résumerait cet art à quelques tentatives, cloisonnées dans ce que nous voulions qu'il fasse, et non l'étudier dans sa liberté dans laquelle il s'exerce.

Malgré tout on la définit comme une succession organisée d'images, dans le but de raconter une histoire. Ses déclinaisons, au Japon et aux Etats-Unis, sont respectivement le manga et les comics.

La BD est généralement composée de :

- **La planche** : La planche est la totalité de la page de BD. Elle compte plusieurs bandes horizontales. Notons que cette horizontalité peut être, parfois, abandonnée à d'autres dispositions, plus libres et plus contemporaines.

- **La bande** : C'est la succession horizontale d'images qui composent la planche. Certain groupe comme l'OuBaPo "*L'Ouvroir de bande dessinée potentielle*" fondé en 1992 tente, à la manière de l'OuLiPo, "*L'Ouvroir de littérature potentielle*" de créer, sous la contrainte, des BD originales qui ne respectent pas cette horizontalité.

**Le strip** : c'est une variante de la bande, sauf que celui-ci se résume en trois ou quatre cases généralement rencontrées dans les magazines et les journaux (le daily strip). Aujourd'hui le strip s'est imposé sur la toile d'internet où il est dédié, en grande partie, à la satire politique.

- **La vignette** : Parfois désignée par le nom de case : ce sont les images d'une bande qui sont limitées par des cadres.

- **La scène** : C'est une suite de cases qui évoquent un évènement qui se passe dans le même décor.

- **La séquence** : C'est une suite d'images ou de scènes formant un ensemble narratif cohérent, avec parfois des décors différents.

- **L'ellipse** : C'est la technique qui permet au dessinateur narrateur de sauter quelques évènements, ou des mouvements, qui allégeraient les planches, et permettraient une certaine économie, tout en accélérant le rythme de l'action. Elle peut, aussi, servir la narration, en dissimulant quelques éléments clés, pour maintenir le suspense.

Selon *Dominique Petitfaux*, historien et critique de la bande dessinée, dans son article sur le sujet dans l'encyclopédie Universalis de 2011, « La bande dessinée, art de l'ellipse (le lecteur contribue à la continuité du récit en reliant mentalement des cases, dont chacune n'est qu'un instantané, figé dans le temps) »

C'est, sans controverse, un élément, non visible de la BD, qui se base essentiellement sur l'imagination humaine, pour faire le lien entre les cases d'une planche. L'auteur peut, aussi, l'utiliser pour progresser rapidement dans le temps, entre deux cases. Nous pouvons faire le voyage de quelques secondes ou de milliers

d'années. C'est cette capacité du subconscient qui permet ce bond en avant (ou en arrière), sans pour autant altérer le déroulement de la narration.

- **La bulle ou le phylactère** : Comme leurs noms l'indiquent, ce sont des espaces en bulles, de formes et de dimensions différentes, contenant des paroles ou des pensées des personnages.

- **L'appendice relié au personnage** : C'est une sorte de flèche qui désigne le locuteur. Dans le cas des pensées, c'est une succession de petits ronds qui se superposent jusqu'à la bulle elle-même.

- **Le cartouche** : Également appelé le commentaire. Il prend la forme d'un rectangle qui est généralement mis en haut de la case. Narration et description y sont déposées par le narrateur, pour les besoins de l'histoire.

- **Le récitatif** : C'est le contenu du cartouche. Cela peut passer du texte court comme, "pendant ce temps...", ou "trois mois plus tard..." au texte plus détaillé, comme dans certains épisodes de la BD de Edgar P. Jacobs, Blake et Mortimer. Le récitatif sert surtout à rendre ce que le dessin figuré peine à décrire. Il peut aussi être le résultat d'une simple contrainte d'espace ou de mise en page.

- **L'onomatopée** : Une composition de lettres qui imitent un son, pour les exigences d'animation et de bruitages des BD.

- **L'idéogramme** : C'est une sorte de symbole exprimant les sentiments et les attitudes des personnages.

- **La typographie** : La mise en forme du texte dans la BD est très importante. Il donne, entre autres, des informations très précieuses sur l'intonation et le registre de la parole rapportée, ainsi que l'attitude de l'interlocuteur.

### 3. Procédés de mise en page dans une bande dessinée

**L'instantané** : Emprunté au lexique du domaine de la photographie, ce terme signifie une capture d'images rapides, une prise furtive d'un instant de temps. Ceci permet au dessinateur de représenter un moment d'une action rapide, comme la chute d'une personne, ou la fuite d'un animal. Les techniques sont nombreuses : pour cela il suffit parfois de rallonger les corps, ou de les entourer de traits signifiant le vent qui coule à travers le corps.

**La transition** : Comme son nom l'indique, c'est une technique qui permet de passer d'une chose à une autre. Ici, c'est le passage d'une case à une autre. La méthode est simple, il faut dessiner un mouvement de corps qui traverse une case pour se terminer sur une autre case voisine, pour garantir, ainsi, la continuité narrative de l'histoire.

**Le hors cadre** : Déjà employée au moyen âge, cette pratique, qui ressemble et englobe la transition, permet à l'auteur de ne pas respecter le cadre qui délimite les frontières de la case, pour la franchir, et rajouter un niveau supplémentaire à la représentation de l'histoire. Le hors cadre peut être un serpent qui s'échappe d'une case pour vagabonder entre les vignettes de la planche, ou un arbre qui recouvre, avec ses branches, les contours de la page... C'est, pour ainsi dire, une décoration de l'œuvre qui se mêle aux éléments narratifs principaux.

**L'amorce** : Disons de l'amorce que c'est un instantané raté. Cela ressemble à une tentative médiocre de prise de photo pendant une fête ! Les gens n'apparaissent qu'à moitié ou avec des parties du corps, manquantes. L'importance de ce procédé réside dans le fait qu'il permet d'exprimer la vitesse très grande d'une action : un grand rapace qui a capturé, à toute vitesse, une proie, n'est visible que par ses pattes entre lesquelles se trouve, accrochée, sa victime.

**L'effet cinétique** : Très marginalisé par les peintres, à cause, peut-être, des ambiguïtés narratives qu'il suscite, ce mode de narration par l'image tente de représenter les différents moments d'un fait important sur une même image. Cela peut être une mort d'un brave chevalier, ou des travaux d'un héros mythique.

L'auteur montre, ainsi, plusieurs fois le personnage, sur la même illustration, accomplissant plusieurs tâches différentes, et qui sont indiquées par l'ajout de quelques éléments décoratifs, pour montrer que cette scène ne se réalise pas au même moment.

On peut tout aussi rencontrer une autre inclinaison de cet effet cinétique dans la juxtaposition « d'instantané » qui forment, dans l'ensemble, un enchaînement incontestable d'une suite cinétique voulue, au service de la narration visuelle.

Cette technique, qui donne l'impression de mouvement, se retrouve dans la tapisserie de Bayeux, dans l'épisode concernant la mort d'Harold qui se déroule en trois temps ; la blessure, la chute de cheval et la mort.

On peut, aussi, retrouver ce procédé, repris au XV<sup>e</sup> et XVI<sup>e</sup> siècle, dans la peinture, comme les toiles de Bruegel. Dans ses représentations de la vie paysanne, il ne peignait pas la même personne, mais un ensemble de gens œuvrant dans une même thématique ou accomplissant une même action, avec une différence de temps comme dans la chute de personnages, dans sa *Parabole des aveugles*.

Le sujet est démultiplié dans l'image, jusqu'à parfois saturation de l'espace. Cette méthode permet actuellement de signifier un acharnement, une persistance au travail, une rapidité, ou simplement, un dénombrement d'actions accomplies par un héros.

**Plans et angle de vue :** Dans leurs travaux, les artistes médiévaux ont vite été confrontés au problème de la focalisation. Les objets, ou autre chose importante, devaient apparaître au public et attirer son attention.

Ce besoin, né dans une volonté de raconter et de mettre en relief, s'ajoute à une autre lacune qui existait dans le monde antique et médiéval, celui de la maîtrise de la perspective qui permet de calibrer les dimensions des objets et des êtres humains, selon une règle géométrique très simple.

Bien que certaines études contestent le moment où est apparue réellement une application artistique de la perspective, en évoquant les techniques de la *skenographia*, un art décoratif réalisé sur des panneaux plats, ou les travaux de *Ibn Al-Haytham*, au XI<sup>e</sup> siècle, repris en Italie au XV<sup>e</sup> siècle, une chose est certaine, la peinture ancienne hiérarchisait la représentation des éléments selon leur ordre d'importance ; les choses les plus sacrées sont plus grandes que les autres plus ordinaires et, du coup, plus petites.

Dans cette vision particulière, la dimension des objets dessinés n'a aucune relation avec le point de vue de l'observateur, et tout agrandissement anormal d'un corps n'est pas obligatoirement une focalisation sur celui-ci par un quelconque procédé de dessin.

### 3.1. Les plans

Ce sont des prises de vue identiques à celles utilisées dans le cinéma, ils servent à accentuer l'expression, et donnent une illusion de mouvement à la case qui représente la fenêtre subjective du lecteur "*visionneur*".



Le *plan d'ensemble*, par exemple, propose un descriptif général par lequel le dessinateur fournit toutes les informations sur le lieu et le temps de l'action, c'est aussi un indice important sur le genre de BD.

Les personnages, eux, sont souvent introduit par le biais d'un *plan général*. Il peut, aussi, servir à cadrer un groupe, pour signifier l'union, face à un défi, par exemple.

Lorsque le dessin cadre sur la partie supérieure du personnage, c'est-à-dire, négliger le bas pour se focaliser sur le buste et la tête, on parle de *plan moyen*.

Le *gros plan*, quant à lui, réalise une sorte de zoom rapproché sur l'objet ou le visage, dans le but de faire apparaître les détails.

### 3.2. Rythme narratif dans la BD

La BD est, par essence, conçue sur un système de suggestion et d'ellipse qui pousse indirectement le lecteur à *remplir le vide*, à compléter la narration, et pour ce, le dessinateur donne des indices et guide la lecture, pour minimiser les pertes d'informations.

Avec une compilation assez importante de ces effets, on peut décrire d'innombrables situations, comme des raccords<sup>1</sup> sur des gestes ou des objets, ou bien les travellings<sup>2</sup> avant et arrière.

### 3.3. Remarque sur l'étiquette ou la bulle

Nous avons déjà évoqué, dans ce même chapitre, le rôle des étiquettes, quand nous avons dit qu'elles contenaient des informations données sur l'image et les personnages peints. Il faut ajouter que la différence ne se résume pas seulement à cela par rapport aux bulles actuelles.

L'une des caractéristiques les plus curieuses, est le fait que les bulles d'aujourd'hui ont tendance à se rattacher aux bouches des personnages par une sorte d'appendice. Leurs prédécesseurs n'avaient pas la même conception de l'émission de la parole. Pour eux, l'homme *communique*, c'est-à-dire que les gestes et les grimaces

---

1 Dans le cinéma, le raccord est un enchaînement entre deux plans d'un film. Ici, c'est la reprise d'un détail de la scène d'une case dans une autre case mais en plus grand.

2 Au cinéma toujours, le travelling est un déplacement de la caméra, souvent réalisé à l'aide d'un chariot roulant. Sur une BD cela est permis en dessinant quelques cases reprenant le même décor mais avec un zoom et un point de vue différent.

du visage ou la position et l'attitude du corps, sont autant de signes qu'il ne faut pas négliger dans la représentation médiévale.

Ceci s'explique par l'approche contemporaine à la communication et, sans pénétrer trop dans le sujet, disons que ce qui fait la différence avec le passé, c'est que nous sommes dans une époque où prédomine l'information cursive et claire. L'originalité et la simplicité sont de mise, car une communication trop chargée risque de rester sur les étages et de ne pas faire un bon chiffre d'affaire !

Le dessin en lui-même doit répondre à une demande du lectorat. Les responsables de publication des comics américains ont très bien compris ce facteur économique et l'ont utilisé avec intelligence, ce qui a abouti, parfois, à des bizarreries comme les colories des costumes des super héros qui étaient faits par une équipe différente de celle qui s'occupait du dessin avec comme seul objectif le fait de plaire et d'être à la mode.

Avant, il était naturel de rattacher les phylactères aux doigts, aux genoux ou à quelques parties du corps de la personne dessinée, ceci semble plutôt caricatural de nos jours, mais c'était une manière tout à fait légitime au Moyen-âge. Elles étaient utilisées dans les enluminures pour faire passer aux lecteurs toute l'étendue du langage de la figure représentée, en attirant l'attention, précisément, sur ces parties du corps donnant l'impression que la parole y sort.

Quelques traces subsistent à notre époque actuelle. Parmi les exemples les plus frappants, les étiquettes qu'on peut rencontrer dans certains sigles ou blasons représentant surtout un aigle qui tient dans son bec, ou entre ses griffes, une maxime, ou une date commémorant un événement important.

#### **4. Histoire de la BD**

L'histoire de la bande dessinée n'est pas tout à fait récente. Les origines renvoient à l'antique Egypte, avec ce témoignage, énorme, en papyrus, qui précède l'utilisation de l'écriture telle que nous la connaissons, c'est-à-dire, avant notre "*Histoire*". Mais, pour notre part, nous allons surtout nous focaliser sur ses commencements qui datent du moyen âge, et qui ont la caractéristique de raconter un récit.

De la sorte, la tapisserie de Bayeux<sup>1</sup>, ou “broderie” selon l’appellation, serait considérée comme la première de son genre à avoir dessiné et mis en scène une histoire. D’une longueur assez importante, 70 mètres, elle a été brodée après la bataille d’Hastings, en 1066, dans le sud de l’Angleterre, retraçant la conquête du duc Guillaume.

La narration, sur cette tapisserie, se fait sur toute son étendue. Les dessins se succèdent chronologiquement. Plus ou moins courtes, cinquante-huit scènes s’enchaînent pour témoigner d’un fait historique important.

Respectant la technique du rouleau qui était très utilisé au moyen âge, et à qui succédera le livre plus tard, la toile est élaborée en longueur, pour être déployée devant les gens. Cette tapisserie est aussi, et avant tout, un outil de propagande. On omettait expressément de rajouter du texte, pour toucher le plus grand nombre de personnes qui ne savaient pas déchiffrer le latin. Les historiens disent qu’il y avait forcément des “aboyeurs”<sup>2</sup> qui décrivaient le récit en public.

Le Moyen-âge est la période pendant laquelle le récit sur tissu devient à la mode. Même les Chapes des prêtres se voient décorées par des scènes bibliques de l’ancien et du nouveau testament. Mais doit-on vraiment considérer tout ensemble de dessins juxtaposés comme de la BD ?

Il est cependant une chose qu’il ne faut pas négliger, c’est que les historiens font une distinction très nette, lorsqu’il s’agit de récit. Entre une narration qui repose sur une présentation sommaire, d’un fait historique, même romancé, et, une narration qui reprend un récit en image, tout en le structurant et en le découpant en séquences agencées les unes devant les autres, pour former, à elle seules, une suite compréhensible de faits, qui, de par leurs arrangements, permettent de raconter aux autres et à transmettre une histoire.

---

1. Classée par l’UNESCO au registre “Mémoire du Monde”.

• Tour à tour appelée « Telle du Conquest » par les chanoines de la cathédrale, « Toilette de Guillaume » au XVIII<sup>e</sup> siècle ou encore « Tapisserie de la reine Mathilde » au XIX<sup>e</sup> siècle, ce monument d’histoire, documentaire incontournable, retrace une série d’événements qui se déroulèrent en Normandie comme en Angleterre à la fin du XI<sup>e</sup> siècle. (<http://www.tapisserie-bayeux.fr/>)

2. Une personne qui annonce des nouvelles au public en criant haut et fort.

C'est, entre autres, cet agencement organisé, qui nous autorise à faire la différence entre une bande dessinée et une œuvre artistique quelconque, se résumant à mettre, sur le même support, des images cousues ou peintes, renvoyant à un thème qui les réunit nécessairement.

En réalité, bien des pages cloisonnées ne sont pas des récits, mais des tiroirs à casiers, où l'on classe chaque fait dans une case. On y range les douze prophètes, les animaux de la Création, les quatre cavaliers de l'apocalypse, les sept péchés capitaux ou leur châtement, les huit œuvres de miséricorde, voire les dix commandements.<sup>1</sup>

De même, les gens ont tendance à vouloir reconnaître comme bande dessinée tout dessin en case portant des phylactères. Si dans certain cas cela peut s'avérer vrai, le plus souvent, ces « bulles » ne contiennent pas les paroles d'un discours ou d'une pensée. Elles sont, en général, des « étiquettes » dans lesquelles le dessinateur insert un proverbe ou une maxime. Elles peuvent, aussi, servir à donner des informations sur le personnage peint, comme son nom, ou une œuvre qu'il aurait écrite, par exemple.

#### 4.1. De la religion dans la bande dessinée

Les enluminures, au Moyen-âge, et même avant, sont généralement au service de la religion. Ils sont à l'origine des bandes dessinées actuelles, bien qu'à leur début, cette ressemblance n'était pas aussi évidente.

Les *bibles des pauvres*, par exemple - qui, contrairement à leur nom, coutaient très chère - étaient destinés plutôt aux riches, et possédaient un contenu savant, qui ne laissait aucun doute quant aux personnes à qui on composait ces ouvrages enluminés.

Les *bibles moralistes* fonctionnaient de la même sorte. Elles visaient un public plus large, pas très pauvre, mais avec un contenu plutôt modeste, en comparaison avec une bible des pauvres.

Ces deux bibles fonctionnent sur un principe très simple et très répandu pendant cette période : les pages étaient divisées verticalement en deux parties, généralement l'Ancien Testament dans la partie gauche, et le Nouveau Testament sur la seconde. Verticalement, le lecteur avait une juxtaposition d'images à faire qui relatent un même thème repris de l'ancien (à gauche) et du nouveau testament (à

---

<sup>1</sup> Bibliothèque Nationale de France. « Les vignettes ne font pas la bande dessinée ». <http://expositions.bnf.fr/bdavbd/arret/vign.htm>. (Consulté le 3 avril 2018).

droite). Sur certaines bibles on pouvait avoir un assemblage de plusieurs histoires ayant la même portée moraliste et allégorique.

Il faut rappeler que la peinture médiévale, dans tous ces états, tant le plafond du Vatican de la chapelle Sixtine, totalement réalisé par Michel-Ange, que les représentations macabres de la danse des morts, ne sont pas des récits historiques dans ce sens où leurs travaux respectifs ne sont pas animés par la volonté de vouloir reconstituer un événement, en sa totalité, mais, à seulement capturer un, ou plusieurs instants célèbres de la création, ou de l'histoire humaine.

Ainsi, mettre ces dessins, qui reconstruisent quand même une certaine chronologie, ne suffit pas à considérer leurs contenus globaux comme étant des ancêtres de la bande dessinée actuelle, car le récit des événements qui s'en inspire, n'est pas complet, et ne recrée pas cette fluidité séquentielle qu'on trouve dans la BD ou les story-boards des films, et dans lesquels les responsables de la préproduction essayent de prendre en compte l'ensemble des plans, pour former un récit cohérent et intelligible.

En définitive, tout ce qui est dessiné en case et qui porte des phylactères n'est pas à coup sûr une BD. L'aspect extérieur n'est qu'un premier contact avec ces œuvres représentatives, qui ne donne aucune information sur le fond et laisse suggérer des ressemblances formelles, à ne pas négliger et qui, cependant peuvent induire en erreur celui qui veut en faire l'objet de son étude.

#### **4.2. Origine de la mise en page**

La bande dessinée, de tout horizon qu'elle soit, est un espace de liberté très grand, où les dessinateurs modernes prétendent avoir créé toutes sortes de techniques de mise en pages. Ces procédés du XX<sup>e</sup> siècle se retrouvent parfois à l'identique dans les planches médiévales, bien que la plupart des BD actuelles aient été produites sans avoir connaissance de ce qui avait été fait avant. Cela nous amène à croire que cette mise en page répond à des contraintes liées à l'espace de la page, mais aussi, à une volonté de communiquer à travers une narration par l'image, qui, toutes deux, poussent les dessinateurs vers les mêmes issues.

### 4.3. Origines des représentations sonores<sup>1</sup>

La représentation des sons dans les dessins, aujourd'hui, est, pour nous, chose naturelle, et passe presque inaperçue. Ce n'était pas le cas dans le passé, où l'on considérait ces agencements de lettres imitant les bruits des hommes, ou de quelques animaux, complètement grotesques et inappropriés.

Cela n'a pas empêché certains enlumineurs d'user de leurs talents, plus ou moins confirmés, pour écrire et créer des compositions en lettres, consonnes et utilisation de couleurs, pour simuler des paroles et des attitudes humaines, divines ou animales.

Au début, cette utilisation, un peu spéciale, servait un certain besoin d'animer les images créées dans les livres sur la religion, et, du même coup, ajouter une autre dimension à la narration proposée. Ce phénomène, négligeable au début se limitant à une dizaine d'exemples sur quelques centaines de milliers d'images, devient vite très important, et, sauf quelques exceptions, cette conception est reprise jusqu'à nos jours, avec presque les mêmes onomatopées utilisées au début.

## 5. La BD en Europe pendant le XIX<sup>e</sup> siècle

Beaucoup considèrent que les premières bandes dessinées apparues en Europe sont, sans conteste, les réalisations satiriques du très célèbre dessinateur londonien, William Hogarth.

Cependant, son appréhension du sujet dessiné pour la narration n'est peut-être que le fruit de circonstances favorisantes. Ce sont en fait des visiteurs qui, voulant jeter un coup d'œil sur un de ses dessin sur toile qu'il peignait, en 1730, lui conseillèrent d'en faire une autre, pour que le tout forme une paire, ce qu'il fit, en y ajoutant, tout de même, sa touche personnelle : ce n'était plus deux mais six toiles, "les six tableaux d'Harlot's Progress suivaient scrupuleusement la trame d'une histoire en images vénitienne datant du siècle précédent"<sup>2</sup>.

---

1 Dans l'émission Karambolage N° 160 du 02/11/08 de « ARTE », une chaîne franco-allemande, une petite enquête montre la différence qui existe dans la perception des sons, et du coup dans la possibilité qu'il y a dans sa transcription comme onomatopée dans une Bédé, ceci n'explique pas tout, mais montre des possibilités de recherche dans cette perspective. <http://www.arte.tv/fr/2272956,CmC=2272966.html>

2 SMOLDEREN, Thierry. « Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay ». Les impressions nouvelles, 2009, p. 16.

Il se décida, plus tard, d'en faire des planches gravées, pour pouvoir les imprimer en plus grand nombre. *Harlot's Progress* "La Carrière d'une Courtisane", publié en 1732, marque la naissance, en Europe, de la BD en planche grand public, ou du moins, d'un *roman en estampe*, selon une expression de Töpffer.

William Hogarth ne tarda pas à renouveler l'expérience, tout d'abord en 1735, avec *A Rake's Progress*, "La Carrière d'un Libertin", puis les douze gravures de *Industry and Idleness* "Travail et Paresse", en 1747.

Sa dernière composition, publiée en 1750, formée de quatre gravures seulement, porte le titre de *Fours stages of Cruelty* "Les Quatre étapes de la Cruauté".

Pour Hogarth, ces peintures, reproduites en planches, sont presque un besoin pour lui de communiquer sa vision de la société qui émane de son vécu, il "nous invite à déchiffrer ses images sur le mode de la flânerie et de la "course capricieuse", à nous y perdre comme il le faisait, enfant, dans les traverses de la grande foire de St Bartholomew."<sup>1</sup>

De plus, et à y regarder de plus près, son système narratif finit sur une mort ou une exécution. Ceci n'est pas tout à fait étranger à son enfance dans l'enceinte de la *prison de Fleet*, où il avait séjourné avec ses parents et ses deux sœurs.

Un autre dessinateur, moins connu que le premier est Joseph Franz von Goez, il est l'auteur de *Lenardo et Blandine*.

Bien qu'on ne trouve pas vraiment d'information sur ce graphiste novelliste. Il est, selon le site de l'université américaine, *Wake Forest University*, basée en Caroline du Nord, dans les États-Unis, le premier à avoir lancé le roman graphique.

Il est vrai que ces planches sont une représentation, scène par scène, d'une histoire narrative<sup>2</sup> ; mais le texte qui les accompagne est maigre, ne fonctionnant qu'à la manière d'un petit poème qu'on a illustré, vers par vers.

D'autres noms se succéderont ainsi jusqu'au XX<sup>e</sup> siècle, comme :

- **Thomas Rowlandson (1756 - 1827)**

Rowlandson est un autre dessinateur d'estampe de grande Bretagne, connu, surtout, par son personnage éclectique : *le Docteur Syntax*, créé en 1809, un Maître d'école, souvent en pérégrination avec son cheval.

1. Ibid. « Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay », p. 10.

2. On peut visionner les planches sur le site de l'Université à cette adresse <http://zsr.wfu.edu/special/blog/tag/joseph-franz-von-goez/>

Au cours de son voyage dans l'Angleterre profonde, son personnage rencontre toutes sortes de gens, et tombe dans différentes situations drôles, mais aussi, tragiques comme la mort de sa femme ou la perte de son cheval.

Artiste déjà connu pour son talent de caricaturiste, Rowlandson ne trouva pas de difficultés à se faire publier chez M. Ackermann. Celui-ci contacta William Combe (1841-1823) écrivain endetté, qui ne refusa pas l'offre de composer des vers qui accompagneront les images du peintre, ce qu'il nomma « *Illustration métrique* ».

Selon Paul Gravett, un spécialiste de la bande dessinée, Thomas Rowlandson «démontra aux artistes et aux éditeurs à quel point un personnage graphique pouvait devenir populaire auprès du public, anticipant sur le merchandising tous azimuts, aujourd'hui associé aux personnages de BD. Les anglais achetaient des chapeaux, des vestes Dr. Syntax, des choppes, des poupées, etc. On vit même les amples perruques des temps jadis redevenir à la mode. »<sup>1</sup>

- **Léopold Gustav Kühn : “*Neuruppiner Bilderbogen*”**

Dans le milieu des années 1830, au nord de Berlin, dans la ville de *Neuruppin*, apparaissent de petites histoires destinées aux enfants, dessinées souvent par *Léopold Gustav Kühn* en cases, et vendues directement au public en faisant du colportage. Ces “livres” ont eu une influence considérable sur de grands dessinateurs, comme *Wilhelm Bush*.

Ces *Images d'Épinal* (Bilderbogen) s'appuient sur une volonté d'inspirer la piété, en puisant souvent dans le répertoire oral populaire.

- **Rodolphe Töpffer (1799 - 1846) :**

C'est un suisse qui, inspiré des travaux de Thomas Rowlandson et de William Hogarth, prendra la relève et commença, en 1827, la réalisation d'un récit humoristique intitulé, *l'histoire de Monsieur Jabot*. Ces gravures ne seront éditées qu'en 1833, sous le conseil et l'encouragement de Goethe, car pour lui, ce n'était que des dessins pour divertir ses amis et ses étudiants.

---

<sup>1</sup> SMOLDEREN, Thierry. “Thomas Rowlandson”. [http://www.old-coconino.com/sites\\_auteurs/rowlandson/bio/bio\\_fr.htm](http://www.old-coconino.com/sites_auteurs/rowlandson/bio/bio_fr.htm). [Consulté le 3 avril 2018] Citation tirée de GRAVETT, Paul., “The Cartoonist’s Progress : The Inventors of Comics in Great Britain”, in “Forging a New Medium, The Comic Strip in the Nineteenth Century”, LEFEVRE, P. et DIERICK (Eds), VUB University Press, 1998.



A la fois pédagogue, nouvelliste critique d'art et journaliste, il mêle, sans peine, des activités diverses qui lui procurent cependant, une maîtrise assez complète de l'art de l'estampe, puisqu'il s'intéressait aussi au daguerréotype<sup>1</sup>, pour lequel il avait écrit un texte en 1841, *De la plaque Daguerre*.

Ces estampes sont constituées de cases de différentes tailles, où la parole se trouve à l'intérieur de l'image, et non en bas, ou à côté. Il publie, entre autres, *L'Histoire de Monsieur Crépin et l'Histoire de Monsieur Vieux-Bois*, en 1837, pour lesquelles il sera très amplement copié, à Paris. En 1840, il fait paraître *Monsieur Pencil*, suivi du *Docteur Festus*. Cinq ans plus tard, c'est au tour de *l'Histoire d'Albert* qu'il publie sous le nom de *Simon de Nantua*, une sorte de pamphlet politique dans lequel il raille le chef d'un mouvement radical.

Durant la même année de la publication de *l'histoire d'Albert*, Töpffer publie, en illustré, son *essai de physiognomonie* qui résume son analyse et sa vision de la caricature sociale et de l'estampe, tout en rendant hommage à son prédécesseur, William Hogarth. C'est la première théorie de ce genre d'illustration.

- **Wilhelm Busch (1832 - 1908)**

En 1865, l'allemand William Bush, déjà cité, fait paraître dans le journal *Fliegende Blätter*, de petites histoires, telles que *Max und Moritz*, racontant les aventures de deux jeunes garçons qui s'amuse à faire des farces dans leur entourage. Il continua, plus tard, en publiant *Herr und Frau Knopp*, en 1876 et *Plisch und Plum*, en 1882.

Busch et Töpffer furent certainement les deux dessinateurs du XIX<sup>e</sup> siècle qui ont libéré l'image de son assujettissement à l'écriture... Avec Busch, l'image cesse d'avoir recours à un référentiel extérieur à elle-même : il la fait passer du stade illustratif au stade narratif.<sup>2</sup>

- **Charles Henry Ross (1835 – 1897):**

On dit de lui que c'est le successeur de Bush, qu'il imite tout en faisant appel à *Marie Duval*, une scénariste française qui illustrera les créations de Ross. C'est ainsi que naît le personnage légendaire d'*Ally Sloper*, à la fois malin et fainéant qui paraîtra dans le journal *Judy*, en 1867.

---

1 Vieille technique de création photographique qui permet de fixer une image ou un dessin sur une plaque métallique en utilisant le procédé de la chambre noire.

2 THIVOLET, Marc. « BUSCH WILHELM ». In *Encyclopædia Universalis*. 2011

En 1884, ce héros imaginaire devient la star d'un hebdomadaire britannique, le *Ally Sloper's Half Holiday*, qui est considérée comme étant la première bande dessinée, au sens moderne du terme.

### 5.1. Gustave Doré et Caran d'Ache, illustrateurs du XIX<sup>e</sup> siècle :

L'image, tout au long du XIX<sup>e</sup> siècle, s'impose de plus en plus, et les éditeurs aiment bien, tout comme les écrivains d'ailleurs, décorer leurs œuvres de planches en faisant appel à des artistes montants.

*Gustave Doré* faisait partie de ces dessinateurs célèbres et fut surtout connu, à travers *les Travaux d'Hercule* publiés en 1847. Il avait contribué, entre autre, à l'illustration d'une centaine de romans littéraires comme *Les Cent contes drolatiques* de Honoré de Balzac, *l'Ouvre* de François Rabelais, *La Divine Comédie* de Dante Alighieri, *Les Travailleurs de la mer* pour Victor Hugo, qui avait pourtant orné nombre de ses livres. *Don Quichotte* de Miguel de Cervantes, les *Fables* de Jean de La Fontaine, *Les Contes de ma mère l'Oye* de Charles Perrault dont des dessins de *Barbe bleue*, *Le Petit Chaperon rouge*, *Le Chat botté*, *Le Petit Poucet*, ...il avait même fait des illustrations qu'on trouve dans *la Bible de Tours*, vers 1866.

Quant à *Caran d'Ache*, de son vrai nom *Emmanuel Poiré*, son crayon marquera de nombreux journaux satiriques, tel que *l'hebdomadaire politique "Psst !"* (1898 – 1899) qu'il fonda en collaboration avec le caricaturiste Forain dans les circonstances du procès Dreyfus, d'où leur position violente envers Emile Zola, et leur défense, explicite, de l'armée française.

Il dessinera, aussi, pour le figaro à qui il envoya une lettre, datée du 20 juillet 1894, dans laquelle il lui proposa la réalisation d'un genre nouveau de roman qu'il désigne par l'expression : "*le roman dessiné*", avec à l'intérieur aucune ligne de texte !

Il voulait le faire en 360 pages environ, et lui donner le nom de "*Maestro*". Ce projet ne verra pas le jour de son vivant. Toutefois, ses planches, seront retrouvées et identifiées parmi les collections du Musée de la bande dessinée d'Angoulême en 1998. En 2001, Thierry Groensteen, directeur du Musée de la bande dessinée durant cette période, découvre à nouveau, au Louvre cette fois, quatre autres cahiers de dessins du même auteur.

Il faut rappeler que dans ses dessins précédents, il usait souvent de bulles pour donner la parole à ces personnages comme dans *la vie de château*, *le ténor entêté* « épisode du premier empire », ou *la loi de la femme*.

Fortement inspiré des dessins de Rodolphe Töpffer, il reste cependant visionnaire dans son art, et fortement avant-gardiste par son style.

## 6. La BD pendant le XX<sup>e</sup> siècle

Maintenant que les codes et les techniques sont découverts et mis en exergue, il ne reste à ce siècle qu'à faire reflourir le potentiel oublié de la présentation romanesque en images dessinées, d'un récit.

### 6.1. Le Petit français illustré

C'est *le Petit français illustré*, un hebdomadaire, fondé en 1889, édité par *Armand Colin*, qui tissera réellement les liens des tendances entre le XIX<sup>e</sup> et le XX<sup>e</sup> siècle. De petit format, très en vogue, il publiera son dernier numéro (N°313) le 25 novembre 1905.

Certes, il n'est pas le seul « petit » journal de la période qui s'est spécialisé dans le domaine du dessin illustré, mais c'est lui qui lance réellement les premières « grandes » histoires en images parmi lesquels : *La famille Fenouillard* (1889-1893), *Les malices de Plick et Plock*, *Les facéties du sapeur camember* (1890-1896) et *Vie et mésaventures du Savant Cosinus* (1893 à 1904). Toutes ces bandes dessinées sont signées par un certain Christophe qui est, en réalité, le pseudonyme de Georges Colomb, un directeur travaillant à la Sorbonne dans un laboratoire de botanique.

Ayant compris l'impact des bandes dessinées de Christophe sur le public, Armand Colin entreprend la charge de les faire publier dans des albums distincts, à partir de 1893, et jusqu'à nos jours. Le format allongé de ces nouveaux albums obligea l'auteur à retravailler ces histoires pour les recadrer, en fond et en forme, ce qui les rendit meilleures.

## 6.2. Le petit vingtième

C'est un hebdomadaire spécialisé dans la BD, paru, pour la première fois en novembre 1928, comme supplément au *Vingtième Siècle*, un journal belge de cette période.

## 6.3. Hergé, rédacteur chez *Le petit vingtième*

Le rédacteur en chef de ce magazine était George Remi qui est le créateur du personnage de Tintin, un petit reporter fictif qui travaille pour le compte de cette même revue.

En réalité, ce personnage est une reprise d'une autre création d'Hergé qui n'est autre que Totor dont il change quelques lettres, lui rajoute un animal de compagnie "Milou", et adapte ses traits pour la nouvelle parution qui se fera le 10 janvier 1929. Il abandonnera ainsi ses précédentes illustrations, à savoir "*Les aventures de Flup, Nénesse, Poussette et Cochonnet*"

Pour présenter ce personnage aux lecteurs, *le Petit Vingtième*, le numéro 11, employa une stratégie plutôt amusante pour donner de la vraisemblance au récit de cette BD :

Le PETIT XX<sup>e</sup>, toujours désireux de satisfaire ses lecteurs et de les tenir au courant de ce qui se passe à l'étranger, vient d'envoyer en Russie soviétique un de ses meilleurs reporters TINTIN ! ... Ce sont ses multiples avatars que vous verrez défiler sous vos yeux chaque semaine... N.B : La direction de PETIT XX<sup>e</sup> certifie toutes ces photos rigoureusement authentiques, celles-ci, ayant été prises par TINTIN lui-même, aidé de son sympathique cabot : MILOU !<sup>1</sup>

C'est le début d'une longue série BD qui connaîtra un énorme succès, et se vendra à plus de 170 millions d'albums. En 1961, *Le Mystère de la Toison d'or* se verra adaptée à la télévision<sup>2</sup>, suivie de *Tintin et les Oranges bleues*, en 1964. Deux autres longs métrages en dessins animés seront réalisés : *Le Temple du Soleil*, en 1969, et *Tintin et le lac aux requins*, en 1972.

<sup>1</sup> La première case de la première planche de tintin au pays des soviets, petit vingtième n°11 du 10 janvier 1929.

<sup>2</sup> En 2011, le réalisateur américain, Steven Spielberg, ayant été libéré des droits d'adaptation par les héritiers, eut l'intelligence d'en combiner plusieurs épisodes ; deux albums et demi, "Le crabe aux pinces d'or pour la rencontre entre Tintin et le capitaine Haddock, Le secret de la Licorne et un peu du Trésor de Rackham le Rouge", ceci pour qu'il puisse allonger le temps (1h 47min, au lieu de 45 min environ). Le film sera entièrement réalisé en *caption motion* ou "Mocap", littéralement capture de mouvement, les gestes ainsi captés et introduits dans des ordinateurs seront "habillés" à des personnages en 3D.

Le 9 mai 1940, l'invasion de la Belgique par les allemands fait interrompre la diffusion du *Petit Vingtième*, c'est le début d'une longue série d'échecs auxquels Hergé fera face.

Un autre hebdomadaire, *Le Soir Jeunesse* supplément du journal *Le Soir*, publiera Tintin. Il disparaîtra rapidement, à cause de problèmes financiers. La même chose se passe pour les Editions Casterman qui se voient contraint de réduire la pagination, et, en 1944, dans un climat de guerre, Hergé est interdit de publication.

Deux ans plus tard, apparaît *Le journal de Tintin* dans lequel le récit des *7 Boules de Cristal* est repris sous le titre, *le Temple du Soleil*.

Les Aventures de Tintin prennent fin avec la mort de leur créateur, le jeudi 3 mars 1983.

#### **6.4. Les Comics américains**

En Amérique, comme dans tous les autres endroits, déjà cités, la bande dessinée commence dans la presse du quotidien. Critique ou satire, le dessin est d'abord présenté pour plaire, et adopte dans la plupart des cas, une approche commerciale plutôt qu'artistique ou intellectuelle, mais il faut comprendre en cela que la volonté de vendre n'écarte pas complètement l'empreinte de l'esprit.

Licences de commercialisation et droits d'auteurs bouclent complètement la sphère de la création bédéiste aux USA.

C'est vers les années vingt, que commence réellement la production de récits d'aventures en BD, inspirés par le roman sur le personnage mythique de Tarzan. Dès cet instant, les créateurs de BD se prennent au jeu et commencent à imaginer toute sorte de variantes qui peuvent exister sur les pouvoirs surnaturels que peut détenir un humain. Transformations en laboratoire, don divin, accident nucléaire ... tout y passe, il suffit de faire une lecture distante de ces BD pour se rendre compte que la ligne qu'ils suivent est presque la même : entre supermen et Batman il n'y a que les costumes qui diffèrent, le reste, comme la perte des parents, la solitude, la force mentale et physique, un costume moulant et une cape, sont presque des leitmotifs qui se sont collés au genre.

Le cinéma ne tarda pas longtemps avant d'adapter ces comics de Marvel à la télévision, comme en 1978 avec Superman, de Richard Donner, ou Batman en 1989

de Tim Burton, en 2002, Spider-Man de Sam Raimi, ou The Hulk en 2003 de Ang Lee et bien d'autres.

A partir des années soixante, la BD américaine change de cap, du moins pour un certain nombre qui passe aux styles underground non conventionnels, cherchant avant tout de s'éloigner du cliché des super héros, au prix de déroger à la loi des premières législations du sénat dans ce domaine, établie dès 1954.

## 7. La bande dessinée arabe

La BD arabe n'a pas vraiment bénéficié du climat politique et social qui a permis, dans une certaine approche, à celle occidentale de s'épanouir, et ce, malgré les nombreux dessinateurs et les nombreuses revues qu'ils ont fondées et qui, en plus, rassemblaient un public incontestable.

### 7.1. L'Égypte

C'est dans ce pays que paraît pour la première fois, vers les années cinquante, *Sindbad* éponyme de la BD *voyage de Sindbad* qui y figurait. Ce magazine rassemblera aussi de nombreux dessinateurs comme *Mohamed Tahimi*, *Mohieddine Allabbad*.

Ayant ouvert le champ de la publication illustrée, les éditeurs se mirent à copier la ligne éditoriale de *Sindbad*. C'est ainsi que naissent, d'abord, en 1956, la revue *Samir*, qui mêle des BD arabes et d'autres importées d'Europe, ou *El-Rih*, qui elle paraîtra à Beyrouth en 1965.

Ce sont, entre autres, ces premières éditions qui prépareront le terrain à la déferlante, vers les années soixante, de la BD franco-belge, surtout avec des adaptations, tel que *Bassel* qui est en réalité une reprise de la Patrouille des Castors. Ces parutions occidentales prendront rapidement le pas sur les productions internes, *le journal de Mickey*, adapté en arabe, fait sonner le glas de la BD arabe.

La revue *Samir* réapparaît en 1958, elle sera présentée sous le titre global de *Samir présente Mickey*. C'est ainsi que Walt Disney compte s'introduire dans un terrain déjà balisé par des BD européennes. Il n'y aura en fait que cinq numéros, mais l'impact était si grand qu'il atteindra même le jeune public de notre époque.

En 1969, des revues tentent de reconquérir leur public, comme *Usamah* au Liban, avec comme arrière-plan, une politique socialiste, *Majalati*, en 1970, à Bagdad,

qui fera connaître Salah Giad et Issam Gabbouri et *AL-Mazmar* avec Ali Saad et bien d'autres.

Cette tâche de reconquête s'avère très ardue, à cause, surtout, de l'arrivée, en 1973, des comics books américains, avec notamment leurs supers héros de Marvel et de DC.Comics qui hypnotiseront à jamais les jeunes du monde entier.

Toutes les revues, déjà citées, ont essayé de s'adapter encore une nouvelle fois, en s'inspirant de ce qui se faisait chez les éditeurs américains. Ils vont jusqu'à créer le journal de BD, *Tosh Fish*, qui rassemblera dans ses feuilles, le travail des trois dessinateurs : l'Égyptien Allabbad, le Saoudien *Khnefer* et le Libanais *Mu'taz Sawwaf*, qui se fera remarquer par sa BD *Fattoum*.

A partir des années quatre-vingt, *Jad Workshop*, lancé par George Khoury, actuellement enseignant universitaire et critique, rassemblera autour de son atelier, quelques dizaines d'illustrateurs, qui, dans le climat pressant de l'insécurité qui règne à Beyrouth, raconteront la guerre, chacun à sa manière. Dans le même lieu, et, à la même époque, commencent à s'organiser des festivals qui verront la participation de quelques noms français, comme celui de *Gérard Lauzier*.

## 7.2. La Tunisie

La Tunisie est surtout l'endroit idéal pour les rencontres et les expositions de BD. Sa position géographique permet de faire rencontrer les dessinateurs de tout le bassin méditerranéen. Les premiers qui se sont attelés à cette tâche, sont les deux dessinateurs : Monji et Faiza Majeri. Leur premier festival eut lieu, en 1983, avant de prendre plus d'importances et d'évoluer en Télébédéciné, en 1987, puis, en Festival Méditerranéen, en 2001 et 2002.

Quant au *Festival méditerranéen de la bande dessinée et de l'Image*, il est l'œuvre de Habib Bouhaoual, qui sera apprécié pour son exposition des originaux de *Corto Maltese*, héros de la BD du dessinateur et scénariste italien, Hugo Pratt. Ce festival, tout comme les autres en Tunisie, verra la participation de personnalités connues, comme *Claude Moliterni* ou *Emile Bravo*.

## 7.3. L'Algérie

L'Algérie, de par son hétérogénéité intellectuelle et son positionnement géographique, fait partie de ces endroits où la culture des autres passe inexorablement

par son territoire. Son histoire de la BD est plutôt récente. Elle commence après l'indépendance du pays, et d'une manière irrégulière. On incombe souvent cela à la situation d'après-guerre, et l'instabilité intellectuelle dans laquelle se trouvait le pays.

Très rapidement, l'Algérie va chercher à combler ce vide, en faisant appel à de nombreuses personnes qui avaient déjà une maîtrise dans le domaine, dans le but, aussi, de faire revivre la mémoire nationale de la libération.

### **7.3.1 Les précurseurs de la bande dessinée Algérienne**

#### **7.3.1.1. Haroun Ahmed**

Né le 05 avril 1941 à Larbaa Nath Irathen, et issu d'une famille recomposée, il est, aujourd'hui, considéré comme celui qui a fait le premier pas dans le domaine de la publication de presse en Algérie indépendante.

Il obtient son diplôme juste à la période de l'indépendance et devient membre de l'Union Nationale des Arts Plastiques. Ses premières illustrations parurent dans le journal, *Le Peuple*, paraissant actuellement, sous le nom d'*El Chaab*, à cause de la politique de l'arabisation, lancée durant cette époque et qui obligea du même coup la BD de Mekideche à paraître en arabe. Pour ce quotidien, il réalisa surtout des planches accompagnant des textes historiques, en relation avec un contexte de revalorisation nationale d'après-guerre.

Ses œuvres ont été exposées, en 1973, à Bratislava, capitale de la Slovaquie actuellement. Et partout en Algérie : Tizi-Ouzou, Oran ... depuis 1974 et jusqu'en 1990.

Mekideche n'est pas son produit unique. Il avait créé des bandes dessinées, comme : *El-Afrit le roi du sprint* et *El Afrit contre Jojo Frazette*, et aussi trois albums inspirés des fameux contes de *Kalila wa Dimna*.

Il réunit enfin, entre 1979 et 1990, ses dessins et ses BD dans un livre qui porte le nom de *Dhawahir*, littéralement « *Les apparences* », en quatre tomes qu'il publie chez la SNED.



### 7.3.1.2. Slim, Mohamed Aram et Algérie actualité :

*Algérie-Actualité* est le premier magazine à avoir introduit dans ses colonnes des BD au sens propre, d'abord avec *une sirène à Sidi-Ferruch* de Mohamed Aram. L'édition continue avec le célèbre *Slim*, pseudonyme de Menouar Merabtene, qui dessinera la BD la plus populaire et la plus lue en Algérie « Bouzid », connu, avant sous le nom de *Mimoun* dans la BD "*Moustache et les frères Belgacem*" (1968). La compagne de Bouzid est Zina, une femme vêtue de son Hayek traditionnel courtisée, par Sid Sadik, un marchand sans pitié, ennemi juré de Bouzid.

Plusieurs BD seront publiées après ce franc succès, tel "*Krikech*" de Mohamed Bouslah, "*Tchipaze*" de Rachid Aït Kaci et "*Tchalabi*" de Mohamed Mazari dit MAZ

M'Quidech ou Mekideche est publié, en 1969, par un groupe de bédéistes et de caricaturistes réputés, occupant déjà la scène, comme Haroun (déjà cité), travaillant à cette époque pour le compte du journal El-Moudjahid, et ayant déjà fait quelques BD, tels *les frères Barberousse*, *le baptême de Mekki* et *Jugurtha*. Dans cette équipe, on retrouve aussi Slim et Maz. Chacun devait illustrer un nombre défini de pages, le livre, lui, en faisait 32.

Ils seront réunis, avec d'autres jeunes talents de l'époque, autour du dessinateur angolais, *George Abranche Teixeira*, ainsi que le cinéaste, *Lamine Merbah*, qui, rappelons-le, avait fait ses études, en Pologne, dans la même école de cinéma que Roman Polanski.

Mekideche sera publié en français et en arabe par la SNED, Société Nationale d'Édition et de Diffusion. Le but était, de concurrencer les BD étrangères, comme "*Blek le Roc*<sup>1</sup>, *Ombrax*, *Zembla*, *Akim*", et plein d'autres qui ont colmaté pendant très longtemps cette brèche d'un manque d'identité qui découlait indirectement du climat social et politique de l'état à cette époque.

Malgré l'engouement des lecteurs pour cette BD qui reflète leur propre identité, à un certain degré, l'édition décide d'arrêter sa production, en 1974, cet acte est incompris même des bédéistes qui y travaillent, comme le souligne Haroun

---

<sup>1</sup> Blek le Roc est un personnage de bande dessinée créé en Italie sous le nom d'Il *Grande Blek* dans les studios EsseGesse de Giovanni Sinchetto, Dario Guzzon et Pietro Sartoris. Paru jusqu'en 1967 avant qu'un litige oblige le groupe d'abandonner ce personnage pour en créer un autre « Capt'ain Swing » (ou Comandante Mark en Italie).

Ahmed, dans une interview, accordée au journal MIDI LIBRE et dans laquelle il disait : “*Cette aventure a duré 15 ans jusqu’à l’arrêt mystérieux de sa parution*”<sup>1</sup>.

Il faut rappeler que l’équipe qui n’avait que 16 ans, comme moyenne d’âge, commençait à avoir des aspirations autres que celles dictées par leurs responsables. Ajoutez à cela la maigre rémunération qu’ils obtenaient, et qui, souvent, servait à l’achat de matériel nécessaire au travail, ce qui obligeait la plupart d’entre eux, à chercher ailleurs ce qui pouvait combler leurs besoins. C’est ainsi que plusieurs d’entre eux quittèrent l’Algérie vers la France, comme *Slimane Zeghidour Ferhat* et *Tidadini*, ou vers le Danemark, comme *Melouah*.

A partir de ce moment, la production de BD se fait très rare. Il ne reste pratiquement que Slim qui continue d’en publier, en Algérie.

Un nombre restreint de l’équipe essaye néanmoins de redonner vie à la BD de Mekideche, en 1978. La publication nouvelle fait défaut. Elle n’est diffusée qu’en langue arabe, ce qui crée une certaine barrière avec le public, habitué à la langue de Molière, même si, parfois, ce n’était que du dialecte arabe transcrit en lettres latines.

### 7.3.2 Les manifestations de BD

En 1986, Melouah réussit à organiser *le festival international de la bande dessinée et de la caricature* ; y participeront : *Dominique Rousseau*, *Jean-Pierre Gourmelen* et *Claude Moliterni*. C’est aussi ce même festival qui fera connaître les jeunes dessinateurs, vivant en France, comme Farid Boudjellal, Larbi Mechkour.

Le succès, avéré, de cette manifestation pousse Melouah à refaire l’expérience, et en mars 1988, naît *le premier Festival méditerranéen de la bande dessinée*, avec la volonté de le renouveler, chaque fois, dans un pays différent de la méditerranée.

La situation se dégrade en Algérie, le climat devient lourd. Mais c’est, paradoxalement, dans ces circonstances-là que naissent de nombreuses aspirations de liberté au sein de la communauté de presse. En 1990, El Manchar, littéralement la *scie*, voit le jour. C’est une sorte de satire politico-sociale de la vie en Algérie. Son franc succès lui attire les foudres de la classe politique. L’Algérie s’enfoncé encore plus, et le journal commence à compter ses victimes, parmi lesquelles : *Brahim*

---

<sup>1</sup> HASNAOUI, Karima, « culture », MIDI LIBRE N° 1099 | Lundi 18 octobre 2010.

*Guerroui, Saïd Mekbel et Mohamed Dorbane.* Ceux qui restent, se font discrets ou entrent carrément dans la clandestinité.

Ces cinq dernières années, c'est autour *du festival international de la bande dessinée d'Alger* d'être l'écho des jeunes talents, qui, dans la période actuelle très difficile, tentent de se frayer un chemin, dans le domaine de l'édition et de la publication.

Beaucoup d'entre eux seront récompensés, en Algérie et à l'étranger, comme dans *le festival d'Angoulême*.

Il faut rappeler que de nombreuses BD qui participent aux sélections sont des mangas d'inspiration nipponne, ils témoignent de cette fragilité des normes imposées aux dessinateurs, dans le but de classer les genres, selon des critères longtemps dépassés, voir même, complètement abandonnés.

### **7.3.3 L'époque actuelle, signe d'une relance**

Bien que les choses semblent perdues d'avance, quelques noms et quelques éditeurs tentent de redonner un nouveau souffle à la production BD en Algérie.

La responsable des éditions Dalimen, ainsi que Lazhari Labtar, responsable des éditions Alpha et qui travaille, en parallèle, dans une autre maison d'édition qui portera son nom et qui est spécialisée dans la littérature pour jeunes, sont toujours présents aux festivals et expositions sur la bande dessinée. Cependant bien qu'elle soit revêtue d'une nouvelle couleur de par son ouverture sur le monde, la BD algérienne n'en demeure pas moins riche qu'elle ne l'était avant.

Une nouvelle vague de jeunes, influencés par les BD étrangères et les dessins animés des chaînes satellitaires, cherchent à tout prix à s'en procurer des exemplaires, quitte à les produire dans des circuits « underground ». La directrice des éditions Dalimen, Dalila Nadjem, disait d'ailleurs à ce propos :

Je le reconnais, nous n'avons pas su répondre à une demande. Il faut savoir qu'éditer un album nécessite plus d'une année de travail, dans la recherche de textes, la réalisation des dessins... ce qui en fait un produit cher, comme partout dans le monde. Mais indiscutablement, la BD doit maintenant faire partie du domaine éditorial.<sup>1</sup>

Il semble que ce processus germe dans les milieux des éditions avec les premières rééditions des anciens albums de BD, notamment ceux de Slim, mais pas

---

<sup>1</sup> NADJEM, Dalila. « Regards d'éditeurs ». El Watan, 15 octobre 2008, p. 12.

seulement, car à l'occasion de *L'Année de L'Algérie en France* en 2003, une exposition intitulée "Quarante ans de BD algérienne" fit connaître au public français les travaux des caricaturistes algériens et offre la possibilité à l'entreprise publique de l'édition ENAG, de rééditer par exemple "*Jugurtha*" une bande dessinée qui retrace l'épopée du roi numide revue par Ali Moulay.

En 2005 Lazhari Labtar réussit à créer sa propre maison d'édition. Il publie une BD, adaptée par Mohamed Bouslah d'un roman de Yasmina Khadra, le *Dingue au bistouri*. Il écrira sur son blog : « A partir de janvier 2010, je me suis spécialisé dans la bande dessinée et la littérature de jeunesse ».

#### 7.3.4 La nouvelle vague de bédéistes algériens

La bande dessinée algérienne de cette nouvelle décennie a repris de plus belle. Issue, pour la majorité de la classe moyenne et ayant grandi derrière leurs ordinateurs, ou les chaînes satellitaires qui leur permettaient de suivre le développement de la scène internationale de la BD et de l'animation, la jeune génération est en ébullition extrême.

Cependant, ce qui a permis leur « reconnaissance » par le grand public, c'est sans conteste les manifestations de livres tels la FIBDA ou le FELIV. N'oublions pas aussi les revues spécialisées, comme Laabstore ou Carré d'art, ainsi que les ouvrages collectifs proposés par Dalimen dont le dernier en date est Waratha.

Pour ne citer que quelques-uns, commençons par la bédéiste *Khawla Houria Kouza* qui avait obtenu le Prix espoir du Festival FIBDA de 2011 pour le *Prix d'une souffrance*, histoire construite en six planches dénonçant les violences conjugales. *Brahim Raïs* et sa BD « *Les passants* », *Nawel Louerrad* qui est un conte à la frontière de la philosophie, traitant du thème de la mémoire et de l'identité algérienne. *Victory road*, *Sinus zero* de *Sid-Ali Oudjiane et Riadh Ait Hamou*, ou *Mouloud* de *Hanane Benmediouni*.

#### 7.3.5 Participation au festival d'Angoulême

2013 est sans nul doute l'année de la rencontre et de l'ouverture, un mouvement d'internationalisation du talent algérien issu de cette vague de bédéistes montante.

C'est la première participation algérienne au festival de la bande dessinée d'Angoulême, en France, qui fête cette année sa quarantième édition. Les participants sont ceux qui se sont déjà fait connaître avec leurs expositions tenues pendant la FIBDA, c'est, d'ailleurs, cet élément-là qui les a fait remarquer et qui, par la suite, a permis leur exportation hors territoire, par le biais d'une invitation clairement formulée par les organisateurs de ce festival français.

La directrice de la FIBDA, Dalila Nadjem et toute son équipe, s'est déplacée en France. Cette délégation est constituée de douze dessinateurs, nouveaux et anciens, ainsi que quelques personnes chargées de l'organisation et de la mise en scène de l'exposition. Parmi elles, figuraient Kenza Bourenane-Rebbah, responsable de l'aménagement à l'intérieur de l'Atelier Magelis alloué à cette occasion, ou encore Fawzi Baghdadli, un ancien membre du groupe M'Quidech.

Les nouveaux bédéistes, âgés entre 20 et 25 ans, étaient ceux qui avaient participé à l'élaboration d'un ouvrage collectif édité chez Dalimen, et qui porte le nom de *Monstres*, un recueil de BD courtes.

Parmi ces auteurs :

*Amir cheriti*, lauréat de la FIBDA de 2008 pour le meilleur scénario, il est l'auteur de la BD *Roda* éditée chez Z-Link qui l'avait présenté au public, en lui publiant plusieurs de ses dessins dans sa revue *Laabstore*. *Sofiane Belaskri*, lauréat de 2011, deuxième prix de jeune talent. Auteur d'*El Moudjahid* et *Le Vent de la Liberté* édités chez Z-Link. Son nom apparaît aussi dans l'ouvrage collectif « *Waratha* » de Dalimen. *Mahmoud Benameur* était lui aussi présent avec *Broderies* pour un hold-up, édité chez Dalimen. Une BD aux contours surréalistes mais représentative d'un malaise socio-économique bien réel. Et, *L'Andalous (Youcef)* un auteur de « strips » particulièrement ceux publiés dans le journal *El-watan Week-End*, ou bien ses participations à la revue *Bendir*

En ce qui concerne des filles, il y avait :

*Nawel Louerrad* avec sa BD *Les vêpres algériennes*, une création unique dans son genre, éditée chez Dalimen. Les deux sœurs *Safia Ouareski* rédactrice/scénariste et *Soumeya Ouareski*, coloriste et étudiante à l'École nationale supérieure des beaux-arts d'Alger. Leurs dessins sont publiés dans la revue « *Waratha* ».

D'autres figures emblématiques, comme *Gyps*, avec des albums cultes comme « *Fis end love ou Algé-Rien, parus en 1996 et 1998* » qu'il fit paraître lors de son installation en France, ou bien *Lounis Dahmani*, un ancien du journal *El-Manchar* et qui présentait sur les stands de l'exposition ses anciennes BD comme l'humour au temps du terrorisme (éditions Bethy, Paris), ou *La coupe du Monde en BD* (éditeurs Rogers, Bruxelles).

Était présent aussi « *Red One* » devenu *Redouane Assari*, de son vrai nom Ryad, avec *L'Enigme du mystérieux dessinateur oublié*, qu'il avait publiée en octobre 2010 chez Dalimen en collaboration avec Omar Zelig et qui lui permit de ressusciter, en 2011, une ancienne œuvre vouée à la disparition « *La planète du Chomorkoul* », auparavant élaborée pour un projet de bande dessinée pour enfants arabes, et qui devait porter le nom de *Tim*.

Enfin, deux créateurs de film d'animation faisaient partie du groupe, à savoir *Djilali Beskri*, producteur de Dynamic Art Vision, avec la projection de ses deux films dédiés à Slim et à la FIBDA et *Ifaz Matoub*, ingénieur de formation, il est surtout connu par son court métrage *Zim et Zam* de la société algérienne Real Deam Art, fondée à Tizi Ouzou et qui reçut le prix d'encouragement au festival de cinéma amazigh en 2006, en tant que coréalisateur et animateur. Il a, entre autre, travaillé pour le compte de Walt Disney (en contribuant aux vingt-six épisodes de *Bali*), et de France Télévisions pour la série *Garfield*.

## **Chapitre III**

---

### **Le manga, origines & influences**

## 1. Les origines anciennes du manga

### 1.1. Les rouleaux imagés

Pour comprendre les particularités du dessin manga japonais, il faut remonter le temps, jusqu'à l'époque des "*Emakimono*", c'est-à-dire, vers le XII<sup>e</sup> siècle au cours de l'ère Heian<sup>1</sup>, célèbre pour être une période où le Japon se détache de plus en plus de l'emprise de la Chine ; c'est le temps de la paix et de l'épanouissement artistique.

On désigne par ce terme d'Emakimono, quatre rouleaux de dessins, appelés aussi "*Chojujingiga*", dans lesquels sont représentés des animaux à apparence humaine reprenant comme thème des scènes de la vie quotidienne au Japon. Ils peuvent, entre autres, raconter des légendes ou, tout simplement, des histoires populaires à caractère profane ou religieux.

Les Emaki illustrent romans (*Genji monogatari*, composé au XI<sup>e</sup> siècle par Murasaki Shikibu), récits épiques (*Heike monogatari*), religieux (*Shigisanengiemaki*), et même visions de l'enfer (*Hyakkiyagyôemaki*).<sup>2</sup>

Le plus connu de ces Emakimonos est un rouleau dans lequel sont peints des animaux, comme des singes, des lapins et des grenouilles, qui s'entraînent au sumo. On dit de lui qu'il est le premier de son genre à faire de l'humour<sup>3</sup>. Il peut aussi être un outil politique, comme c'est le cas du rouleau dit, du Grand conseiller Ban Dainagon, qui reprend un fait historique datant de 866 et qui relate la tentative de ce secrétaire d'État de discréditer le ministre en place de cette époque. C'est aussi ce que font certains auteurs aujourd'hui dans la littérature.

Ces rouleaux reposent sur un système de narration importé de Chine par des moines bouddhistes vers le XI<sup>e</sup> siècle. Ce genre d'expression imagée est réalisé sur un support long, en papier ou en tissu précieux, qui permet à son auteur de dresser toute la trame de son histoire, sans coupures dans le récit des événements. C'est ainsi qu'au fur et à mesure qu'on déploie le rouleau, on découvre progressivement le récit. La lecture se faisant toujours de la droite vers la gauche, ce qui est, il faut le souligner, le

---

1 Période qui commence en 794 et se termine vers 1185 c'est aussi le début de l'époque de Kamakura.

2 Le musée de Bayeux. Exposition du 30 décembre 2011. « Emakimono et tapisserie de Bayeux, dessins animés du Moyen Âge : lecture croisée de trésors nationaux japonais et français ». <http://www.tapisserie-bayeux.fr/index.php?id=420>. [Consulté en septembre 2011].

3 Musée national de Kyôto. « Scroll of Frolicking Animals (Choju giga) », Volume 1. <http://www.kyohaku.go.jp/eng/tokubetsu/060422/shoukai/index.htm>.



sens de lecture japonais, et c'est ainsi qu'il faut, aussi, lire les mangas japonais, et ceux imprimés en dehors du Japon et qui veulent garder cette spécificité d'origine.

Toutefois, ils ne doivent pas être confondus avec les *Shuhanronemaki* qui, eux, ont été créés au début du XVI<sup>e</sup> siècle et ont continué à occuper la scène artistique des Emaki jusqu'au XIX<sup>e</sup> siècle. Ils sont répertoriés comme faisant partie de l'époque d'Edo. Ces *Shuhanronemaki* sont la continuité de cette tradition narrative par l'image sur des rouleaux.

Naturellement, le style de ces Emaki reprend les tendances de dessins japonais, comme les techniques du « toit enlevé » qui permet à l'observateur de découvrir, en vision omnisciente, l'intérieur des bâtiments, ainsi que la vie des personnages qui s'y trouvent. C'est le style Yamato-e. Les personnages, eux, sont peints d'une manière « standardisée » qui reprend des lignes stéréotypées du peuple : « yeux en fente, nez en crochet »<sup>1</sup>.

## 1.2. Le Hokusai manga de Katsushika Hokusai

C'est un dessinateur japonais du XVII<sup>e</sup>, influencé essentiellement par les travaux de Katsukawa Shunshodont dont il était devenu le disciple, dès 1779. Celui-ci peignait les visages des acteurs de Kabuki et les lutteurs de sumo de son époque, avec, disait-on, une ressemblance particulièrement appréciée.

Néanmoins, notre jeune disciple ne se contentait nullement des apprentissages qu'il obtenait, et s'intéressait de très près à la culture chinoise et européenne, ainsi qu'à de nombreuses autres écoles d'art japonaises, ce qui influença énormément sa production future.

Devenu maître en la matière, il illustrait les explications qu'il faisait pour ses élèves, par des dessins et aussi par de nombreux croquis qu'il utilisait comme exemples, pour simplifier la compréhension de ses cours. Il en fit, plus tard, une collection d'albums dont certains retracent la vie quotidienne du peuple à Edo. Ce sont des « histoires dérisoires », ce qui signifie « manga », en japonais.

Il publia ses albums dès 1814. Ce sont en réalité les ancêtres du manga actuel, et qui, en plus, connurent un succès phénoménal à leur publication. Ceci le poussa à

---

1BAYEUX MUSEUM. « L'art narratif des Emakimono », <http://www.tapisserie-bayeux.fr>, (Consulté en septembre 2011).

renouveler l'expérience avec la publication d'autres « cahiers » et albums jusqu'à sa mort en 1849. Même après cette date on publia des volumes de ses dessins et, aussi, vers 1878, on fit paraître des dessins inédits lui appartenant. Il faut dire que le hasard et le succès s'étaient joints pour donner naissance à ce patrimoine national.

Katsushika Hokusai est aussi considéré comme le plus talentueux des artistes de l'école de gravure « ukiyo-e », basée sur une technique dite « peinture d'un monde flottant », c'est-à-dire un monde qui disparaît rapidement et dont les plaisirs sont fugitifs. Mais ce qui le fit remarquer, c'est son renouvellement de cet art, l'introduction de nouveaux procédés et plus particulièrement son intérêt pour la peinture des paysages. On peut généralement comparer ceci à un passage d'un courant romantique à un autre plutôt réaliste.

Ses dessins sont accomplis sur des feuilles sans cadrage (comme c'est le cas pour plusieurs dessins de cette époque ou du même genre). Les couleurs utilisées sont, en général, le noir comme couleur essentielle, avec, en plus, pour faire ressortir les dessins, du gris et du rose, et accessoirement du rouge, du bleu et du jaune.

Ce qui fait leur force, c'est surtout leur spontanéité, une sorte de clichés historiques ou des photos reportage. Son œuvre compte quelques 4000 dessins de technique et de courant différents, qui n'ont pas de rapport apparent entre eux et ne renvoient pas, non plus, à un sujet précis. D'ailleurs, il avait nommé certains de ses volumes « Dessin au gré de l'idée », ou « Cahier des caprices », pour évoquer l'amas de gravures qu'il revendique.

Ici, la relation avec le manga que nous connaissons aujourd'hui prend fin. Certes, le Hokusai manga possède un lien de paternité admis, mais ce lien n'explique que la dimension graphique du genre, et ne justifie en rien l'étendue de la narration que nous retrouvons dans les mangas modernes, même si les volumes V, VII, XII portent des noms évoquant leurs contenus respectifs : architecture, paysage et caricature.

Son style marqua profondément l'Europe du XIX<sup>e</sup> siècle. Ses dessins, furent importés par des collectionneurs, fortement curieux de voir cet art si différent (parce qu'il est d'une autre culture), et si proche (par le respect de certains codes européens dans le dessin de Hokusai). Ainsi, le japonisme se développe et influence de très

grandes personnalités, comme Edgar Degas et Claude Monet, sans oublier Edmond de Goncourt qui écrivait de lui que c'était

Le peintre qui a victorieusement enlevé la peinture de son pays aux influences persanes et chinoises et qui, par une étude pour ainsi dire religieuse de la nature, l'a rajeunie, l'a renouvelée, l'a faite vraiment toute japonaise ; ... le peintre universel qui, avec le dessin le plus vivant, a reproduit l'homme, la femme, l'oiseau, le poisson, l'arbre, la fleur, le brin d'herbe [...] voici le peintre qui est le vrai créateur de l'Oukiyôyé le fondateur de l'Ecole...<sup>1</sup>

A la fin de sa vie, Hokusai perd presque tout, sa maison ainsi que ses affaires dans un incendie, et son succès s'affaiblit à cause de l'apparition d'une nouvelle œuvre d'un certain Ando Hiroshige.

Ce qui se passa quelques années après sa mort est d'une importance capitale dans la compréhension du processus de propagation de la culture japonaise dans le monde occidental, et surtout européen.

Cela commença en 1853, avec l'incursion du commodore américain *Matthew Calbraith Perry* dans le territoire japonais, à la tête de puissants navires américains dans la baie d'Edo<sup>2</sup>. Sa mission était de faire parvenir une lettre du président américain, *Millard Fillmore*, aux *shogunats*, qui pratiquaient une politique d'isolement, et interdisaient, à tout navire étranger d'accoster dans certains ports.

Dans cette lettre, les japonais étaient sommés à s'ouvrir et à commercer avec le monde, ce qui aboutit, après de feintes manœuvres politiques à la signature de la *Convention de Kanagawa*, en 1854. La France en fit de même et envoya son premier ambassadeur Jean-Baptiste Louis Grosen, en 1858. Ainsi commença une exportation forte de produits commerciaux comme la porcelaine, les laques, les soies, mais aussi, des objets d'art et de culture comme les estampes parmi lesquelles se trouvaient, bien évidemment, les œuvres de Hokusai.

Cette richesse culturelle attirait de plus en plus d'étrangers, venus voir, mais aussi, enseigner les sciences de l'Occident. Les japonais aussi ne s'en privaient pas de faire le voyage inverse. Quelques symboles de la culture japonaise devinrent même interdits comme, le sabre et le chignon traditionnel.

---

1 GONCOURT, Edmond de, « Hokousai, l'art japonais au XVIIIème siècle », Flammarion, Paris. p. 15.

2 Edo est l'actuelle Tokyo, capitale administrative du Japon depuis 1868,

### 1.3. La presse japonaise au début du Nishiki-e

C'est vers le milieu du XVIII<sup>e</sup> siècle qu'apparaît l'art Nishiki-e, d'abord sous forme de calendriers ornés de dessins (*les e-goyomis*), envoyés en guise de cadeau pour le nouvel an, une sorte d'habitude que respectaient de nombreux intellectuels japonais de cette époque.

Imprimés en nombre très réduit, parce que de peu d'importance par ceux qui les produisaient et sans valeur marchande, ils deviennent avec l'intervention d'un shogun, nommé Kyosen, aidé de Harunobu et quelques graveurs spécialistes en estampes de couleurs, des produits de consommation très en vogue.

Le succès rencontré par ces Nishiki-e pousse un certain Harunobu à investir une partie de son argent dans l'amélioration de ce nouveau produit. Il laisse derrière lui un héritage de six cents planches.

En 1874, le Nishiki-e est relancé sous une nouvelle forme et pour un nouveau but ; le dessin de presse. Le Nishiki-e étant des images dérisoires, on y ajouta un autre terme pour préciser la nouvelle utilisation : le Shinbun qui signifie : des nouvelles. Ainsi le « Shinbun Nishiki-e » devient la formule qui désigne des informations d'actualité exprimées en dessins d'estampe.

Ainsi entre 1874 et 1877, ce genre sera tiré en grande quantité jusqu'à l'apparition des journaux populaires, dans lesquels les éditeurs profiteront de ce qui a été déjà fait dans le Shinbun Nishiki-e pour le mettre sur leur nouveau support qu'ils enrichiront avec plus d'écriture. Leur but étant d'accéder à un public toujours plus grand, les responsables de ces journaux recherchant plus les informations sensationnelles.

D'autres types de journaux paraissent, comme les journaux kana, c'est à dire ceux qui sont écrits dans un style et une écriture populaire, comprise par une large tranche de la société. La mise en page est, elle aussi, créée pour avoir un impact sur les gens, avec l'utilisation de cadre vif, de couleur rouge ou violette, pour attirer le plus possible, ainsi que l'existence d'angelots (petits anges), sur le haut des cadres, pour rappeler ce qui se faisait à cette époque en occident et pour suggérer, aussi, une certaine modernité dans ces publications.

Ce clin d'œil de culture occidentale qu'on peut ressentir à travers la publication Nishiki-e, n'est pas sans rappeler l'irruption de la marine américaine dans ce territoire

qui est resté longtemps fermé aux influences étrangères. Dans ce contexte d'ouverture sur le monde, quelques européens apportent leurs contributions dans cette construction nouvelle de la culture de l'estampe japonaise, parmi lesquels Charles Wirgman.

Charles Wirgman est un dessinateur caricaturiste qui débarqua au Japon dès les premiers instants après l'installation des ambassadeurs étrangers dans cette contrée du monde. Il s'installa à Yokohama, enseigna les procédés et les méthodes de dessin occidentaux à de nombreux artistes japonais, et publia, entre 1862 et 1887, une sorte de journal à caractère satirique qui porte le titre de « The Japan Punch », dans lequel il accompagna ses dessins de scénarios, en utilisant le système des bulles.

George Ferdinand Bigot, un français qui fait également dans la caricature, arrive, lui aussi, à Yokohama vingt ans après la première publication de son prédécesseur Wirgman. Il contribua pleinement, avec ses dessins, dans les publications des journaux locaux, édita plusieurs recueils de gravures et, créa en 1887 le *Tobae*, revue satirique, comme prolongement de ce qui a été fait avant lui.

Aussi, en parallèle de cette activité de publication, il enseigna à l'Ecole Militaire les techniques du dessin occidental. Le manga japonais lui doit d'ailleurs la succession narrative basée, dans la bande dessinée, sur le système des cases agencées sur une même page, devenu la règle aujourd'hui dans ce genre d'éditions. Même si certains rattachent la première utilisation des cases aux "*Hokusai Manga*" précédemment cité, cette mise en page n'est pas en fait, au service d'une narration linéaire qui pourrait, dans ce cas, justifier cette utilisation, mais, elle a une fonction didactique servant la formation aux méthodes de combats, comme l'exemple des *techniques de prise de doigts* qu'on retrouve dans l'un des *Hokusai*.

Toutefois, il n'y a pas que des occidentaux qui viennent à Tokyo pour propager leur culture. Plusieurs Japonais ont fait le voyage inverse, comme Nomura Fumio qui, dès son retour de Grande Bretagne, publia, entre 1877 et 1907 le "*Marumaru Shinbun*", dans lequel il était possible de découvrir des dessins de grands créateurs d'estampes comme Honda Kinkichiro qui avait adapté dans son style les procédés occidentaux, pour traiter de l'actualité et des faits en rapport avec le Japon, ou encore Kobayaschi Kiyochika, ancien élève du dessinateur anglais Charle Wirgman.

C'est au début de l'ère Meiji, c'est-à-dire vers la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, que nous pouvons enfin découvrir une bande dessinée japonaise, modelée et imbibée d'un esprit européen très net, réalisée par Kitazawa Rakuten. Elle paraîtra dans un supplément du journal Jiji Shinpo en 1902. Cet ancêtre du manga "*repréend le thème de l'arroseur arrosé qui est aussi celui choisi par les frères Lumière pour leur tout premier film.*"<sup>1</sup>, comme l'explique *le guide vert de Michelin (Comprendre le Japon) de 2010*.

Après une succession de lois, comme celle de la "Préservation de la Paix" ou celle "sur l'Ordre Public et la Police", cette ouverture sur la presse, dont ont profité de nombreux dessinateurs d'estampe, commence à se refermer sous l'effet de la censure, puisque la caricature était (et est toujours) inscrite au titre de provocation envers les dirigeants et le pouvoir en place. Il en résulte que la plupart des dessins de cette époque-là illustrent plutôt des sujets à vocation glorifiante, s'inscrivant plus dans ce qui relève de la propagande militaro-gouvernementale que de ce qui est de l'art critique, ou de l'expression libre, tel l'exemple de Norakuro, racontant les péripéties d'un chien d'une bande d'animaux au sein de l'armée impériale, dessiné par Tagawa Suihō. Il ne sera publié qu'en 1931, et sera considéré comme le principal manga célèbre de cette époque.

En 1903, Gustave Verbeck, un européen, natif de Nagasaki et établi aux Etats-Unis, crée une série de dessins étonnants, relatant de petites histoires en six cases chacune, publiées dans le New York Herald sous le nom de "The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo". Ce qui fait l'originalité de ces dessins, c'est la possibilité d'être lus à l'endroit comme à l'envers, la lecture se faisant de gauche à droite et de haut en bas mais, arrivé à la sixième case, l'auteur nous oblige, pour continuer la lecture, à retourner la page du journal, c'est ce qui explique le "Upside Downs" de l'histoire. Les personnages, eux aussi, se voient changer de rôle, et c'est là la deuxième solution de l'énigme contenue dans le titre : la petite "Lady Lovekins" inversée, devient alors le vieux "Man Muffaroo" et vice-versa.

Les derniers dessins d'origine japonaise paraissent dans le quotidien Asahi Shinbun, en 1912, avec Okamoto Ippei, auteur illustrateur, qui signe ainsi la dernière garantie du déclanchement de la naissance du manga. Ainsi, en 1914, le premier vrai

---

<sup>1</sup> Michelin, le guide vert « *Comprendre le Japon* » 2010, p. 93.

périodique illustré, spécialement conçu pour les jeunes, voit le jour grâce à l'éditeur Kodansha. C'est avec ce même éditeur qu'on découvre la confirmation de la classification actuelle. Ainsi, en 1914, il sort le Shônen Club pour les garçons, en 1923 le Shôjo Club pour les filles, et en 1926 le Yônen Club pour les plus jeunes. Le manga se confirme de plus en plus, et les prépublications, dans les journaux et les magazines, initient la forte demande publique qui lui permet d'être édité en version indépendante.

Toutefois, on doit le lancement des phylactères à Katsuichi Kabashimadans. Son Shô-Chan No-Bôken, édité en 1923, une sorte de Tintin à la japonaise qui, accompagné de son petit écureuil, se lance dans des aventures d'exploration de mondes parallèles.

L'impact de la deuxième guerre mondiale se fait sentir, et la censure devient de plus en plus forte. Beaucoup d'éditeurs arrêtent la publication de leurs périodiques, le reste sert à promouvoir le patriotisme.

Cependant, après la fin de cette guerre et la fracassante défaite en 1945, les séries précédemment arrêtées reprennent du service, comme avec Shimada Keizô et son Bôken Dankichi qui est une suite en noir et blanc du Shô-Chan No-Bôken avec néanmoins, un style de dessin différent. Ou aussi les *Yonkoma*<sup>1</sup>, comme celui de Yokoyama Ryûichi, Fuku-san, qui relate les aventures malicieuses d'un petit garçon, ou encore Sazae-San, des noms toujours d'actualité dans les animes japonais.

## 2. La classification des mangas

**Le shônen** : Il s'agit, souvent, dans les mangas japonais, de héros garçon. Cette attribution masculine dans ce genre de BD n'est pas complètement hasardeuse ou naïve, mais au contraire elle a une visée, c'est celle d'instruire, d'inculquer un état d'être, d'apprendre une manière de vivre aux enfants.

Destiné en général aux 10, 15 ans, l'intrigue, dans ce manga, s'installe rapidement pour captiver le jeune lecteur. Elle met en avant les qualités vertueuses du personnage, tel le courage et l'honnêteté. Dans sa quête, le petit héros doit affronter des obstacles qui paraissent infranchissables, et qui, pourtant, vont être surmontés, à la fin, par l'obstination et la persévérance du protagoniste.

---

<sup>1</sup> Le Yonkoma est un type de BD japonaise de deux ou quatre cases seulement et sans grand dialogues ou bulles.

Le *Nekketsu*, par exemple, est un shônen qui signifie sang brûlant. Il décrit des héros obsédés par des valeurs traditionnelles qu'ils défendent corps et âmes jusqu'au bout de leurs aventures, ce qui, en général, leur permet de se surpasser.

Parfois, cet acharnement du héros ne lui permet pas de dépasser l'obstacle. L'auteur recourt, dans ces cas-là, à dévoiler un "pouvoir caché" que détenait le protagoniste pour démêler le nœud de l'histoire.

Les shônen célèbres sont souvent adaptés à l'écran. Les exemples sont nombreux, on pourrait citer Dragon Ball de Akira Toriyama, Naruto de Masashi Kishimoto, Bleach de Tite Kubo, GTO de Tôru Fujisawa, ou encore One Piece de Eiichirô Oda.

**Le seinen :** Le seinen est un manga pour adulte qui ne possède apparemment aucune limite en ce qui concerne le choix des sujets. Cela est dû, surtout, à la catégorie de personnes à laquelle il est destiné. Le seinen peut reprendre les thèmes abordés dans le type précédent, tout en rendant la trame de l'histoire plus complexe et plus longue, répondant ainsi aux attentes d'un public plus mûr et, éventuellement, plus cultivé.

Le personnage dépeint bénéficie, lui aussi, de cette liberté, et devient, ainsi, plus subtil à cerner. Il profite d'une description très riche, et est épanoui socialement ; il connaît beaucoup de personnes et ses relations familiales sont plus détaillées.

(*Exemples :* Akira de Katsuhiro Ôtomo et L'Homme qui marche de Jiro Taniguchi)

**Le shôjo :** Il affiche de très nets caractères allongés dans le dessin des personnages et les visages sont plus travaillés. On dit de ce genre de mangas qu'il est l'équivalent féminin du Shônen. Ces BD sont souvent réalisées par des auteurs femmes, et le terme même shôjo signifie jeune fille. Par conséquent, leurs sujets vont être peints avec des couleurs différentes par rapport au premier type, ils porteront surtout sur les arts et le style de vie. Il peut aussi raconter des histoires de compétitions sportives, mais toujours en relation avec une histoire d'amour, exposée en filigrane.

Le *Magical girl* est aussi un genre de shôjo, dans lequel les héros sont des jeunes filles qui utilisent des pouvoirs surnaturels, pour combattre au côté du bien.



(Exemples : L'académie Alice de Tachibana Higuchi et La Rose de Versailles de Riyoko Ikeda )

**Young Seinen** : Ce type de mangas vise particulièrement la tranche de personnes qui se situe entre celle visée par le shônen (les 10, 15 ans), et celle des seinen (les adultes). On dit de lui que c'est le manga des "jeunes adultes". Ces thèmes font souvent référence au sport et à la science-fiction. Ces représentations sont plutôt réalistes par rapport aux autres mangas. Il tolère, aussi, certains dessins qui sont plutôt proscrits dans le shônen ou le kodomo.

(Exemples : Gunnm de YukitoJishiro et Hajime no Ippo de George Morikawa)

**Le kodomo** : Le graphisme est un petit peu spécial. On abandonne les personnages longilignes pour des dessins plus enfantins, plus petits, mais, respectant les mêmes caractères que les autres genres.

Le mot Kodomo vise la tranche des 6 à 11 ans, il est produit pour divertir et ne fait aucune distinction entre les filles et les garçons.

(Exemples : Astro boy de Osamu Tesuka et Pokémon de Hidenori Kusaka)

**Le Josei** : Souvent dénommé le *ladies comic*. Plus qu'un shôjo, le josei est un seinen pour femme. Ces histoires sont plus compliquées et plus travaillées, ce type de BD traite généralement des préoccupations des femmes : célibat et partenaire idéal, ainsi que les relations de travail, ou tout autre chose en relation avec la vie d'une femme, dans les sociétés des temps modernes.

(Exemples : Intrigues au pays du matin calme de Natsuki Sumeragi et Nonamour de Kyoko Okazaki )

**L'Anime** : Ce sont des animations qui reprennent les caractéristiques des dessins de mangas, pour en faire des films ou des séries télévisées. Leur succès est rapide, puisque, dès leur début, ces "mangas pour écran" ont connu une audience phénoménale. C'est ce genre de mangas qui a le plus contribué à la diffusion massive des versions en livre.

Les premiers films d'animation ont été réalisés au début des années soixante, comme Astro boy ou le Roi Léo, respectivement sorti en 1963 et 1965. Le très connu Goldorak, Les Chevaliers du Zodiaque ou Ulysse 31, seront diffusés en France et au

Québec vers 1978. C'est l'émission du Club Dorothée qui a réellement contribué à l'installation définitive d'un public fan de mangas, en France.

Aujourd'hui, plus besoin de publicité, les gens s'arrachent les dernières réalisations, en long métrage, de mangas animés, comme la Princesse Mononoké, le Voyage de Chihiro, Le château dans le ciel, du dessinateur Hayao Miyazaki ou bien Ghost in the shell, de Mamoru Oshii

**L'Alternatif :** Cette désignation fait souvent référence aux mangas qui ne sont pas classés dans les autres genres et qui sont libérés de toutes les contraintes d'édition et de commercialisation, très proches des manhwas<sup>1</sup>. C'est ici que sont classés certains mangas français (les manfras ou frangas), ou américains.

Cependant, cette appellation-là n'existe pas au Japon !

(Exemples : Dreamland de Reno Lemaire et Underskinde AndreaIovinelli)

### **Remarque :**

Cette classification présentée, ici, n'est pas exhaustive. Nous avons seulement repris les genres les plus connus et qui permettent, quand même, de se retrouver dans l'édition mangas.

On distinguera, par exemple, le GEKIGA qui évoque des mangas à caractère outrancier et violent. C'est à partir des années 50 que ce terme va prendre toute sa signification actuelle, avec le mangaka Takao Saito, disciple d'Osamu Tezuka, et quelques autres dessinateurs, diffusés dans des magazines pour adolescents. Leurs travaux vont, peu à peu, négliger le thème de la violence.

Il y a aussi le Suiri, manga policier, le Shakai, un manga traitant de problèmes de la société, ou le Shitei, un manga à caractère plaisant et drôle... etc...

Vous remarquerez, aussi, que ces mangas tentent d'inclure toutes les catégories de jeunes, en les accompagnants d'âge en âge.

### **3. Mangas, janime et jeux vidéo**

Bien que le terme manga désigne, exclusivement, au Japon, des bandes dessinées d'un genre bien caractérisé, ce mot peut, dans d'autres contrées, avoir un sens plus large. Il indique, souvent, une animation vidéo, l'équivalent des dessins

---

<sup>1</sup> Le Manwha est un manga coréen. Pour plus de détail, voir dans « Mangas non japonais ».

animés en Europe. Cette animation prend comme matière et comme style le dessin manga.

Cette extension n'enlève rien à l'aspect graphique des mangas, auxquels il est, plus ou moins, rattaché et ne s'écarte pas, non plus, de sa trame narrative et des thèmes qui y sont abordés. Mais la dimension de la mise en scène lui procure un atout supplémentaire par rapport aux albums. Ici, la succession d'images est plus directe, il n'y a que peu, et, parfois, pas du tout d'ellipses, la violence et la nudité sont explicites et des fois très choquantes. C'est de cette tendance à montrer tout, qui répond aux codes et aux coutumes d'une culture nipponne, qu'est née l'incompréhension des décideurs occidentaux, puisqu'au début, ces animes étaient critiqués, reniés et même interdits.

Certains diront que cette incompréhension est la cause d'un malentendu, car au japon, chaque anime, comme le manga en album d'ailleurs, est destiné à un public précis, de tout âge et pour les deux sexes, comme expliqué précédemment dans les types de mangas. En France par contre, les dessins animés sont tournés, dans la plupart des cas, vers les moins de 10 ans.

Il faut aussi comprendre que certaines scènes qui sont jugées trop violentes pour nous, ne le sont absolument pas au japon, il y a plusieurs raisons à cela :

- Il y a, par exemple, la tradition sur le bizutage qui est une réalité vécue par les filles au japon.
- L'histoire liée à la guerre et aux deux bombes d'Hiroshima et de Nagasaki.
- La présence quotidienne des mafias comme les Yakusa et la culture des arts martiaux.

Cependant, et bien qu'on commence à noter une certaine tendance aux crimes et au suicide<sup>1</sup> au japon on impute cela à la récession économique plutôt qu'à autre chose.

D'autres diront que "Les mangas restent de la fiction et n'influent en rien les mentalités tout comme les films ou même certains styles de musique. Il s'agit

---

<sup>1</sup> Le taux de suicide au Japon dépasse 25 pour 100.000 habitants, soit presque le double de la moyenne mondiale, selon l'Organisation mondiale de la santé (OMS). Le pays connaît une nette poussée suicidaire depuis le milieu des années 90. " <http://www.20minutes.fr/economie/594056-economie-les-depressions-et-suicides-coutent-cher-au-japon>.

essentiellement d'un défouloir. On pourrait même presque dire que la violence dans les mangas au Japon a comme un effet de catharsis. Le pays du soleil levant a un taux de criminalité faible et peu de délinquance juvénile.”<sup>1</sup>

Cette pratique de prendre comme sujet, la violence ou de peindre des histoires qui traitent de la société, n'était pas vraiment reprise dans la BD franco-belge. Mais cette tendance commence à changer, par influence et par besoin de reconquérir un public happé par la vague manga.

Reste que le nombre de mangas publiés, chaque année, au Japon dépasse de très loin celui édité en France. A titre d'exemple, François Hermelin, journaliste installé au Japon et spécialiste des nouvelles technologies, nous dit dans *Japon, Chine, Corée... Cette Asie qui dérange*, un ouvrage collectif que “près de deux milliard trois cent mille mangas ont été commercialisés en 1995 au Japon, représentant des centaines de milliers de nouveaux titres, alors qu'on en a publié moins d'une centaine de nouveaux mangas en France.”<sup>2</sup>

Le cinéma, quant à lui, a commencé à s'intéresser aux mangas depuis 1910 : d'abord avec des courts métrages d'animation, puis avec des adaptations de contes issus du folklore de la région, souvent dans un but pédagogique. Avec des films de Sanae Yamamoto, Seitarô Kitayama ou Jun Ichi Kôuchi.<sup>3</sup>

Le passage, du manga à l'anime vidéo, ou de l'anime au jeu vidéo, se fait d'une manière déconcertante pour les occidentaux qui ont l'habitude de voir des circuits de publication et de produits dérivés complètement différents, et fonctionnant avec une « logique » bien rodée.

Au Japon, la seule constante est le chiffre de vente. Ceci n'enlève rien au côté artistique du genre, mais souligne la facilité qu'ont les producteurs et les « mangakas » à changer de sujet au gré des publics.

Dans cette logique « économique » nouvelle, il n'est plus question de produits dérivés, puisque tout est dérivé. Cela peut commencer par un jouet qui se vend bien

---

1 SOLYM, Clément. « Salon du livre : La violence dans les mangas ». Mis à jour du 18 mars 2009. <http://www.actualitte.com/univers-manga/salon-du-livre-la-violence-dans-les-manga-8914.htm>. [Consulté le 3 avril 2018].

2 LELIEVRE, Henry et BARTHELEMY, Jean. « Japon, Chine, Corée... Cette Asie qui dérange ». -, Collection Complexe, 2000, p. 136.

3 Films issus des collections du National Film Center, The National Museum of Modern Art, Tokyo.

et qui se voit, peu de temps après, adapté en jeux vidéo, pour ensuite, atterrir sur les écrans de télévision, et enfin transformé en manga, selon la demande des gens.

*Street fighter* était, comme exemple, à l'origine un jeu vidéo, avant de devenir un manga, et plus tard un animé japonais. D'autres, comme *Evangelion*, étaient d'abord des animes, avant de connaître des adaptations mangas, puis une introduction dans le monde des jeux vidéo.

En ce qui concerne le manga le plus populaire en France, à savoir *Naruto*, le parcours est des plus ordinaires pour les européens, puisqu'il a commencé en version papier étant pré-publié depuis novembre 1999 dans un hebdomadaire nommé le *Weekly Shōnen Jump*, avant de connaître une adaptation, en anime, diffusée en 2002, pour qu'enfin être porté sur la console de jeu *Game Cube* sous le nom de *Naruto Clash of Ninja*, en novembre 2005.

Dans ce secteur, déjà trop précis, de la culture manga, apparaissent de nouveaux genres et de nouvelles appellations. Les OAV désigneront alors littéralement *Original Animation Video*, et définissent des animes réalisés spécialement pour le marché de la vidéo au Japon.

#### **4. Les mangas exploités par de grandes enseignes**

De plus en plus d'enseignes usent de la culture mangas, pour captiver l'intérêt des jeunes. Ces établissements, qui cherchent un moyen d'atteindre cette tranche, semblent l'avoir trouvé dans les animes japonais.

Les plus anciens sont l'opérateur téléphonique Kobby pour les bippeurs, en 1997, avec une trilogie qui a été réalisée avec la participation du chef animateur du très connu *Akira Toriyama*<sup>1</sup>. Le ministère français de la santé s'y intéresse à son tour pour une campagne de sensibilisation pour la contraception en 2002. Dans la même année, la marque de vêtement de sport, *PUMA*, met la main à cette pâte venue d'ailleurs, pour la promotion de ces produits.

Cette nouvelle « mode » publicitaire est remarquée par la banque BNP Paribas qui fait appel à une agence, BETC Euro RSCG, pour réaliser une publicité sur une offre nouvelle de la banque, destinée aux jeunes. L'agence a contacté directement un maître dans la matière, Otomo Katsuhiro le réalisateur d'*Akira* pour faire plus fort que

---

<sup>1</sup> Cf. La classification des mangas : Le shōnen. p. 70

Kobby, mais le projet n'ayant pas abouti, ils sollicitèrent les services d'un talent français, tout aussi habile, mais moins connu que le premier, Patrick Sobral. Le résultat est une agréable annonce, selon les fans, et selon BETC «de nombreuses banques auraient reçu des appels de particuliers désirant récupérer l'affiche pour leurs enfants. L'agence croit tellement en son personnage qu'elle voudrait bien créer une carte d'animation spéciale. »<sup>1</sup>

## 5. Mangas non japonais

### 5.1 La France

Le manga japonais a été révélé en France par la revue “*le cri qui tue*” en 1978. Toutefois, le sens de lecture, qui se fait de droite à gauche au Japon, pose problème à l'édition française. Vers les années 90 certains éditeurs européens, voulant garder leur lectorat habitué aux lectures horizontales, adapteront grossièrement ces mangas, en retournant les planches. Ce qui aboutit souvent à des confusions, comme dans la BD “*L'Histoire des 3 Adolf*” où le salut nazi est effectué du bras gauche. D'autres, s'adaptent en redessinant des parties graphiques, et en réajustant les phylactères à l'écriture occidentale.

Aujourd'hui, ce problème n'existe plus. La majorité des éditeurs ont fini par respecter la mise en page d'origine, contrairement à leurs homologues américains, à cause du coût, mais aussi, à cause de la vulgarisation de la culture japonaise en Europe. Quelques explications sur le sens de lecture, au début de quelques mangas, suffisent à orienter le lecteur.

#### 5.1.1 Le manga français ou le manfra

Le manfra désigne les mangas d'origine française, et par extension géographique et culturelle, presque toute la production mangas de l'Europe, surtout, francophone. Ce terme est apparu il y a quelques années seulement, en réponse aux autres noms, comme le Manwha et le Manhua qui désignent respectivement les mangas coréen et chinois, cité plus loin, mais aussi pour en distinguer la provenance. D'autres termes, comme le franga, ne sont pas aussi répandus que le premier, qui

---

1 PENEDO, Nicolas. « La BNP et la publicité manga ». Mis à jour du 1 FÉVRIER 2003  
<http://www.animeland.com/articles/voir/32/La-BNP-et-la-publicite-manga>, [Consulté en septembre 2012].

résume, d'une manière plus explicite, le sens de la contraction des deux termes « mangas » et « français ».

D'inspiration purement japonaise, quant au format du papier, le sens de lecture et le style de dessin, il peut dans certains cas y déroger à la règle pour se permettre quelques écarts qui lui valent sa spécificité par rapport aux autres mangas. L'une de ses particularités est de confondre, expressément, le genre shônen (destiné aux garçons) et le genre shôjo (destiné aux filles), non par l'histoire racontée, qui, elle, reste en accord avec ce qui se fait dans la classification japonaise, mais plutôt, par le trait du dessin et la forme des personnages qu'il met en scène.

Il faut souligner, aussi, que l'utilisation abusive des trames est aujourd'hui un caractère marquant du manga français souvent reproché à ce genre. Les mangakas japonais, quant à eux, la délaisse de plus en plus. Ils préfèrent des planches purifiées et plus simples, pour plusieurs raisons, évolution du style, introduction de la technologie qui permet de retoucher les planches et de revenir sur ses retouches, si elles sont insatisfaisantes.

Dans un contexte purement commercial, c'est le lecteur qui décide, le dessinateur ne fait que continuer sur ce qui a été le mieux vendu la fois précédente. C'est dans cette compréhension basique, et presque vulgaire de cet « art », qu'il faut se positionner, pour pouvoir comprendre, au mieux, le manga dans sa complexité.

Malgré cela, ces BD françaises restent très proches, graphiquement, de leurs prédécesseurs japonaises. Les personnages sont très expressifs, avec un petit nez et de grands yeux, subissant, de temps à autre, des déformations exagérées au service de la narration.

Cette même narration est renforcée par une mise en scène presque cinématographique, en découpant, parfois, une action en une succession de scènes, pour donner l'effet du mouvement accentué par les lignes de vitesse.

Dans les manfras, on trouve rarement des ellipses<sup>1</sup>, et c'est là une autre caractéristique narrative qui les distingue des mangas classiques. Il semble qu'en Europe on veuille tout raconter, pas à pas, c'est la narration qui mène le lecteur et

---

1 Il faut comprendre par « ellipse » une discontinuité explicite de l'histoire et de la narration dans la succession des cases, chose qui se fait d'une manière presque systématique dans le manga nippon.

non l'inverse. L'espace de l'interprétation est, certes, réduit mais reste toujours palpable, la symbolique est pleinement explicite, contrairement aux mangas japonais.

### 5.1.2 Le Club Dorothée

Il faut dire que les premières tentatives d'introduction de la BD manga et de sa culture, en France, s'étaient soldées par un échec flagrant, amenant les nombreux agents qui voulaient en déclencher le processus, en Europe, à se rétracter et à essuyer des dégâts financiers importants. Ces échecs ne sont pas seulement le résultat d'un déni de la part des lecteurs, mais, c'est aussi, faut-il le rappeler, une conséquence des difficultés administratives douanière et politique.

Parmi ces agents qui œuvraient dans ce sens-là, Tekemoto Atoss, un jeune japonais expatrié qui publie, entre 1978 et 1981, des bandes dessinées mangas dans une revue suisse « *Le cri qui tue* ». Ces premières publications n'ont pas eu l'effet escompté, et n'ont pas été comprises par une grande frange, surtout, comme le disent certains, à cause des raccourcis<sup>1</sup> dans la narration qui se réfère à une culture différente. Il faut ajouter à cela, plusieurs autres problèmes d'ordre financiers, obligeant la revue à s'arrêter définitivement, après seulement deux années de publication modeste.

Le vrai déclencheur de la vague manga, en France, reste incontestablement la télévision, qui, dès les années soixante-dix diffuse quelques animes mangas, comme la *Princesse Saphir* et *Le Roi Léo*.

L'anime manga, en France, est intimement lié au nom d'une animatrice d'émission pour enfants, *Dorothée*, de son vrai nom *Frédérique Hoschedé*. Elle deviendra aussi productrice et actrice. Remarquée par *Jacqueline Joubert*, animatrice et Directrice des programmes "jeunesse" de l'ancienne chaîne française Antenne 2, *Dorothée* commence, à partir de 1978, par animer l'émission mythique *Récré A2*. Cette émission voit son audience propulsée, grâce surtout, à son innovation par la diffusion de dessins animés japonais, d'un genre nouveau, avec une narration et un style qui n'ont presque rien à voir avec leur équivalent, produit chez Walt Disney. Parmi ces premières télédiffusions, on peut citer *Candy* pour les filles et *Goldorak* pour les garçons. S'ensuit, sur le marché, une production dérivée de jouets, d'albums,

---

<sup>1</sup> Dans le sens d'ellipse et de sous-entendu.



de fournitures scolaires et de biens d'autres articles qui sont, en grande partie, fabriqués en France.

Se rendant compte du succès de ces mangas, les responsables de la chaîne TF1, nouvellement privatisée, offrent les clefs des programmes "jeunesse" à Dorothée. En 1987, le Club Dorothée est né, commençant là où s'est arrêté Récité A2. cette émission renforce la diffusion des animes japonais à la télévision, d'abord avec des rediffusions de *Goldorak*, de *candy* ou de *Jayce et les Conquêteurs de la lumière*, puis, et grâce à l'association avec AB Production, le Club Dorothée se voit encore propulsé au-devant de la scène, avec de nouvelles séries animées, plus musclées et plus profondes, traitant de sujets divers concernant la jeunesse et la science-fiction, comme *Dragon Ball Z*, *Juliette je t'aime*, *Les Chevaliers du zodiaque1*, *Ranma 1/2*, *Nicky Larson*, *Sailor Moon*, *Olive et Tom* et tant d'autres.

Enfin, en 1990, un décret, régulant les quotas de diffusion des œuvres françaises et européennes pour la télévision, sonne le glas pour cette période florissante.

La critique n'en demeure pas moins vigoureuse à l'encontre de ses mangas qui sont jugés trop violents par la classe politique, et montrant des scènes explicites à caractère sexuel. Des personnalités importantes, comme Ségolène Royale et Catherine Tasca, attisent le débat en soutenant publiquement quelques associations de défense des téléspectateurs. Le CSA est vite sollicité, et TF1 reçoit les premières averses de sanctions, c'est le temps de la censure particulièrement pour *Ken le survivant* et *Les Chevaliers du Zodiaque*.

Le Club Dorothée continue ses déboires ainsi, jusqu'en 1997, date de sa suppression définitive des programmes.

La pierre est jetée dans la mer, le manga a germé, et les petits enfants, nourris au suc de la production nipponne, vont rentrer en jeu, appuyés par le débit de plus en plus important d'une connexion internet qui va leur ouvrir des horizons d'un monde insoupçonné et aux limites indomptables. Ici, la censure ne peut rien et l'accès est instantané.

### 5.1.3 Internet, déclencheur de la tendance manga

Internet, de par son arrivée massive, et presque subversive dans les foyers, a changé les habitudes culturelles des français. Certes, en France, les gens avaient adopté, chez eux, et ce depuis très longtemps, le minitel. Mais, cette nouvelle technologie n'a rien à voir avec les quelques pixels étalés sur un écran 8 pouces. Avec l'internet, et surtout avec les débits de plus en plus grands, le rendu en image est parfait, quelquefois plus précis que sur les versions en papier. La narration est projetée sur une autre dimension ; les auteurs se permettent quelques mouvements pour leurs figurines, et les onomatopées deviennent sonores : c'est de la BD bruitée. On commence même à évoquer un genre à part entière, c'est les *Webcomics*<sup>1</sup>.

En fait, l'internet ne joue que le rôle d'un catalyseur qui permet à la fois d'adopter les anciens supports, de les recréer et/ou de les créer à nouveau et de les partager à une vitesse incroyable, jamais atteinte par une maison d'édition auparavant. Le comble, c'est que toute cette procédure peut être réalisée par un internaute quelconque qui vit n'importe où sur la planète.

En cette dernière décennie, un mouvement de fans de tout âge s'est emparé de la toile et des œuvres mangas. Ces fans mettent à la disposition du grand public, et ce, sans aucun but lucratif, leurs talents de traducteur, c'est le phénomène de scanlation<sup>2</sup>. Les fans font appel quelquefois, à un « rawhunter », littéralement un chasseur de manga brut scanné, ensuite, un hébergeur s'en charge pour le partager, après le travail fait sur les textes dans la nouvelle langue. Il arrive, aussi, que les fans produisent les sous titres d'un anime, c'est le fansub.

---

1 Le **webcomics** est une BD qui est éditée directement sur la toile, elle peut être interactive et vit généralement des donations, de ses produits dérivés et surtout de la publicité.

2 Un **scanlation** ou **scantrad** est un manga qui a été numérisé puis traduit par un individu seul, ou par une équipes d'internautes fans, appelé teams. En général ces traductions sont faites à partir du japonais, du chinois ou du coréen. Aujourd'hui de plus en plus de traduction de la traduction apparaissent, c'est une conséquence à la non maîtrise de la langue originale du manga. Les mangas, dans la plupart des cas, sont traduits en anglais, ensuite les internautes s'en emparent pour les retranscrire une deuxième fois en français en espagnole et même en arabe.

#### 5.1.4 Manifestations et expositions en France

Plusieurs évènements sont liés à ce phénomène de BD japonaise en France. Au début, ce ne sont que des expositions limitées, à l'intérieur de manifestations plus grandes de livres de jeunesse ou de bande dessinée « classique », mais avec le temps et le travail fait en amont par les fans, on assiste à des expositions organisées partout sur la planète, reliées par les messages sur smartphone et les réseaux sociaux. Les professionnels se joignent aussi, côte à côte, avec les amateurs qui y exposent. Dans ce genre nouveau de manifestation on ne se limite plus à la seule présentation des œuvres pour jeunes, mais on adopte, aussi, une certaine mise en scène, presque théâtrale.

Ainsi est née *la japon expo* en 1999. C'est un salon qui réunit, d'une façon homogène, tout ce qui a une relation avec la culture japonaise, du manga aux arts martiaux. C'est aussi là qu'étaient organisés les premiers concours de cosplay<sup>1</sup>. En 2001 c'est la naissance de la *Paris Mangas & SCI-FI Show*, toujours d'actualité et qui a lieu deux fois par an. Elle réussit à regrouper quelque 38000 visiteurs. En 2005, *la japon expo*, réussit à réunir 40000 fans passionnés du Japon.

Enfin, bien qu'il reprenne un peu les mêmes caractéristiques de la japon expo, *le chibi japon expo* semble plus focalisé sur la culture manga, avec des rencontres de créateurs et d'éditeurs du secteur.

Dans son Edition d'octobre 2012, cette exposition propose des stars de pop et de la gastronomie japonaise. Ceci dépasse de loin ce qui nous intéresse, mais, c'est pour signaler et comprendre l'ampleur de l'influence de cette culture de la BD sur les fans.

---

1 Mot composé à partir des deux mots anglais "costume" et "playing", apparue pour la première fois aux États-Unis par des fans de Star Trek et de Star Wars qui se déguisaient en leur personnage favori pour la sortie des films, cette tendance s'est transmise au Japon où elle rassemble des milliers d'adeptes surtout lors d'événements nationaux comme la « World CosplaySummit »

Bien que ce mot ne soit pas rentré complètement dans la langue française, l'Office québécois de la langue française proposa en février 2010 comme équivalents de cosplayer les substantifs costumadier et costumédien. « *Costumade, inspiré du mot mascarade, a été proposé pour traduire cosplay. Le terme costumadier a été créé sur le modèle de festivalier (le suffixe -ier pouvant signifier « participer à ») et le terme costumédien est un mot-valise créé à partir des mots costumade et comédien (faisant référence à l'aspect théâtral ou jeu de rôle lié au présent concept).* ([http://www.gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id\\_Fiche=26505113](http://www.gdt.oqlf.gouv.qc.ca/ficheOqlf.aspx?Id_Fiche=26505113))

## 5.2 La Corée et la Chine

La Corée possède ses propres mangas, appelés des “Manwha”. Ils ont été, naturellement, influencés par leurs semblables japonais, aux alentours des années trente. On dit que c’est une technique qui visait surtout à barrer le chemin aux dessins satiriques coréens qui circulaient pendant l’occupation japonaise.

(Exemple : La bicyclette rouge de Kim Dong Hwa et Les nourritures de l’âme de Kim Dong Hwa)

Plus tourné vers le style européen et américain, sans leur ressembler complètement, le Manhwa désigne quand même un manga chinois. Dans ce genre, le dessin se fait plus réaliste, et contrairement au vrai manga japonais, les couleurs sont souvent utilisées.

(Exemple : My way de Ji Di Remember de Benjamin. Et Pourquoi j’veux manger mon chien de AhKo.)

## 5.3 L’Algérie

Nous nous sommes intéressés à la France parce que c’est là qu’a mariné le manga, avant de venir en Algérie, et c’est là, aussi, qu’il y a le plus d’études et de critiques envers ce type nouveau de livres pour jeunesse.

Que ce soit par proximité géographique, ou par lien historique, l’Algérie est très proche de la France. Il n’y a qu’à regarder le nombre d’antennes paraboliques pointées vers les satellites européens, ou, du moins, cherchant à capter les quelques chaînes françaises, pour se rendre compte de cette réalité d’ordre plutôt culturelle, et il n’est point besoin de faire une étude statistique sur ce sujet, pour prouver ce fait. C’est de là que nous est parvenue la culture manga. Certes, il ne faut pas oublier, ni négliger les quelques animes japonais traduits en arabe, dans les années quatre-vingt, par la chaîne de télévision Libanaise, comme Goldorak<sup>1</sup>.

Poussé par un prix attractif et une abondance de production des studios japonais, par rapport à ce qui était proposé par les Américains ou les européens, plusieurs autres séries ont suivi, comme le roi Léo “الليث الأبيض”, la princesse safir, Takaya Todoroki, Zina wa Nahoul. Mais à la différence que ces animes, en arabe,

<sup>1</sup> Notons que la version arabe avait conservé le titre original de cette série, *Grendizer*.

étaient diffusés par épisode unique et il n'y avait pas d'émission les réunissant tous en même temps.

Les Algériens ont commencé à se tourner vers les chaînes satellitaires, accessibles via des antennes paraboliques, à la portée de la bourse moyenne, juste au moment où l'impact de ces séries animées commençait à disparaître.

La synchronisation était parfaite, puisqu'à cet instant précis était retransmis le Club Dorothée sur Antenne 2<sup>1</sup>. L'engouement était tel que les jeunes fans commençaient à collectionner les produits dérivés en dehors du circuit économique algérien. Les produits liés étaient commandés directement de France ou d'Espagne. Les plus pauvres se contentaient de faire des photocopies, ou empruntaient quelques figurines à leurs copains.

Aujourd'hui, cette génération se rencontre dans des blogs et des réseaux sociaux, organisent des rencontres, des manifestations, des défilés de cosplay<sup>2</sup> et ont même fondé une maison d'édition sous le label Z-link.

### 5.3.1 Z-Link première édition de mangas en Algérie

Tout commence avec un de ces jeunes passionnés, Otaku comme ils aiment les appeler en langage nippon, du nom de Brahim Salim, âgé alors de 26 ans. Diplômé en droit et présentateur d'une émission sur Alger Chaîne III « Accro-tv », il créa, en 2008, le premier Magazine mensuel, 100% algérien de jeux vidéo et de manga "Laabstore"<sup>3</sup>.

Je lisais ces revues depuis tout petit et j'ai toujours rêvé d'être rédacteur dans ce genre de supports, mais je savais pertinemment que ça n'existait pas chez nous. Puis avec le temps j'ai remarqué que la communauté Otaku (fans de jeux vidéo et de mangas) s'agrandissait d'année en année. Je me suis dit pourquoi ne pas lancer le magazine que je voulais intelligent et interactif avec l'idée de mettre en éveil les jeunes mangakas (dessinateur de bandes dessinées) algériens pour essayer de donner un souffle de vie à la bande dessinée algérienne qui est délaissée et dans un état de non-vie.<sup>4</sup>

1 Cf. Le Club Dorothée et le manga en France. p. 79

2 L'Office National des Droits d'Auteurs et droits voisins (ONDA) a même décidé d'encourager ces jeunes en leur octroyant un statut officiel et une carte d'artiste.

[http://www.huffpostmaghreb.com/2017/10/07/cosplay-phenomene-jeunes- n\\_18209110.html](http://www.huffpostmaghreb.com/2017/10/07/cosplay-phenomene-jeunes- n_18209110.html)

3 Selon son créateur : Laabstore a plusieurs sens dans plusieurs langues.

- En anglais, laab : Laboratory Store, c'est en référence aux game store. Les magasins de jeux vidéo aux États-Unis dans le sens laboratoire dans lequel on décortique les jeux vidéo.
- En français, laab : laboratoire est dû au hasard et ça n'a rien à voir avec le store de la fenêtre. Enfin, en arabe, laab : jeu, store (soutour), lignes... jeux vidéo sur des lignes, ce qui fait le magazine.

4 H.Y. « LAABSTORE, LE MAGAZINE MANGAS ET JEUX VIDÉO MADE IN ALGÉRIE » Génération Otaku ! Rubrique culture, dans *Le Soir d'Algérie*, 5 février 2008, p. 10.

C'est avec l'aide d'un dessinateur algérien, Yacine Haddad, que Brahim concrétise ses idées de manga, avec la création de Samy-Kun, le premier de son genre, en Algérie, officiellement publié, et mis en page en respectant le format et le sens de lecture japonaise.

Ce qui intrigue dans ces mangas, c'est ce mélange entre la culture japonaise, occidentale et algérienne, puisque le manga suit les proportions nippones, mais l'histoire elle, bien que dessinée dans les règles de cet art étranger, est construite autour d'une intrigue bien de chez nous, mettant en scène des touareg et dans des lieux algériens, avec des noms amusants, comme "Couscous town" pour désigner la capitale dans Samy Kun.

C'est ce que fait aussi le dessinateur et bédéiste Aïdaoui Tahar Mohamed, qui a entre autres participé à l'élaboration du magazine Laabstore. Sous le pseudonyme de *Natsu*, il joue avec des codes d'ordre culturels et culturels, et arrive, avec une grande aisance, à nous façonner, une histoire qui mêle très bien les genres, puisqu'il réunit dans sa BD mangas, le style japonais qu'il dit avoir affectionné depuis son enfance et une fête religieuse du premier ordre qui n'est autre que le jour du sacrifice du mouton (les festivités d'Aïd el Adha).

Il ne s'arrête pas pour autant à ce clivage entre culture nipponne et culte musulman. La culture urbaine de la capitale, Alger, y est aussi exploitée, d'où d'ailleurs le nom du manga : DEGGA, qui n'a rien avoir avec le mot en français, « Dégâts », mais qui reflète une certaine pratique citadine réelle, de combat de moutons, qui se pratique à la veille de cette même fête religieuse.

C'est dans cette perspective que les éditions Z-LINK ont œuvré. Ils publient, entre autre, des mangas qui sont rédigés en arabe, mais qui comportent aussi des passages ou des constructions qui relèvent du parler algérien, transcrit à l'aide des caractères de la langue utilisée.

Il existe, certes, une sorte de comité de lecture, qui recadre et valide les textes de ces BD. Cela se vérifie sur les mangas que nous avons consulté, et aucun d'eux ne comportait des phrases explicitement choquantes ou contraire à l'éthique populaire. Toutefois, cette restriction ne va pas vraiment au-delà du texte lui-même et néglige les autres composantes de ce genre d'histoires.

### 5.3.2 L'internet, catalyseur des influences étrangères

L'internet, en Algérie, est cette autoroute qui a brisé le dernier rempart vers la culture manga. Les jeunes, qui suivaient Naruto sur la chaîne satellitaire Game One, se sont vite lassés des rediffusions de la série, et ont choisi de continuer les épisodes en téléchargeant, illégalement, les scans du manga, directement d'internet dans des sites spécialisés, ou en utilisant des logiciels de partage « peers to peers ».

Il faut rappeler que l'internet n'est pas complètement bon marché mais il commence à se démocratiser, c'est une sorte de mode tendance qui oblige les jeunes, par pression sociale, à l'approprier, d'abord par nécessité d'intégration, ensuite par habitude.

Le fait que les lois appliquées en Algérie, comme partout d'ailleurs, restent, la plupart du temps, très en retard par rapport aux réalités de transactions pratiquées sur internet, laisse une grande marge de manœuvre aux internautes qui veulent télécharger des fichiers en relation avec leurs centres d'intérêts, ce qui n'est pas complètement la même chose dans les pays dit développés.

Quelques groupes, comme les Anonymous, œuvrent explicitement pour la diffusion à grande échelle des contenus intellectuels et autres, arguant que cette action-là n'est qu'une résultante directe de la politique industrielle qui s'est emparée des produits (intellectuels).

Ainsi, l'internet, pour les algériens reste cette fenêtre qui offre un horizon sans limites législatives ni éthique d'ailleurs et qui permet de faire rencontrer et évoluer les influences diverses, parmi lesquelles, la culture de mangas.

### 5.3.3 L'influence du groupe Space-toon

Une chaîne arabe de grande influence, et diffusant des mangas à longueur de journée, a fait son apparition en 2000. Elle propose aussi des animes en version arabe, et quelquefois en version originale japonaise comme Bleach. Ces séries sont doublées en Syrie, dans les locaux du centre "Venus" مركز الزهرة et ce depuis 1985. C'est un centre spécialisé, qui est à l'origine de la création de la chaîne Space-toon.

Ce groupe fait paraître, chaque mois, chez les libraires, des magazines, signés du même nom, et qui traitent de sujets divers, allant de la reprise de dessins animés,

manga ou autres, en bandes dessinées, adaptées pour le besoin, mais aussi des jeux et quelques activités ludiques.

C'est l'un des groupes, sinon le seul, qui importe des animes mangas. Son marché recouvre plusieurs pays du Moyen et de l'extrême Orient, tels que la Corée, l'Indonésie ou l'Inde. Il est, en outre, le détenteur de la plus grosse industrie de doublage, au Moyen Orient.

Le groupe essaye, par les programmes qu'il propose, de toucher un spectre très large de la population, et fait contraster son implication avec des organisations mondiales, comme l'UNICEF et l'OMS, avec ses séries animées très violentes. Une violence qui se veut justifiée, selon la vision projetée sur nos écrans, (montrant la défaite du mal face aux valeurs du bien).

#### 5.3.4 Festivals et expositions de mangas

Les expositions et les festivals dédiés aux mangas n'existent pas vraiment en Algérie, du moins sous cette appellation-là, puisque les mangas ne sont pas un genre complètement séparé de la bande dessinée, surtout dans les pays où il n'a que tardivement fait son apparition.

Cette distinction-là ne concerne pas les fans, qui eux, considèrent que le terme de bande dessinée est plutôt un terme générique qui englobe énormément de genres.

Parmi les festivals les plus connus, il y a le FIBDA<sup>1</sup>. Organisé chaque année dans la capitale Alger, sur l'esplanade de Riadh El Feth, il regroupe toutes les personnalités qui, de loin ou de près, ont un quelconque lien avec la BD. Sur son affiche de cette année, il exhibe clairement la relation des deux cultures algérienne (ou maghrébine) et japonaise, avec une *chéchia* surfant sur la légendaire *Grande Vague de Kanagawa* de Hokusai<sup>2</sup>.

La commissaire du FIBDA, M<sup>me</sup> Dalila Nadjem, organisatrice de cet évènement et responsable d'une maison d'édition spécialisée dans le livre de jeunesse ainsi que de BD, offre souvent aux participants l'éventualité de publier leur BD. En 2012, par exemple, il était possible de suivre une formation assurée par le scénariste et dessinateur de bande dessinée, *Etienne Schreder*.

---

1 A ne pas confondre avec *Le festival international de la bande dessinée d'Angoulême*.

2 Cf. *Le Hokusai manga* de Katsushika Hokusai. p. 64.



M<sup>me</sup> Dalila Nadjem avait dit à ce sujet, dans un article publié dans le journal El-Watan qu'«Etienne était venu avec une fausse idée sur notre jeunesse. Il a ramené un programme de formation sur les rudiments de la BD. Il s'est retrouvé avec des jeunes avec un niveau supérieur. Il a été obligé de refaire son programme. En 2011, nous avons organisé une formation de quatre semaines à l'Ecole des beaux-arts d'Alger. Nous avons senti le besoin de continuer le cycle de formation »<sup>1</sup>.

Plusieurs autres éditions se sont lancées dans la publication de mangas. Ainsi, était présente en 2012 dans les stands de KAZA édition, deux mangas : *l'Eveil de la contrée d'Azeroth* et *Le Voyage de la mouette* de Oudjiane Sid-Ali, auteur, entre autres, de *Victory Road* et *Abadon* chez Z-LINK.

Rappelons ici, que Kaza édition avait aussi publié, en février 2012, son premier numéro d'un magazine spécialisé au petit format, « carré d'art ». Il regroupe plusieurs créations d'artistes bédéistes, en vue d'être publié chez la même maison d'édition. Le deuxième numéro, sorti en juin 2012, a fait redécouvrir les deux premiers prix nationaux des FIBDA 2011 et 2010 à savoir "*le prix d'une souffrance*" de Kouza Houria et "*Raïs*" (Le Raïs Hamidou) de Chahine Ladjouze avec le scénario de son collègue Zerdani Salim. D'autres commandes (9 œuvres au total) ont été proposées, comme "*The Hidden Worlds*" de *Islam Berbiche*.

Le Festival International de la Littérature et du Livre de Jeunesse (FELIV), n'est pas vraiment une exposition de BD, mais, dans son programme jeunesse, il propose des ateliers qui initient au dessin, ainsi que des espaces pour les animations. En 2012, le quatrième atelier était consacré aux mangas, animé par les éditions Z-LINK.

Le Festival national de la bande dessinée (FNBD), moins connu que les deux premiers, se tient généralement à Aïn Témouchent, avec le soutien de l'Office des établissements de la jeunesse (ODEJ) et le ministère de la Jeunesse et des Sports. Il a fêté son troisième anniversaire en 2013, avec, au programme, des conférences, des expositions et un concours qui récompensera les lauréats.

Il est évident que le conte et la bande dessinée servent la narration de façon différente. Instantanée, rhétorique et contextuelle pour le conte, cette narration sera imagée, sensationnelle, elliptique et allusive pour le 9<sup>e</sup> art.

---

1 METAOUI, Fayçal. « Festival international de la bande dessinée d'Alger "*Alger, 50 bulles*" », El-Watan, 16 septembre 2012, p. 15.

En cela, la bande dessinée ressemble au manga japonais qui reprend les mêmes procédés, exprimés à travers un art et un cumul culturels d'une autre région.

Nous nous retrouvons, dans notre recherche, face à une configuration à deux pôles ; d'un côté, l'ancien, le conte, véhiculé dans cette aptitude étendue de la parole qui permet depuis la nuit des temps la transmission de discours, et de l'autre, l'art figuratif repris et épanoui grâce aux techniques d'impressions et au mode de vie actuel qui favorisent son expansion.

Dans ce qui suit, nous allons exposer les méthodes de collectes utilisées qui nous ont permis d'obtenir un corpus assez représentatif. Nous tenterons ensuite de mettre en évidence quelques facteurs influents en corrélation avec l'acte de narration, à travers l'histoire, mais aussi l'impact du mode de vie présent, urbain, sur le processus de création des légendes.

## **Partie II**

---

### **Imaginaire, corpus & motifs**

## **Chapitre I**

---

### **De la conception de l'imaginaire**

L'imaginaire est un prétexte par lequel on fait évoluer toutes sortes de créatures, afin de leur donner des existences en dehors d'un monde où ils ne le pouvaient guère. Ces créatures ne sont pas seulement des monstres ou des chimères, qui manquent aux classements conventionnels de la beauté de l'humain, mais ce sont aussi des êtres normaux qui vivent des combinaisons extraordinaires de cette existence.

La narration, permet, par son détachement du fait réel, cette transformation latente et profonde, qui essaye de recréer, non à l'identique, une vision captée par le créateur dans les esprits des auditeurs/lecteurs, en y suggérant des images et des associations qui ne préfiguraient pas dans l'histoire originelle. C'est l'étrange.

Mais penchons-nous, tout d'abord, sur l'étymologie de la notion d'imaginaire.

Il ressort que partout où l'on recherche le mot, un dénominateur latin émerge, et nous rattache à la signification basique de cette notion qui est « *l'imago* ». Bien que les contours de ce mot restent imprécis, on le rattache, souvent, à tout ce qui a trait à la ressemblance, dans les reproductions imagées et les autres formes de représentations artistiques, à l'original, à la réalité, dans le sens où la première copie est celle qui est créée à partir du néant, et donc celle qui ne possède pas d'antécédent.

Cette image, qui ressemble à une autre s'avère être l'essence même de notre existence - si ce n'est notre survie par l'acte de reproduction - avec cette différence, que, dans ce processus, la copie nouvelle n'est pas identique, mais s'ouvre sur de nouvelles possibilités qui ne figuraient pas, en apparence, dans ses géniteurs. Les combinaisons infinies et les possibilités d'être éclipsent, par leur multitude, les traits de ressemblance.

Cette référence aux ancêtres, loin de son aspect de la génétique héréditaire moderne, se retrouve aussi comprise dans cette notion latine d'*imago* : l'image que l'on se fait des ancêtres, glorifiante, ou plus modeste et réelle, est une représentation mentale combinée à travers les récits transmis de génération en génération. Ceci rejoint les portraits de personnages romains illustres que conservaient les descendants, et par extension, le produit de l'art qui en résulte, ensuite, l'art comme agent transcripteur d'un possible.

Portrait, figure, représentation et effigie ... sont autant de reproductions qui se regroupent dans ce que l'on peut garder en mémoire pour le restituer en l'imitant.

Une mémoire de discours qui entraîne, sans cesse, mimétisme et empathie involontaires, sous forme d'images scénarisées, c'est-à-dire : l'imagination.

Il y a donc ce que l'on perçoit comme informations venant du monde qui nous entoure, et, en parallèle, il y a le monde que nous créons à l'intérieur de nous-mêmes, et qui essaye de mimer, selon les capacités et l'histoire culturelle de la personne, ce que nous pouvons et voulons comprendre.

Nous avons compris que l'imago nous renvoie, presque toujours, à une autre racine latine qui est celle de *l'imitator*, qui signifie l'imitation. C'est la tentation de modélisation, au sens presque scientifique du terme. Des tentatives instinctives de simplification mentale de ce dont l'humain en a conscience, en l'interprétant selon son degré de lucidité et ses prédispositions culturelles et culturelles.

Ainsi, lorsque pour une ethnie éloignée, le conte est un mode d'expression du réel, comme pour les conteurs de l'Inde qui entame leurs récits allégoriques par la formule : « *Il y a* »<sup>1</sup>, pour d'autres, le récit n'est qu'une expression pédagogique qui tire ses enseignements du réel, tout en s'articulant dans la dimension de l'irréel, dans le but de capter l'attention et de provoquer des sensations fictives : « *Il était une fois* ». C'est la reproduction, par l'imagination du réel, sous un modèle de fiction choisi.

Il est clair que la problématique de l'imaginaire se trouve insérée dans les plis de sa définition : comment un imaginaire, en tant que reproduction ou copie de la réalité, peut-il prétendre être une partie de la réalité de la chose même ?

Malgré cette polysémie de l'imaginaire et une étymologie qui renvoie, sans cesse, à la notion d'un double fictif, cette capacité humaine, qui permet la visualisation des discours, existe belle et bien. C'est un instinct de survie qui nous permet une perception des possibilités d'échecs que nous risquerions dans des aventures insouciantes et fatales.

---

<sup>1</sup> BALBIR, Nalini. « Genres littéraires en Inde ». Presse de la Sorbonne Nouvelle, Centre national de la recherche scientifique (France). 1994, p. 281.

### 1. Icône, fantasme et fantastique

La nécessité d'associer des représentations visuelles, symboliques ou figuratives, à une réalité socioculturelle, naît d'un besoin de communication historique, dans le sens où cette représentation même, primitive et schématique qu'elle soit, et dès sa création, se trouve engagée dans un processus d'amplification de sens, qui va la charger de significations, qui échappent, par la suite, comme dans la littérature, à la volonté de son auteur.

On comprendra, par cette brève explication, que « *l'artefact* » n'est pas l'image en tant que création imitant la réalité, mais le sens qui est rajouté au gré des interprétations du signe iconographique.

Les traditions liturgiques diverses se sont toutes penchées sur cette problématique de « *l'icône* », en la statuant comme étant une forme de profession de foi, (*tels les chrétiens orthodoxes et quelques musulmans chiïtes*) ou, au contraire, en l'interdisant, parce qu'elle est une manière détournée d'adoration d'idoles, tels les musulmans sunnites ou les iconoclastes dans la tradition chrétienne.

Il est, entre autres, très utile pour nous de nous pencher un peu sur l'argumentaire des deux parties. Leur conflit nous renseigne sur leurs façons de voir et de considérer la relation qui existe entre le sacré, le réel et le figuratif. Bien que les deux premiers semblent fusionner, car « Dieu EST », et il est réel, la seconde relation prête à interprétation, et c'est le cœur de cette confrontation : c'est, pour les chrétiens orthodoxes, l'incarnation de Dieu, entité indescriptible, en un être naturel et bien descriptible, qui offre cette permission à l'individu, de se représenter son créateur.

Pour eux, c'est cet apprentissage de l'humanisme que le peintre, par exemple, tentera de faire ressortir à travers l'image d'un saint, du Christ et même de Dieu.

Il faut dire que le débat nous fait comprendre qu'aucun de ces deux pôles ne parle de l'art en tant qu'objet qui sert à restituer une beauté imaginée, mais traite, plutôt, le caractère allégorique de la représentation.

L'icône, dans ce sens-là, n'est que prétexte pour l'artiste. Elle lui permet de faire transposer une composition mentale, abstraite, vers une réalisation concrète, une opération de libération d'un imaginaire ... d'un fantasme.

Les images, dans la tradition chrétienne orthodoxe, sont des instruments de méditation qui aident à franchir la barrière du sensoriel. L'imaginaire, ainsi stimulé, va créer un fantasme contextuel, recherchant du plaisir dans cet acte d'adoration qui se termine, dans certains cas, par une extase ou une sensation de surélévation.

Mais peut-on vraiment transposer cette vision des choses sur notre support qui est, ici, le conte en général et l'imaginaire qui y est contenu ?

Il est en effet clair que l'icône, en tant que symbole, étalé sur des supports divers comme la peinture, la littérature, la sculpture et même la musique, n'est qu'un seul et même « motif » modelé selon des expressions multiples.

## **2. Dualité du réel et du conceptuel chez J. P. Sartre**

L'imagination et l'imaginaire, parurent respectivement en 1936 et 1940, sous la plume de Sartre où il montre une nouvelle vision de la relation qui pourrait exister entre ce qui est inspiré de la réalité et ce qui est une composition de l'imaginaire, allant jusqu'à envisager, dans sa réflexion, une rupture totale entre ces deux pôles.

Ce qui attire Sartre, c'est surtout l'appréhension de la réalité par l'individu, un acte qui sollicite l'imagination pour la "reconstitution" de ce qui est perçu. De ce fait, il situe sa théorie au niveau du processus de "reformulation", ou du moins, d'adaptation de l'information sensorielle en une sorte de données cognitives.

Il découpe ainsi ce mouvement d'assimilation du monde en trois étapes essentielles :

- Tout d'abord, Sartre parle d'une conscience perceptive, une sorte de premier contact avec l'objet considéré. C'est une forme d'approche instinctive et primaire par laquelle le cerveau collecte ses premières informations de l'objet, à partir d'un certain angle, déterminé par son point de vue spatio-temporel, mais aussi culturel et cultuel. Il est aussi impossible d'avoir une perception globale sur le sujet, déterminée d'abord par son existence même, et aussi par les relations



infinies, qu'il possède avec les autres objets du monde, qui lui procurent, une valeur unique. Enfin de compte, il en résulte un ensemble d'informations hétérogènes et incomplètes, pourtant, cela suffit à se faire une idée sur l'objet même et à pouvoir l'intégrer dans des réflexions futures.

Notre entendement de la chose se réalisera au fur et à mesure, et nous permettra, aussi, de découvrir, à chaque fois, une nouvelle particularité qui était restée cachée pour nous.

- Il distingue aussi, en deuxième lieu, une conscience réflexive, qui elle, se focalisera surtout sur le contexte par lequel l'objet est présenté et en sera, en quelque sorte, la garante et la certification de ce qui est perçu.

- Pour la troisième étape, Sartre identifie une conscience dite "*imageante*". Elle serait l'aboutissement du processus d'imagination. Liée à notre affectivité, elle est fortement imprégnée par elle et, par cette relation même, nous propose une lecture reformulée des images perçues, selon un point de vue personnel. C'est en réalité une liaison entre l'objet réel et une certaine conscience que nous pouvons créer de l'objet en notre esprit, elle reste toutefois entachée d'émotivité et de sentiments, vestige d'expériences précédentes. Il est entre autres à noter que l'idée de l'objet, que nous construisons en nous-mêmes ne doit pas être confondue avec l'objet réel, ce qui nous permet de discerner la différence entre ce que nous avons assimilé de l'objet et l'objet dans son existence réelle, ceci, nous permet de créer notre réalité propre et de se représenter les choses en leurs absences. Notre liberté n'en devient que plus grande, selon Sartre, puisque nous avons la capacité de faire apparaître les objets absents et d'en concevoir ce qui n'existe pas, ou est à venir.

Ce qui est à retenir de cette distinction clairement énoncée par Sartre, est que ce qui est détecté par nos sens n'est pas complètement reconstitué par notre esprit, il ne l'est que partiellement et fortement imprégné par notre potentiel psychique. Ainsi, l'image que nous avons l'impression de percevoir dans notre esprit n'en est qu'une représentation plus ou moins "maladroite" d'une chose qui existe, elle est un rapport avec cet objet additionné à l'expérience acquise par les circonstances de notre rencontre avec ce sujet.

Sartre réitère la nécessité de cette distinction entre image réelle et image issue de notre conscience comme preuve de l'impossibilité d'utiliser ces images

de l'esprit comme base d'une quelconque réflexion logique. Il expliquait cela par le fait qu'on n'ait pas le pouvoir de quantifier un souvenir en mesurant quelques-uns de ces éléments, on ne pourrait pas, par exemple, compter le nombre exact de colonnes d'une construction complexe si on n'avait pas réellement prêté attention à ce détail précis, bien qu'on puisse se souvenir de ses contours approximativement corrects.

[...] je ferme les yeux et je produis l'image de la chaise que je viens de percevoir. La chaise, en se donnant maintenant en image, ne saurait pas plus qu'auparavant entrer dans la conscience. Une image de chaise n'est pas, ne peut pas être une chaise [...] que je perçoive ou que j'imagine cette chaise, l'objet de ma perception et celui de mon image sont identiques : c'est cette chaise de paille sur laquelle je suis assis. [...] Seulement, dans un des cas, la chaise est "rencontrée" par la conscience ; dans l'autre, elle ne l'est pas. Mais la chaise n'est pas dans la conscience. Pas même en image. Il ne s'agit pas d'un simulacre de chaise qui aurait pénétré tout à coup dans la conscience et qui n'aurait qu'un rapport "extrinsèque" avec la chaise existante et dont l'essence intime est précisément de se rapporter de telle et telle manière à la chaise existante.<sup>1</sup>

Notre conscience peut, à tout moment modifier et/ou corriger sa façon de concevoir le sujet, et ainsi, changer notre relation "affective" avec celui-ci. D'autre part, le sujet, en son existence réelle, reste soumis à des lois qui nous sont extérieures, physiques, et qui, dans une certaine mesure des choses, lui procure une apparente stabilité par rapport à son image projetée dans nos esprits.

Sartre choisit le nom *d'analogon* pour désigner cette relation entre ces deux images ; images de l'objet réel et image de la conscience.

On a alors d'un côté, une image de l'objet dans sa dimension physique et qui ne se dévoile qu'au fur et à mesure, elle est dépendante de la volonté de l'observateur et de sa connaissance du domaine, elle fait la spécialisation et a besoin de l'entraînement. Et de l'autre côté l'image qui n'a pas besoin de point de vue, c'est celle que nous concevons dans notre esprit, et c'est cette conception de l'objet "reflet" qui permet une sorte d'omniscience sur ce qui est imaginé. Dans cette dimension de la conscience qui est à la limite du rêve éveillé, l'esprit concepteur n'a plus besoin d'espace et de temps comme c'est le cas dans la vie réelle puisque les codes de ce qu'il imagine sont préchargés dans son raisonnement, d'où le paradoxe des rêves qui ne durent que quelques secondes.

---

<sup>1</sup> SARTRE, Jean-Paul. « L'Imaginaire ». Gallimard, 1940, p. 15.

Cependant, l'individu n'a nullement besoin de se représenter par l'image tout ce qu'il pense, ou ce qu'il dit. Il y a donc différentes manières de concevoir les idées, ce même individu se retrouve donc épargné des contraintes visuelles des images correspondantes à ce qui est évoqué ou intercepté de l'extérieur.

Cette capacité de parole et de réflexion, observée dans son déroulement spontané, nous renseigne sur le rôle facultatif de l'image dans le processus d'assimilation d'une information à caractère "cognitif", dans le sens de connaissance active, ou "somatique" dans le sens de connaissance passive.

La simple pensée n'a pas besoin d'objet conceptuel, mais, c'est presque un instantané naturel, comme c'est le cas quand quelqu'un dit : "bonjour". Au contraire, se représenter un objet dans son esprit demande un certain effort d'imagination malgré son apparente immédiateté et son assimilation directe par la conscience. Il n'est, en fait, qu'une recombinaison créatrice de notre esprit, ce qui explique la possibilité de vision globale qu'on a sur l'objet, et aussi, plus loin, nous éclaire sur la facilité de se présenter l'absent et la difficulté de le décrire. Ce sont en fait des objets conçus pour satisfaire la pensée de l'individu et non pour être pensé en eux-mêmes.

En conséquence, la possibilité que l'image conçue de l'objet comporte des erreurs est très élevée, et ainsi, sa différence devient naturelle.

C'est entre autres le savoir qui peut annuler le passage parfois obligé par l'image représentative. Le signe scriptural en est l'exemple parfait, il nous offre une transcription d'un son qui renvoie à une réalité physique ou à une sensation psychique, mais dans les deux cas, plus le mot écrit ou entendu est connu, moins la nécessité d'une représentation imagée est exigée. Le musicien, lui, interprétera directement dans son esprit ou en composition sur un instrument, un signe de musique qu'il lit.

### **2.1. Néantisation du monde**

Notre façon de vivre dans le monde qui nous entoure passe inexorablement par une reconstitution mentale de celui-ci, c'est dire que le monde extérieur est doublé par un monde intérieur propre à nous, dans lequel les images

des objets ne sont qu'une pâle imitation satisfaisante de la conscience de ce que nous avons saisi à travers notre conscience perceptive.

Paradoxe insolvable dans la théorie de Sartre, qui explique qu'on ne peut appréhender la réalité qu'en la substituant par un double flottant et instable de notre conscience, et qu'on ne peut réellement s'épanouir qu'à travers ce double-là qui n'est pas la réalité.

Le monde devient intérieur, il est aspiré dans un jeu de décomposition et d'assemblage par lequel une partie de son essence est sauvegardée, selon le point de vue personnel de l'individu. Une *néantisation* du monde extérieur pour soi, qui n'implique aucunement une destruction de l'objet extérieur, réel, puisqu'il demeure incorruptible face à l'acte d'observation.<sup>1</sup>

La conscience imageante nous permet de nous représenter l'absence des objets du monde réel, d'une manière grossière et caricaturée. Une sorte de capacité insatisfaisante et frustrante, car l'objet recherché est présent dans notre conscience, mais reste inaccessible, irréalisable dans le vrai monde, l'expérience que nous pouvons avoir de l'objet est de l'ordre du "*fantasmagorique*".

Qu'on est-il des œuvres artistiques qui sont autant de produits de l'imaginaire, composés selon une réalité perceptive tout autre, qui ne répondent pas à la réalité physique de notre monde, même si elle l'imité.

Pour Sartre *l'œuvre d'art est un irréel*<sup>2</sup> il est le résultat de ce que la conscience imageante en a fait de ce qui a été perçu de la réalité, il ne peut donc constituer un objet de la réalité pour la perception première, il n'est qu'une manifestation esthétique d'une représentation mentale d'un sujet observé. C'est un *ensemble irréel*<sup>3</sup>.

Image visuelle (d'un tableau de peinture, d'un signe iconographique ou typographique) et image auditive (de la parole, des bruits ...) dans la conscience imageante, apparaissent dans un espace imaginaire atemporel, ils disparaissent

---

1 Cette incorruptibilité reste fragile dans certains cas de l'observation altérante, comme cela avait été constaté par Lévi-Strauss dans ces études anthropologiques sur certaines tribus. Le fait d'approcher ces groupes pour les examiner les contamine par la présence même de l'observateur. Le sujet de l'observation devient agent actif qui observé à son tour, et change de comportement par cette présence intempestive.

2 SARTRE, Jean-Paul. « L'Imaginaire ». Gallimard. 1940, p.362.

3 Ibid. « L'imaginaire ».

aussi au gré de notre volonté. L'objet réel ne peut disparaître ainsi, il est indépendant de nous. Il n'est, entre autres, ni beau ni laid, puisque l'image sur laquelle nous portons ce genre de jugement est intérieure, elle est irréelle, et du coup, différente de celle réelle.

Cette notion de "beau" ne concerne alors que la dimension imaginaire. De plus, ce substitut de la réalité qu'est l'image mentale, se trouve pris dans un mouvement d'appréciation affective. L'image de l'objet se verra attribuer des qualités et peut être aussi des défauts qui n'existaient pas dans le "modèle" réel. Ceci ne doit pas être confondu avec la connaissance scientifique qui elle, fonde son raisonnement sur les mesures prises une à une à l'aide, souvent, d'appareils de précision.

En résumé, Sartre, nous a permis de concevoir un monde secondaire, complètement reproduit, non à l'identique, mais tel un tableau impressionniste qui se permet des rajouts et des abstractions dictés par sa seule motivation sentimentale et doctrinale. C'est dans ce monde que nous évoluons, et c'est aussi là qu'il faut comprendre les mécanismes de l'imaginaire.

### **3. Le fantasme comme moyen de communication**

Pour éclaircir cette partie qui paraît de prime abord confuse, parce que mettant en parallèle une notion qui renvoie à un désir composé à l'aide de l'imaginaire - pour apaiser une frustration sociale - et une autre qui se démarque concrètement par sa manifestation publique, il faut, tout simplement, rappeler que le fantasme se manifeste sous différentes formes, et peut, pleinement, se traduire dans la littérature et la poésie. Deux expressions de l'esprit qui tendent à faire part aux autres, à communiquer.

Le fantasme, à ce titre, est une manière détournée qui permet, par l'artifice d'une mise en scène, consciente ou inconsciente, de satisfaire un désir refoulé et/ou de surmonter une hantise. Il peut être individuel, mais aussi d'ordre grégaire, et paraître à travers les peintures, les blasons ou les mythes, et finir dans les contes populaires. Il peut, aussi, se mêler, dans notre époque, à quelques discours nationalistes.

Sigmund Freud avait compris, à ce titre, que les témoignages des enfants qu'il avait rencontrés, se rapportant aux abus de quelques adultes, n'en étaient pas vraiment réels. Il abandonna sa théorie sur ce genre de traumatisme du vécu, en 1897, pour en formuler une autre, fondée sur la notion de « réalité psychique », rattachée directement au concept de fantasme. Pour lui, l'esprit crée sa propre réalité, initiée par le besoin instinctif de se faire une place au sein du groupe.

C'est l'expression de ce qu'on aurait voulu avoir : l'argent, la gloire, un statut social et le laisser apparaître dans notre façon de s'habiller, de se coiffer, les tatouages qu'on se fait, et, comme vecteur de tout cela, la manière de s'exprimer devant les autres. Le but en est de persuader les gens de la véracité de ce qu'on montre, pour se prendre au jeu soi-même, pour se convaincre.

Toute histoire est construite sur ce principe. Elle ne s'érige pas en dehors d'un fait social, et ne le peut pas, car elle est une partie déterminante de cette dernière. Conte et anecdote ne seront que les parodies de *l'Histoire du groupe*.

Le mythe, lui, qui n'a d'existence qu'en dehors de la sphère du vécu de l'humanité, et tend, pour s'en rapprocher, de se rattacher avec sa préhistoire, explique quelques facettes de cette notion de fantasme, en élevant les actants qui y figureraient au rang de dieux, et de demi-dieux. Cette transcendance du fantasme qui lie, ainsi, les mythes, et les rend « collectif », permet, à l'individu par son acceptation de ses « fantasmes originaires » de se construire une histoire plus « intéressante », par rapport aux autres peuples qui ne mettent pas en œuvre leurs capacités imaginatives. Histoire qui, construite comme un mythe, aura la tendance de toujours prétendre à la vérité d'un autre temps.

#### **4. Du symbole au mythe**

Le *mythe* est ce substantif utilisé par un groupe ayant une réflexion plutôt mystique et, qui tend, par ce procédé, à expliquer sa genèse, ainsi que les manifestations de la nature qui l'entourent.

Pour les anthropologues, ou du moins pour les gens qui ne partagent pas les mêmes croyances, le mythe reste cette tentative simple et archaïque de l'esprit, pour fournir des explications convaincantes sur les origines, et les forces qui gouvernent le monde.

Pour certains naturalistes du XIX<sup>e</sup> siècle, le fait de personnifier des choses inanimées répond, en fait, à un processus mental qui lierait, par défaillance et non par réflexion logique, ces deux opposés. Ce dysfonctionnement est décrit comme étant une maladie du langage qui a laissé, selon les spécialistes, des traces dans notre quotidien, telle l'utilisation dans le langage courant de la tournure: « la lune se couche, se lève... »

Le mythe reposerait donc sur un malentendu, une sorte d'interprétation différente des interlocuteurs. Le premier, le produit par simplicité d'esprit, ou dans le but de peindre une allégorie. Le second, le comprend dans une perspective tout autre, dans laquelle il le replacerait dans un contexte de logique et d'équivalence propre à lui.

Que l'on se place dans l'une ou dans l'autre des deux positions de cette communication interprétative, le résultat serait différent.

Le mythe se distingue, aussi, du conte ou de la fable, par sa prétendue véracité. Quand, dans la mythologie grecque, les dieux fondent le monde, il n'est pas question de fantaisie ; c'est une histoire conventionnellement admise, qui résout très bien l'énigme existentialiste de l'homme, et qui n'est pas à confondre avec l'histoire de l'homme qui ne rapporte que les faits terrestres de notre existence, depuis la nuit des temps. C'est ainsi que dans l'Illiade et l'odyssée, on trouve côte à côte, l'histoire mythique dépeignant la genèse, et l'histoire humaine d'un groupe, d'une région.

Le symbole, lui, ne fait que reprendre sous formes simplifiées, codifiées, les éléments essentiels du mythe. Le but est de les rendre visibles à travers les produits de la société comme les blasons et les drapeaux, pour en distinguer l'appartenance au groupe, qui les maintient liés grâce à une croyance identique.

Dans ce cas, le mythe n'est pas simplement ancien, mais, au contraire, il peut être moderne. Il suffit d'évoquer le mythe américain, avec ses symboles de motos et de routes goudronnées, ou la pomme de la marque Apple qui nous renvoie, du coup, à un récit ancien de la transgression, la pomme interdite et le fait d'en avoir goûté un morceau. Avec ce dernier exemple, la volonté presque inattendue, passée inaperçue d'affronter ses mythes, pour une société, est presque un signe de renouveau et de progrès.

Notre façon de vivre influe considérablement sur la manière qu'ont les sociétés de créer le mythe. La science tout comme notre perception actuelle des choses qui nous entourent, témoignent de notre progrès, de notre entendement de plus en plus "correct" de la nature ; et nous permet dans une stricte mesure d'en bénéficier. Cependant, nous ne cessons d'agresser cet environnement nourricier. C'est comme si nous étions condamnés, pour vivre bien, de détruire, par notre connaissance, ce qui nous protège.

Ceci est le dilemme moderne auquel est confrontée notre conscience collective.

Il suffit de jeter un coup d'œil sur la production littéraire fictionnelle pour s'en rendre compte, d'ailleurs c'est en lui ajoutant le substantif de "science" que l'expression moderne de *science-fiction* prend tout son sens.

Nous vivons la science, et imaginons la science. Les super héros s'ils ne sont pas des erreurs ou des réussites de l'expérimentation d'un scientifique ils seront originaires d'un monde lointain que nous voulons explorer. C'est notre mythe collectif. Notre mythologie du XXI<sup>e</sup> siècle a absorbé les dieux et déesses de l'Olympe pour les dissoudre dans la création contemporaine, tournée plutôt vers les limites des capacités de l'homme et de la machine.

En son temps Karl Marx avait bien remarqué l'évanouissement du modèle mythologique grec devant la montée de l'industrialisation en disant :

... L'idée de la nature et des rapports sociaux qui alimente l'imagination grecque, et donc la mythologie grecque, est-elle compatible avec les métiers à filer automatiques, les locomotives et le télégraphe électrique ? Qu'est-ce que Vulcain auprès de Roberts & Cie, Jupiter auprès du paratonnerre, et Hermès à côté du Crédit mobilier ? Toute mythologie dompte, domine, façonne les forces de la nature, dans l'imagination, et par l'imagination ; ... L'art grec suppose la mythologie grecque, c'est-à-dire la nature et les formes sociales, déjà élaborées au travers de l'imagination populaire d'une manière inconsciemment artistique.<sup>1</sup>

Ceci étant dit, la science a beaucoup progressé depuis ce texte sagement réfléchi, mais lié à un contexte qui nous est éloigné. Aujourd'hui nous savons que nos limites ne sont pas encore atteintes, ce qui nous permet d'envisager, incontestablement, la naissance de mythe encore plus extraordinaire que ceux qui nous ont été laissés par d'autres civilisations.

---

1 MARX, Karl. « Economie ». Gallimard. Paris.1963, p. 265/266.



Il reste tout de même un certain détail observé qui ajoute de la complexité au mythe, c'est celui des thèmes abordés dans le manga japonais où cette mythologie ancienne y est restaurée et fusionnée à ce qui est moderne. Le passé côtoie le présent, leurs créations nous plongent dans un espace connu, mais déconstruit et perturbant. Une création qui reflète, peut-être, le bouleversement qu'ils ont subi pendant la Deuxième Guerre mondiale.

Le symbole, quant à lui, ce sera une fois de plus, le résultat de la culture *iconolâtrique*<sup>1</sup> qui accompagne la création mythologique d'une civilisation. Il est le parachèvement de la propagation d'une pensée à travers tous les supports et les accessoires du quotidien. C'est la marque, le cachet, l'emblème qui se chargeront parfois de porter ces signifiés en remplacement des anciens sceaux et blasons.

#### 4.1. Utopie

Parler d'utopie dans ce chapitre consacré à survoler quelques pensées sur l'imaginaire, lui attribue une signification presque maladroite qu'il faudrait clarifier en postulant que l'utopie et l'imaginaire c'est un peu comme l'âme et le corps, elle est absente, mais la croyance en son existence la rend présente. Platon en "rêvait" déjà d'une cité idéale où le parfait n'était que sa nature, sinon, elle devient pure réalité, dans le sens où elle ressemblera à ce qui existe autour de nous et qui est corrompu par l'obligation d'être confronté aux éléments de la vie qui, de nature physique sont corrosifs, et de nature spirituelle pervertissant. D'ailleurs, pour beaucoup, l'Éden, c'est un paradis perdu.

Toutefois, notre rapport avec le développement fait glisser le sens tantôt vers une synonymie équivalente à l'imaginaire, tantôt à un idéal possible. Dans ce mouvement d'oscillation de sens, le rapport à la politique sociale joue un rôle très important, en fait c'est la volonté de changement qui fait naître cet élan vers la recherche par la composition imaginaire d'un monde meilleur, une forme de critique relative du vécu. C'est ainsi que parut en 1516 "*Utopia*" de Thomas More, le précurseur du genre.

---

<sup>1</sup> De iconolâtrie et -ique ; du grec byzantin eikonolatrês, 'celui qui adore des images' ; du grec ancien eikôn, 'image'. (Dictionnaire Antidote Version HD v6).

L'utopie, un autre meilleur qu'ici, est souvent symbolisée par une île. L'Atlantide de Platon était une île par contre pour Utopia, c'est la volonté humaine incarnée dans son conquérant décideur Utopus, qui la sépare du continent auquel elle était rattachée.

C'est une nécessité, lorsque le changement est salvateur. Un catalyseur de l'imagination qui l'accélère et la pousse à produire du vraisemblable, du possible. Une vision sociale correctrice des transgressions qu'elle peut constater. Une aspiration à la réforme et au bien-être.

La cité, ainsi "protégée" par des remparts et par sa nature même, d'accès difficile, devient un havre de paix, tout comme l'imaginaire qui tient sa liberté de son inaccessibilité par les autres. C'est l'invitation et presque cette action seule, qui permet d'y pénétrer. C'est dans cette perspective que le monde nouveau peut s'épanouir selon la volonté créatrice qui l'a pensée.

Aujourd'hui, ce terme renvoie, pour certaines sociétés occidentales, à ce qui est impossible ou du moins ce qui est destructeur en raison de ce qu'ils ont subi comme expériences catastrophiques d'un renouveau socialiste idéalisé, conduit par Hitler et Mussolini<sup>1</sup> qui soutenaient à leurs débuts les mouvements de protestations et la volonté de changement. Cette utopie une fois atteinte commence aussitôt à se désagréger par la volonté même qui l'a créée. Son fondement même est basé sur la stricte application des lois, ce qui en soi n'est pas une mauvaise chose, mais qui, poussé à un degré élevé, ne laisse aucune liberté à l'individu, bloque l'imagination, et détruit la création.

En 1949 George Orwell fait paraître son roman "1984", dans lequel il mêle science-fiction et roman d'anticipation. Son personnage central est l'énigmatique "Big Brother", signifiant littéralement le grand frère<sup>2</sup>. C'est en fait un chef de parti politique qui n'apparaît jamais en public, mais qui est présent dans tous les foyers et les recoins de la ville par un système de télécrans et d'affiches, d'où la formule propagandiste de *Big Brother is watching you* qui signifie, le grand frère vous observe. C'est un système de surveillance des gens qui encadre selon une doctrine bien stricte, les agissements et habitudes des habitants de la ville.

---

1 Mussolini avait d'ailleurs créé une revue qui portait le nom d'Utopia en 1913.

2 Dans la version française, le roman garde le nom en Anglais.

Ce genre de roman présente les dérives possibles de l'utopie, un mouvement restreignant les libertés et prônant le contrôle total des individus, aboutissant à un résultat contraire, nommé la *dystopie*.

En somme, *l'utopie* et la *dystopie* peuvent marquer la naissance et la mort de l'imaginaire idéal d'une existence plausible. C'est une situation de trouble qui nécessite de l'ordre, et puis de l'ordre contraignant par la volonté de tout contrôler qui appelle l'envie de liberté.

L'imagination nous donne cette possibilité de vivre une simulation du réel, en prenant soin de considérer, par cette faculté, les différents facteurs qui agissent sur le projet et les possibilités qui en découlent selon qu'on accentue un élément ou que l'on résume un autre. La littérature, comme étant l'un de ces produits dérivés, se préoccupe souvent des dérives possibles. D'abord comme produit à sensation et ensuite comme indicateur prévisionnel du progrès et des tendances humaines.

Quant à l'histoire, elle a alimenté l'imaginaire collectif. L'idée, d'un monde d'abondance de richesse et de libertés, jaillit avec la découverte du Nouveau Monde. L'eldorado et la recherche de l'or se traduisent en désir de conquête et d'explorations.

L'émergence de la machine fait naître dans les esprits des gens une forme nouvelle de croyance : le pouvoir de changer les choses par le simple effort mental et de pouvoir résoudre les problèmes collectifs des gens. Tout cela a contribué à accentuer l'espoir d'une nouvelle vie. Le paradis devient alors terrestre et sa clé est le savoir.

Très vite l'imaginaire se met en fusion et construit des modèles d'existences, des traités de politiques faisables. L'idéalisme en est une couleur dominante et le rêve d'atteindre cette *Éden* n'en est que permis. Les gens s'en rendront compte, de la faille qui hante l'utopique ; c'est un rêve collectif qui ne peut satisfaire tout le monde. L'histoire aura montré (on l'a exposé plus haut) que l'imaginaire peut être aussi de l'ordre du totalitarisme.

Robot et métropole deviendront, tout de même, des thèmes récurrents du début du XX<sup>e</sup> siècle avec notamment la pièce de théâtre de science-fiction du tchécoslovaque Karel Capek "R. U. R." (Rossum's Universal Robots) mettant en

scène la révolte des robots contre les humains, et dont le titre est inspiré de “*Robota*”, mot tchèque qui signifie « travail forcé ». On n’oubliera pas de mentionner Fritz Lang et son film devenu légendaire “*Métropolis*”, ainsi qu’Isaac Asimov et sa vision presque scientifiquement clairvoyante sur le futur et notre relation avec la technologie.

Au sortir de la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle, l’humanité commence à voir dans l’imaginaire un simple exercice de la pensée. Les guerres et les désastres politiques vécus ont balayé l’espoir naissant d’une probable aspiration de renouveau par la croyance en une utopie à venir.

L’utopie devient synonyme de rêve inaccessible, d’imagination pure et d’idéalisme trompeur. Cependant la nouvelle ère de connexion et de technologie de l’information, fait que cette tendance humaine ondulatoire qui vacille entre ordre et liberté entame une nouvelle phase de gestation.

En effet, les imaginaires populaires n’ont jamais pu converger d’une façon aussi rapide qu’aujourd’hui, et la fusion des cultures n’a jamais été possible avant l’avènement de cet outil électronique.

Il faut donc suivre de près la création littéraire et artistique, et sonder l’imaginaire collectif pour anticiper les aspirations d’une probable cité idéale.

## 5. Lacan et le nœud borroméen

La démarche adoptée par Jacques Lacan, dans sa réflexion sur l’intrication du réel, de l’imaginaire et du symbolisme, ne peut être comprise qu’à travers le contexte intellectuel dans lequel il évoluait. En fait, c’est l’esprit scientifique, et plus exactement les méthodes mathématiques de son entourage (dont le mathématicien Pierre Soury faisait partie) qui l’ont poussé à recadrer son travail.

Il est très utile de rappeler que Lacan s’était déjà lancé sur la théorie d’approche mathématique de la psychanalyse. Il y substituait les éléments clés qui agissent sur le comportement et les réactions psychiques de l’humain, par des signes mathématiques qui faciliteraient la transmission de cas, ou du moins leur compréhension. Beaucoup de ces compatriotes disaient, à propos de ses disciples, qu’ils étaient devenus des « ingénieurs ». A cela Lacan rétorquait que son école essayait de réduire l’homme à quelques éléments définissables et transmissibles.

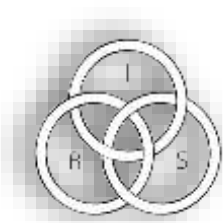
C'est après sa rencontre avec *Pierre Soury*, qui était en train de travailler sur les « chaînes et les nœuds », qu'émergea réellement la théorie du nœud borroméen de Lacan (voir schéma illustrant le nœud borroméen). Les trois lettres R, I et S représentent la réalité, l'imaginaire et le symbolisme. Il y explique, par l'entrelacement de trois ficelles déposées l'une sur l'autre, l'intrication des éléments essentiels de la psyché humaine, à savoir le symbolisme le réalisme et l'imaginaire. Le rôle de cette représentation montre, selon Lacan, la possibilité de communiquer l'état d'une personne, par des signes autres que le langage qui, lui, n'offre pas toujours cette éventualité. Les ficelles sont placées de façon à ce que si l'on venait à couper l'une d'elles, les deux restantes soient automatiquement libérées.

Tout le discours psychanalytique de Lacan qui s'en suit adopte une vision identique à son nœud borroméen. Si, toutefois, on n'y voyait pas dans cet entrelacement, l'explication même de ce qui engendre, par extrapolation, le discours lacanien.

Il faut comprendre, dans cette vision, propre à Lacan et son école, que les choses doivent être prises du point de vue du patient en tant qu'objet de départ. Le symbolique, tout à coup, devient le champ des représentations propres à l'individu, et qui ne reflètent pas forcément la réalité des choses. C'est le « lieu naturel » de l'individu, c'est ce qu'il a construit en substituant, par le langage, le monde réel qui l'entoure, mais dans lequel il ne vit que par substitution<sup>1</sup>. C'est le lieu du signifiant par excellence.

Quant à l'imaginaire, il représente, pour Lacan, la sphère du narcissisme. C'est par son incroyable processus que l'individu arrive à se voir, se représenter en un tout.

C'est dire que l'homme ne vit qu'à travers un possible qu'il a construit par un jeu de similitudes approximatives de la réalité, et qui, à la fin, forment sa réalité à lui. Le langage substitue les choses, pour, ensuite permettre leur évocation par des sons et par des signes qui économisent le fait de se les présenter à chacune



<sup>1</sup> Cf. néantisation du monde, Sartre. p. 99

des occasions de discours, mais, qui engendre, par leur approximation, des interprétations et des ambiguïtés.

Ainsi, ce langage construit un imaginaire propre qui, cependant, offre un champ d'expression à ce même langage : c'est la première intrication entre l'imaginaire et le symbolique. Vient alors le réel, qui, paradoxalement, n'existe que comme contrainte à l'individu, et qui ne peut le saisir qu'à travers une représentation (comme un mathématicien évoquerait la logique d'une relation par la démonstration et par les formules). Ici, c'est le symbole qui permet la meilleure approche de la réalité, et là, dans cette deuxième relation, le nœud borroméen prend tout son sens.

La réalité est capturée par un jeu de symboles, qui, tout en représentant le réel se détache de lui et provoque une stimulation à la création imaginaire, qui, à son tour nous permet de mieux visualiser le réel, ou du moins, d'en déchiffrer les symboles.

C'est ce qui permet au langage, par exemple, de transmettre des informations, ou des émotions qui provoquent chez le lecteur/auditeur, des émotions similaires, mais en aucun cas identiques, car faisant appel à un imaginaire attaché aux mêmes symboles renvoyant à une réalité antérieure, comme le souvenir, mais déjà substituée.

La relation entre le réel, l'imaginaire et le symbolique, pour bien la comprendre, dans cette vision lacanienne, ressemble à ce qui se fait dans les studios de doublage des films : le son qu'on entend n'est presque jamais vrai, et pourtant, produisant les effets sonores qui nous satisfassent, le bruitage nous convainc, et passe pour une réalité admise.

## **6. Imaginaire personnel et imaginaire collectif**

On s'étonne souvent d'entendre les sociologues ou les psychologues évoquer dans leurs études, un imaginaire collectif, entendu dans le sens d'un consentement social passif, sur un ensemble d'éléments fondateurs qui représentent la somme de toutes les espérances des individus d'un groupe. Pourtant, c'est cette même théorie qui explique au mieux, les réactions exagérées,

voire barbares d'une ethnie, devant une transgression de cet imaginaire, qui engendre quelques croyances et en corrompt d'autres.

Ainsi, nous allons nous baser sur ce postulat d'un imaginaire social existant et prouvé. Il est présent dans nos discours populaires et dans nos contes, et il est concentré dans nos peurs et nos aspirations.

Paradoxalement, c'est cette même croyance, qui dans la plupart des cas génère l'amour de l'appartenance au groupe. C'est un élément essentiel dans le maintien, le développement et la continuité. Lorsque cet imaginaire consenti est épuisé, dans le sens où il ne peut expliquer l'état des choses ou lorsqu'il est en confrontation directe avec les objectifs de ces mêmes individus qui l'ont accepté, il sera progressivement remplacé, au profit d'un autre, qui saura s'adapter, aux nouvelles exigences du groupe. On l'appellera donc une idéologie.

L'imaginaire social est en fait un principe actif, mettant en émulation et orientant l'imaginaire personnel de chaque individu. Cela s'apparente aux courants littéraires, politiques et artistiques, qui sont autant de modes d'expression d'idées nouvelles, que les individus sont parfois obligés d'adopter au risque d'être mis à l'écart par leurs congénères.

Florence Giust-Desprairies disait de cet imaginaire, qu'elle propose de désigner par *imaginaire collectif*, qu'il :

...assure non seulement des fonctions affirmatives et créatives, mais également défensives contre toute menace interne et externe en essayant de réduire les désaccords, les conflits, les contradictions. Il établit un consensus latent sur la manière d'aborder les situations par la réduction qu'il opère entre désirs individuels et réalisations collectives.<sup>1</sup>

Cette fin collective s'avère être l'essence principale de l'imaginaire collectif. Ici, un autre paradoxe apparaît : comment une création fictionnelle sert-elle un idéal réaliste ? C'est dire que le groupe crée inconsciemment un système d'argumentation qui fonctionne sans cesse à maintenir une conviction, qui, à son tour, permet aux personnes d'atteindre un objectif suprême.

---

<sup>1</sup> GIUST-DESPRAIRIES, Florence, « L'imaginaire collectif ». Col. Sociologie clinique. Erès .2003, p. 39.

Pour Émile Durkheim, l'imaginaire est un principe élémentaire de l'art, mais l'art, pour lui, est une manifestation symptomatique d'une société qui s'individualise dans sa vision "*De la division de travail social*", très chère à l'accomplissement d'une homogénéité sociale par une complémentarité des besoins et des tâches.

L'imagination naît, selon lui, d'un désir, d'une envie de vivre comme les plus riches, ou du moins ceux qui sont plus haut placés dans la hiérarchie. C'est aussi le terrain où le désir devient une réponse à notre existence. On devient, par le rêve, celui que l'on veut être.

Toutefois, cette pulsion qui éclot d'un imaginaire de convoitise, idéalisée ou non, tentera, chez certains individus, à vouloir se concrétiser. Ce passage de la simple pensée vers un accomplissement réel peut se manifester sous forme de création artistique, qui, enrobée par la dialectique aura tendance à faire croire à l'individu que son désir a été atteint, et au groupe, de croire en une nouvelle forme d'épanouissement possible, qui ne répond pas nécessairement aux normes et aux codes de la société, d'où le risque de voir les individus détruire leurs liens d'intérêts qui fondent toute société, par le simple exercice de leur pouvoir imaginaire, car la tendance d'être lié par les mêmes représentations morales, qui créent une solidarité contre ce qui ne répond pas à ces croyances, laissera place à d'autres représentations, plus "*abstraites*" et plus "*intimes*". Ceci fait que la définition même de ce qui est social et collectif change pour ce qui est personnel, compétitif et spéculatif.

C'est dire que le groupe, avide de symboles, favorise l'expression mécanique de l'imagination, qui sert le même groupe par la création d'icônes et de mythes, mais qui le détruit aussi, par l'insatiabilité de la consommation fantasmée, artistique et virtuelle, qui désagrège le groupe et favorise l'égoïsme et l'individualisme.

Entre cette *Doxa* créée par une collectivité pour renforcer sa présence et cette *Praxis* qui est en quelque sorte la preuve de foi par l'action finale, il existe un champ de discours et de rhétorique, qui est responsable d'une très grande partie de l'élaboration des histoires populaires et des contes fantastiques.



Pour bien comprendre ce schéma géniteur de discours fantastique, il faut se représenter un système où une minorité conçoit et où la majorité suit. Cela ressemble aux discours politiques, nationalistes, et en général, la transmission de toute idée qui sert à réunir. Car le but est de créer une convergence vers laquelle tous les individus d'une société donnée se tournent, et qui pourrait, aussi, les amener à réfléchir d'une manière identique. Le reste sera, pour eux, étranger, inconnu presque inapproprié.

## **Chapitre II**

---

### **Du corpus & de la méthode**

### 1. Histoire, anecdote, contes et légendes algériens

La constitution d'un corpus représentatif d'une littérature de jeunesse mondiale est évidemment impossible. Cela est dû à notre incapacité à cerner l'immense production des maisons d'édition qui y ont vu, en ce secteur, une aubaine pour leurs chiffres d'affaires comme le montre si bien l'exemple des données communiquées du syndicat national de l'Édition en France Avec « 342,4 millions d'euros, soit 13,4% des ventes de livres ... la jeunesse devient le deuxième secteur éditorial en termes de poids économique, à la faveur de la forte baisse de l'édition scolaire. »<sup>1</sup>

Le premier secteur étant la littérature proprement dite avec, toujours selon les chiffres du syndicat, 675,3 M€, ce qui représente 26,4% de l'ensemble des ventes de livres qui n'exclue pas, cependant, les contes et légendes réédités, ainsi, qu'une certaine catégorie de livres pour adolescent qui ne saurait être classés entièrement comme littérature de jeunesse.

Donc, nous nous retrouvons, si nous nous plaçons dans cette perspective, avec un objet d'étude confus et un terrain de recherche très vaste. Ce qui reste tout de même clair, c'est notre point de départ qui est la recherche d'un impact de la culture jeunesse étrangère sur la nôtre, montrer ce qui a été injecté dans nos histoires et qui s'est dilué avec le temps. Il est aussi important de rechercher ce qui aurait influencé « les autres », et qui est propre à l'Algérie. Une sorte d'échange collective, conscient ou inconscient, qui suggérerait des insertions dans l'une ou dans l'autre des cultures concernées.

C'est cette réciprocité qu'on devrait rechercher, et tous les écarts que nous aborderons ne le seront que pour la seule raison de bien cerner les facteurs influençant qui rentrent en jeu dans cette équation littéraire. Ces écarts seront, en fait, des remarques sur des contes et des histoires qui ne se trouvent pas dans le corpus, mais que l'importance ou l'évidence de ressemblance nous oblige à citer. Il y aura aussi une recherche sur les références, utilisées par les auteurs, dans leurs textes, qui pourraient dans certains cas nous renvoyer vers des domaines différents en relation avec le monde de la jeunesse.

---

<sup>1</sup> Syndicat National de l'Édition. Secteur éditorial, « Jeunesse ». Mis à jour le 9 septembre 2014. [En ligne]. [http://www.sne.fr/secteur\\_edit/jeunesse-2/](http://www.sne.fr/secteur_edit/jeunesse-2/) [consulté le 1 janvier 2015].

Tout cela nous conduit à travailler sur les deux axes du temps et de l'espace. Deux dimensions qui nous permettent de comparer un avant et un après de la littérature "fixe", d'un endroit précis, et aussi, de comparer à travers l'espace, ce qui a été produit dans des endroits éloignés et de comprendre les mécanismes qui le rendent différent ou ressemblant à ce qui se fait ici.

Nous allons donc réunir des contes, des bandes dessinées et des mangas algériens, qui constitueront notre matière première de travail. Nous avons toutefois, négligé volontairement les livres de contes pour enfants, car n'offrant généralement que des reprises de contes populaires (parfois étrangers) et sont souvent, plus que d'autres, soumis aux exigences de l'édition, c'est-à-dire qu'ils peuvent fausser les résultats de l'échantillon que nous voulons étudier.

En somme, le corpus, de par sa diversité, nous oblige à procéder de différentes manières selon le genre de livre que nous souhaitons ajouter à notre liste de l'échantillon. Pour cela, nous avons utilisé les techniques d'échantillonnage de convenances et de représentativités, ainsi que des choix ajoutés pour des raisons de contenu qui nous paraissaient pertinents.

## **2. Choix de l'échantillon d'étude**

Nous avons donc choisi, non par contrainte mais par nécessité du sujet, des contes algériens comme corpus de départ.

Ces contes ont été triés avec le plus grand soin du fait qu'ils ont subi une sorte de double sélection. Ce sont, en fait, des textes oraux et écrits qui ont été recueillis par des chercheurs et des auteurs passionnés de contes et légendes algériens à différentes époques et dans divers endroits, ce qui nous offre du coup une certaine représentativité explicite de leurs collections respectives. C'est ce travail tacite qui représente pour nous, la première sélection très importante dans notre travail.

Les recueils de notre corpus sont, en fait, une sorte de travail déjà entamé par d'autres mais notre valeur ajoutée sera de passer au-delà de la simple action de rassembler et d'énumérer pour aller vers la mesure et la comparaison.

En fait, parmi les cinq recueils sélectionnés, quatre forment ce que nous pouvons appeler un échantillon de convenance.

Echantillon de convenance, car faisant partie d'un ensemble plus grand, celui de la littérature populaire orale et écrite. En effet nous ne pouvons en aucun cas étudier toute l'étendue de cette création littéraire.

Le seul critère que nous nous sommes imposé était celui de la rigueur scientifique, dans le sens où les cinq recueils sont le fruit d'auteurs ayant une relation directe avec le domaine de la recherche ou carrément en collaboration avec des chercheurs de renom.

Néanmoins, en ce qui concerne le recueil de Gaëtan Delphin, *Recueil de textes pour l'étude de l'arabe parlé*, le choix s'est fait en raison d'un certain contenu explicite qui servait notre recherche, et que nous verrons en détail dans la troisième partie. Cela veut dire qu'il ne fait pas partie de l'échantillon de convenance, et sera, dans notre étude "dissout" dans l'ensemble général de notre corpus.

### **3. Les contes et les auteurs**

#### **3.1. L'Algérie des contes et légendes**

Le premier recueil qui attira notre attention était celui de *Nora Aceval* "*L'Algérie des contes et légendes*" édité chez Maisonneuve et Larose. L'auteur est une conteuse confirmée native des hauts plateaux de la wilaya de Tiaret dans le Sud-ouest algérien dans la localité de Tousnina. Née en 1953, ses origines tribales, maternelles, de Ouled Sidi Khaled ont été surtout marquées par des femmes conteuses, porteuses d'une sorte de répertoire vivant qui se transmettait oralement de génération en génération. Les collectes de contes auxquelles elle procède en Algérie dans la région du Djebel Amour sont couronnées d'une légitimité "scientifique" de par un diplôme de maîtrise de lettres modernes.

C'est cette trace-là, du répertoire oral, ou du moins une partie d'elle que restitue Nora Aceval dans ce recueil que nous allons utiliser dans notre corpus de départ.

Il est aussi important de signaler la pertinence de ces contes, puisque Nora Aceval travaille en étroite collaboration avec des personnalités du domaine de la recherche comme ceux qui apparaissent dans ce recueil, à savoir le maître de recherche honoraire au CNRS Marie-Louise Ténèze et Nadine Delcourt, chercheur au

CREA, ainsi que celui qui préfaça son œuvre : Jean Perrot, Professeur émérite de la littérature comparée à l'Université Paris XIII, fondateur de l'IICP Institut International Charles Perrault . Cette proximité avec le domaine de la recherche lui permet d'identifier le type de quelques contes de son corpus à l'intérieur de la classification AaTh, comme *La vache des orphelins*, en T.511 à coté de *Cendrillon* en T.510 dans la catégorie *d'enfants ou d'orphelins qui souffre(nt) de la cruauté d'une marâtre*.

Toutefois, il est clairement énoncé dans l'introduction de ce recueil, par l'auteur lui-même qu'il n'y avait aucune prétention à une quelconque recherche scientifique dans ce travail, et que le seul but de la collection était la fidélité aux “*versions originales, ne changeant ni la trame, ni le sens des récits*”<sup>1</sup>.

Dans cette œuvre apparaissent trente contes que nous envisageons d'examiner. Les axes sur lesquels nous allons les étudier vont être expliqués, en détail, plus loin.

Ainsi nous aurons :

1. Fibule d'Argent. T.709	16. El Hem bi Derhem.
2. Haroun Rachid le Sultan. T.314	17. Bent Ben Bhout. T554
3. S'Mimi Enda : le Petit Ecouteur de Rosée. T.451 & T.313	18. La sœur adoptée par les ogres.
4. L'astucieuse fille du paysan. T.875	19. La Fille du Lion.
5. La Vache des Orphelins. T.511	20. La Candide et la Perfide. T.613
6. L'homme qui épousa une ogresse. T.449	21. Le pain de l'invité. T.756
7. L'ogresse et le champ de fèves.	22. Le riche et le pauvre.
8. Peau d'âne. T.510	23. L'amour jusqu'au feu de l'enfer.
9. La fille du Sultan et la fille du Vizir. T.403, T.408, T.533	24. Dhiab fils de Ghanem.
10. Izar. T.590	25. Les Enigmes de Ghanem.
	26. Dhiab et la Jument.
	27. La chèvre et les chevrettes. T.123

<sup>1</sup> ACEVAL, Nora. « L'Algérie des contes et des légendes ». Maisonneuve et Larose.

11. Le subtil voleur de Bait el Mel. T.950	28. M'Hamed Dhib et Kadour l'Âne. T.103
12. Le don de nourriture.	29. Le bouc, le bélier, le coq et l'âne. T.2D
13. Le pêcheur et le singe. T.545	30. L'astucieuse chèvre et le loup.
14. Pépé Colosso. T.301B	
15. Aïcha la Fille du Bûcheron. T.425	

### 3.2. Contes populaires

Le second recueil sur lequel nous allons nous pencher est celui de *Tahar Oussedik* (1913–2014), natif de Tizi-Ouzou dans la localité de Sidi Naâmane. Volontaire combattant contre le nazisme, activiste politique au sein du PPA et plus tard membre dans les rangs de l'ALN, il renoncera, après l'indépendance, à ces décorations militaires malgré toutes les tortures qu'il avait subies pendant l'occupation et se consacrera à l'enseignement.

Il occupera plusieurs postes dans l'enseignement et sera, après avoir été inspecteur, cadre à l'Académie d'Alger.

Les contes qui figurent dans ce recueil sont très intéressants pour plusieurs raisons. D'abord, par leur origines algériennes, ce qui est notre but premier dans cette recherche mais aussi par l'auteur même qui les rapporte, par son vécu, ses origines et sa passion des contes.

Ce livre a été édité chez « *L'Entreprise Nationale du Livre* » en 1985. Ce recueil n'est pas vraiment une collection de contes dans le sens où les récits ont été recueillis auprès des conteurs, mais ce sont des histoires circulant dans l'univers social de l'auteur qui les restitue par sa plume. On est tenté d'admettre que dans cette perspective des choses qu'il est lui-même conteur, mais une sorte de conteur moderne qui édite ces fables de façon écrite, pour qu'elles soient lues.

Tahar Oussedik nous offre dans son recueil les contes suivants :

1. Teriel (L'ogresse).	8. L'hydre à sept têtes.
2. Le mariage de L'éléphant.	9. Mektoub.
3. Bah'loul et Bah'loula.	10. Le pêcheur.
4. Destin d'un enfant.	11. Mqidèch.
5. Le manteau de plumes.	12. L'amour filial.
6. Enigmes.	13. Loundja.
7. La djeba enchantée.	14. Les aventures de la princesse Malha.

### 3.3. Les contes populaires algériens d'expression arabe

L'écrivain *Bourayou Abdelhamid*, lui, s'intéresse particulièrement aux contes d'expression arabe. Son recueil sera toutefois écrit en langue française et sera édité par l'Office des Publications Universitaires en 2003, suite au « Concours du Commissariat Général de l'Année de l'Algérie en France ».

Né en 1950, en Tunisie, d'une famille algérienne, il est l'un des tout premiers étudiants algériens de classes dites arabisées. Poursuivant ses études dans la même perspective, il sera assistant à l'institut de la langue et des lettres arabes. Il finalisera ses études à l'université du Caire et rédigera un magistère sur les contes populaires dans la région de Biskra en 1978. Il enseignera la littérature populaire à l'université de Tizi Ouzou et à la faculté d'Alger.

Il nous propose dans son recueil les contes suivants :

1. Le fils de la femme dédaignée Wald al-mahgura.	9. Celui dont la tête est noire / Mûl 'arrâs lakhal.
2. Lunga.	10. les trois fils.
3. Moitié d'homme / Nsîf 'bid.	11. Les trois conseils.
4. Demi homme /Nsif bid.	12. Le bûcheron et la femme du roi.
5. As-sih la 'karrak.	



- |   |  |
|---|--|
| <p>6. La ville ensorcelée.</p> <p>7. Les trois frères.</p> <p>8. Le beau garçon et la belle fille /<br/>At-tufl az-zin wa at-tufla az-zina.</p> | <p>13. Le loup et le hérisson.</p> <p>14. L'homme, Le hérisson et<br/>le lion.</p> <p>15. L'histoire de l'homme vêtu<br/>et de l'homme nu.</p> |
|---|--|

### 3.4. Contes et légendes Berbères (Kabylie, M'Zab, Touareg)

C'est un recueil rassemblé par L'Hocine Benchikh-Ath Melloouya et publié, lui aussi, durant le Concours du Commissariat Général de l'Année de l'Algérie en France par l'Union des écrivains Algériens.

Les titres qu'il nous propose sont :

- |   |   |
|---|---|
| <p><u>1.</u> L'ogresse de Tseriel.</p> <p><u>2.</u> La femme et le lion.</p> <p><u>3.</u> L'éléphant de boukhtouch.</p> <p><u>4.</u> Histoire du chacal.</p> <p><u>5.</u> Le chacal, le coq et le chien.</p> <p><u>6.</u> Histoire du vieux lion et du<br/>vol de perdrix.</p> <p><u>7.</u> Le bouc et le sanglier.</p> <p><u>8.</u> Histoire des deux rats.</p> <p><u>9.</u> Le chameau, le cheval et<br/>l'Âne.</p> <p><u>10.</u> L'homme naïf et la belle-<br/>mère avisée.</p> <p><u>11.</u> Histoire du hérisson.</p> <p><u>12.</u> Histoire de l'orange.</p> <p><u>13.</u> C'est le foie qui tressaille.</p> <p><u>14.</u> La femme qui prend soin de<br/>sa santé.</p> <p><u>15.</u> Légende de la source de Bi-<br/>Amrane.</p> | <p><u>21.</u> La tisseuse qui ne désespère pas.</p> <p><u>22.</u> Sidi Rend Aoudiâ et Chikh<br/>Mohand.</p> <p><u>23.</u> Histoire de l'homme et de sa<br/>femme.</p> <p><u>24.</u> Histoire de Velâjoudh et de<br/>l'ogresse Tseriel.</p> <p><u>25.</u> La part du Lion.</p> <p><u>26.</u> Histoire des deux chats et du singe.</p> <p><u>27.</u> La vieille et la chèvre.</p> <p><u>28.</u> Histoire du Roi et de ses sujets.</p> <p><u>29.</u> La légende de Jésus.</p> <p><u>30.</u> Les Ait-Fraoussen et le Marocain.</p> <p><u>31.</u> Sidi Sahnoun et son esclave<br/>Abdallah.</p> <p><u>32.</u> Légende de Lalla Halima Chiarîfa.</p> <p><u>33.</u> Le Roi et la chouette.</p> <p><u>34.</u> Le Zaouaoui et le filet de poterie.</p> <p><u>35.</u> Victoire des Ath-Jennad sur les<br/>Turcs et les Amraoua.</p> |
|---|---|

- |   |  |
|---|--|
| <p><b>16.</b> Igoufaf et Taqa.</p> <p><b>17.</b> Le chêne de l'Ogre.</p> <p><b>18.</b> La légende de Chikh Mohand ou-Ihoçine.</p> <p><b>19.</b> Histoire de l'homme qui aimait les animaux.</p> <p><b>20.</b> Histoire du Roi et de son fils.</p> | <p><b>36.</b> Le gain honnête.</p> <p><b>37.</b> Le chacal qui passa en pleine Djemâa.</p> <p><b>38.</b> Poids de la parole.</p> <p><b>39.</b> Le serpent engourdi par la rosée.</p> |
|---|--|

### 3.5. Recueil de textes pour l'étude de l'arabe parlé

C'est le recueil le plus ancien de notre corpus, édité en 1891. Son auteur, *Gaëtan Delphin*, né en 1857 à Lyon dans le Rhône, était professeur de langue arabe, il exerça son métier à Alger où il était aussi directeur de la médersa entre 1895 et 1904. Son œuvre servait avant tout à l'apprentissage de la langue arabe et à l'étude anthropologique de la culture algérienne. Les contes qui s'y trouvent sont recueillis dans l'ouest algérien plus précisément dans les localités d'Oran, de Tlemcen, de Ben Cekran (*Bensekrane*) et quelques petits villages de la même région.

Son travail marque les prémices de la recherche sur la littérature orale et fut aussi l'un des premiers à avoir enregistré des contes et anecdotes algériennes.

Il mourut à Paris en 1919.

Paraissaient dans son recueil, les histoires suivantes :

- |  |   |
|--|---|
| <p><b>1.</b> Ben Cekran et l'acheteur de sa marmite.</p> <p><b>2.</b> Ben Cekran et l'homme qui lui achète le Coran.</p> <p><b>3.</b> Ben Cekran et le juif.</p> <p><b>4.</b> Ben Cekran et l'homme qui lèche la casserole.</p> <p><b>5.</b> Ben Cekran et l'aveugle.</p> <p><b>6.</b> Ben Cekran, le propriétaire du mouton et le qadi.</p> | <p><b>18.</b> Le menteur de l'Est et le menteur de l'Ouest.</p> <p><b>19.</b> Conte de la princesse Beder Eç-Ça'oud.</p> <p><b>20.</b> Le hérisson et le chacal.</p> <p><b>21.</b> Le menuisier, le commerçant et le thaleb.</p> <p><b>22.</b> Le coq, le mouton et l'âne; le tour qu'ils jouèrent au lion.</p> |
|--|---|

<u>7.</u> Ben Cekran et le marchand de figues sèches.	<u>23.</u> Histoire du prince Ahmid el A'bd.
<u>8.</u> Ben Cekran et la vieille femme.	<u>24.</u> Le chacal et la hyène.
<u>9.</u> Ben Cekrane et la femme à la viande de mouton confite.	<u>25.</u> Haroun Er-Rachid et les voleurs.
<u>10.</u> Ben Cekran et la femme à qui il achète de la graisse.	<u>26.</u> La bergeronnette et la chacal.
<u>11.</u> Ben Cekrane et le marchand de l'huile.	<u>27.</u> Le fumeur de hachich et sa femme.
<u>12.</u> Ben Cekrane au cimetière .	<u>28.</u> La grenouille et la tortue.
<u>13.</u> Ben Cekrane et la femme qui mangeait la viande.	<u>29.</u> Anecdote mascaréenne.
<u>14.</u> Ben Cekrane, les tholba et Ahmed ben zinib.	<u>30.</u> Le thaleb et les chrétiens.
<u>15.</u> Ben Cekrane et la femme qui ne voulait pas lui donner à manger.	<u>31.</u> Le bouc, le tour qu'il joua au lion et au chacal.
<u>16.</u> Les tholba marocains et leur compagnon de L'Est.	<u>32.</u> L'homme et la hyène.
<u>17.</u> La bègue et les acheteurs.	<u>33.</u> Histoire de l'homme ahuri.
	<u>34.</u> Le bédouin et I 'avare.
	<u>35.</u> Ahdidouan et l'ogresse.
	<u>36.</u> Récit merveilleux des aventures d'un étudiant au Maroc.

#### 4. Les bandes dessinées et les mangas

##### 4.1. Choix du corpus

Notre corpus, dans cette partie consacrée aux bandes dessinées et aux mangas, a été choisi selon une méthode similaire à celle que nous avons utilisée pour le choix des contes mais elle reste tout de même différente, dans le fond : ici, l'échantillon est représentatif.

Pour établir un corpus représentatif nous nous sommes borné à l'utilisation de techniques scientifiques, vue l'immensité de ce qui se proposait à nous.

Rappelons ici, que le conte, qui est notre point de départ, nous oblige à considérer ses origines ainsi que ses conséquences sur la production actuelle, c'est-à-dire que l'étude que nous menons est purement comparatiste même si de temps en temps elle semble s'attarder sur des détails techniques ou d'ordre illustratif. Et bien que la comparaison entre deux textes distincts reste un exercice plutôt aisé, puisque se limitant à la seule capacité d'observation de deux unités littéraires, cela reste un peu plus compliqué de le faire sur un ensemble plus important et hétérogène.

Le choix devient un élément crucial dans notre démarche, l'objectif est celui de réaliser un ensemble caractéristique. En terme plus scientifique, c'est la confrontation au problème de la construction d'échantillon représentatif de l'ensemble visé par l'étude. Notre stratégie d'approche était donc celle de recourir aux méthodes mathématiques qui gèrent plus facilement les grands ensembles. Pour *Jean-François RICHARD*, la recherche-comparaison ne va pas se résumer au simple fait de comparer des ensembles, mais, va s'intéresser aussi, et de plus près, à la construction des échantillons représentant chacun un ensemble à collationner, « le problème de la construction d'un échantillon se pose lorsqu'on n'a pas les moyens d'observer l'ensemble des personnes ou l'ensemble des situations auxquelles on s'intéresse. On appelle « population » cet ensemble qui constitue l'objet de l'étude ».<sup>1</sup>

L'approche qu'il préconise est celle de l'échantillon aléatoire, presque à la manière d'un échantillon en science de la nature, ou plus communément ; un prélèvement. Il nous faudrait donc constituer des échantillons de façon aléatoire, en procédant par des tirages au sort, pour permettre à l'ensemble des éléments du groupe (dans notre cas ce sera des bandes dessinées et aussi des mangas) d'avoir la même probabilité d'apparition dans ce tirage. Notre but est celui de constituer un modèle représentatif, pour qu'à la fin nous puissions prétendre à la légitimité scientifique de nos résultats qui impliqueront indirectement les autres œuvres qui ne figuraient pas dans le corpus choisi.

---

1. RICHARD, Jean-François. « Echantillon et échantillonnage ». In *Encyclopædia Universalis*, 2004.

Il est aussi très important de noter que le tirage au hasard nous offre une garantie plus “étendue” de couverture sur la production que nous visons par cette étude, et que la représentativité n’en devient que plus précise.

## 4.2. Editions algériennes

### 4.2.1. Z-link

Nous avons, déjà montré, dans la première partie que les éditions Z-Link s’étaient spécialisées dans les bandes dessinées mangas. Créée en 2008, cette édition fait partie des acteurs les plus importants sur la scène algérienne. Participant et coordonnant les manifestations presque sur tout le territoire algérien, elle organise chaque année le festival de FIBDA et propose, entre autres, des prix intéressants aux gagnants.

Cette édition fournit un important choix en matière de production jeunesse décliné en trois catégories : Shônen, shôjo et Seinen, même si pour le troisième type, expliqué sur couverture des mangas vendus, nous n’avons pas constaté leurs existences réelles parmi les albums qui sont vendus.

En tout, ce sont 19 histoires que nous avons choisies de cette édition. Huit d’entre elles sont des mangas complets et édités en format japonais qui comprennent

#### Deux shôjos qui sont

1. *Loundja*, (2013) de Amir Cheriti et Yasmine Boubakir.
2. *Nahla et les Touaregs* (2010) de Salim Brahimi et Matougui Fella.

#### Six Shônen

1. *Nour El-Mouloud* (2011) de Hanane Benmediouni.
2. *Victory road*, Vol 2, (2011) de Oudjiane Sid-Ali.
3. *Drahem* (2010) de Belaskri Sofiane.
4. *Degga* (2008) de Natsu. (Mohamed Aidaoui)
5. *Samy Kun*, Vol 2, (2011) de Salim Brahimi et Maghnich abdelghani.
6. *Houma Fighter* de Said Sabaou .

Le reste des mangas figure dans le magazine Laabstore édité par la même maison d'édition, Z-link, du numéro 4 jusqu'au numéro 31. Ces mangas sont souvent présentés pour les faire connaître au grand public, c'est d'ailleurs la seule plate-forme qui propose ce genre de publicité gratuite aux mangakas nouveaux.

1. *Tsubaki*, (2008) de O-Yuki, Laabstore N°4.
2. *Mon meilleur ami*, (2008) de Amir Cheriti, Laabstore N°4 & 10.
3. *SDF "secret Defence Fondation"*, (2008) de Benali Mohamed Amine & Bendahmane Amine /Redjati Alaa, Laabstore N°9.
4. *Mad rash*, (2009) de Benali Mohamed Amine & Bendahmane Amine /Redjati Alaa, Laabstore N°12.
5. *Togi & co*, (2009) de Touji Samir, Laabstore N°12.
6. *Abadon*, (2011) de Oudjiane Sid-Ali & Ait Hamou riadh, Laabstore N°27 & 28.
7. *Liberté*, (2011) de Belaskri Sofiane, Laabstore N°27.
8. *Kouider*, (2011) de Hanane Benmediouni, Laabstore N°28.
9. *Elemental Quest*, (2011) de Khalil Snami, Laabstore N° 30.
10. *Roda*, (2011) de Amir Cheriti, Laabstore N° 30 & 31.
11. *Ghost*, (2011) de Matougui Fella, Laabstore N° 30 & 31.

#### 4.2.2. Dalimen

Dalila Nadjem, née en France, renoue avec l'Algérie et fonde sa maison d'édition qui se voit, petit à petit, donner une très grande importance aux bandes dessinées. Elle organise chaque année le festival de la BD algérienne, à Alger, en étroite collaboration avec les éditions Z-Link.

Les œuvres choisies de cette édition, au nombre de 18, sont :

**I. Red One**, *L'énigme du mystérieux dessinateur oublié*, de Omar Zelig & Redouane Assari, publiée en 2010, il contient :

1. La Planète Chomorkoul
2. La Planète Faruzi
3. Princesse du desert
4. Tim wa Simsim

**II. Monstres** (œuvre collective) :

Une bande dessinée décrite par l'éditeur comme une œuvre ne reprenant aucun sujet sur l'histoire de l'Algérie ou celui de son quotidien ; ouvrage vraisemblablement dédié à la créativité artistique, propre aux dessinateurs de BD algériens et convergeant vers le même objectif, celui explicitement proposé aux lecteurs dans le titre, c'est-à-dire d'explorer à travers les compétences de chacun des auteurs les manifestations que peut vêtir un monstre.

1. *Orgueil et jalousie...les origines du mal*, de Ilies Bensâada & Amine Benali
2. *Gobe Mots* de Mahmoud Abdoun.
3. *C'était mon papa !* de Faïsa Benaouda.
4. *Kaching Soumeya* de Ourezki & Mahmoud Benameur
5. *World Monster* de Toufik Mebarki
6. *Toi moi et le monstre Monstres & morveux* de Chafik Rouag
7. *Ennemi inconnu* de Sidi Ali Yessad
8. *Delou de Delou*
9. *Orgue* de Karim Fetoum
10. *Monstrez-vous* de Nawel Lourred
11. *Le tombeau des regrets* de Youcef Cheklot
12. *Le fantôme* de Sofiane Belaskri
13. *2111* de Nime
14. *La décevante journée du Dr. Alilou* de Chafik Rouag & Anis Megharia
15. *El Ghoul* de Togui
16. *The skeleton demonstration* de Aladin Abou Taleb
17. *Rhapsodie* de Bisma Chayani & Mohamed Kechida
18. *Notes Obscures* de Alla Eddin Derrouzin
19. *Siamois experience* de Kamal Zakour

**III. El-bendir** (l'andalou)

Un magazine de la bande dessinée à l'intérieur duquel se trouvent quelques histoires que nous avons sélectionnées

1. *Le Dr Spertellou* 2011 El Bendir N°2
2. *La planète keskissi* 2011/12 El Bendir N°4 &5 &6
3. *Fennecman* 2014 El Bendir N° 8 & 9

**IV.** **Les aventures de M'Quidech Boulahmoum** de Ahmed Haroun 2011.

**V.** **Fatma N'parapli de Banameur Mahmoud / Soumia & Safia Ouarezki** 2014.

#### 4.2.3. Kaza édition

Fondé en 2008 par Selim Zerdani, jeune architecte de 30 ans, l'édition Kaza se définit comme une "*Maison d'édition spécialisée dans la bande dessinée et le livre pour enfant.*" le fondateur contribue lui-même à de nombreux scénarios et dessins dans les œuvres qu'il édite.

La maison possède plusieurs magazines dont l'un « *Carré d'art* » est spécialisé dans la bande dessinée et le manga.

Après deux volumes seulement, l'édition décide de stopper la production de ce magazine à cause de problèmes financiers, faute de sponsor.

Dans notre corpus il y a :

- I. *Le voyage de la mouette, Au cœur de l'aventure*, (Collectif), 2011
  1. *Prologue* par Selim Zerdani.
  2. *Psycho Antar* de Natsu.(Mohamed Aidaoui)
  3. *L'île du paradis* de Kouza Houria Khawla.
  4. *Historiette* par Selim Zerdani.
  5. *Hijab-no-jutsu* par Selim Zerdani.
  6. *Destruction* par Elhadi, scénario par Selim.
  7. *Augusto & Antonella* par Sid Alioudjlane.
  8. *Traitement* par Riadh Ait hamou, scénario Ait Ahmed Yacine.
  9. *Chant de sirène* par Selim Zerdani.



- II. *Zaid* Mohamed Amine Rahmani, 2013, Shônen
- III. *L'Eveil de la contrée d'Azeroth*, Selim Brahim, 2010.

### 5. Remarque sur le thème et le motif

Nous allons surtout nous focaliser, dans ce travail, sur les différentes composantes des récits, en préférant davantage les théories de Vladimir Propp sur les constituants du conte. Ce sera donc, dans ce sens que nous allons placer, dans nos explications, les concepts de motif de thème et de fonction, même si, pour ce dernier, nous ne pouvons complètement respecter les 31 propositions du théoricien<sup>1</sup>, qui en certifie l'exhaustivité, du moins, concernant son corpus de contes russes.

Dans le travail qui va suivre, nous emprunterons donc plutôt les méthodes des formalistes dans leurs façons de rechercher les composantes et les unités minimales des contes du folklore. Il sera donc naturel pour nous, de nous concentrer sur les différents éléments qui forment un conte en particulier et une histoire en général.

Ces éléments nous semblent être les pierres fondatrices de n'importe quel travail de comparaison. Il est certes naturel de rechercher les ressemblances et les différences à travers des unités de sens (parfois aussi appelés *motifèmes*), sans oublier, dans cette démarche, que le fait de découvrir des unités essentielles au fonctionnement d'un système ou plus précisément ici, de celle du conte, ne signifie en aucun cas une mise en évidence de son fonctionnement ou de son principe générateur. Ces motifs considérés comme les plus petites unités du conte ne servent pas à grand chose dans l'optique de mise à nu du système du conte, tout comme dans l'alphabet, les lettres qui sont les unités de base du langage ne peuvent, à elles seules, mener vers un sens que l'on voudrait véhiculer.

De là, il nous paraît évident de passer outre cette ambiguïté et de se conformer à des acceptations moins indéterminées sur lesquelles il faudrait se baser dans ce travail.

Le vrai problème émane de la confusion intuitive qui est faite entre le thème et le motif. Dans leurs études, certains auteurs tenteront, tant bien que mal, de dissiper cet embarras littéraire comme J.P Richard qui le définissait comme "un principe

---

<sup>1</sup> Cf. Morphologie du conte. Le système de Vladimir Propp. p .24.

concret d'organisation, un schème ou objet autour duquel aurait tendance à se constituer un monde"<sup>1</sup>. Une approche qui ne montre pas ses spécificités propres et sa valeur qui le différencie du motif.

Pour Trousson, le thème est l'expression du motif dans un individu, un actant, il considère, à titre d'exemple que "le motif de la séduction s'incarne, s'individualise et se concrétise dans le personnage de Don Juan"<sup>2</sup>. Il disait aussi du motif que c'est une "toile de fond, un concept large, désignant soit une certaine attitude - par exemple la révolte - soit une situation de base, impersonnelle, dont les acteurs n'ont pas encore été individualisés"<sup>3</sup>.

Cette deuxième approche, et même si elle nous donne plus de détails que la première renvoie le problème vers un niveau supérieur. Ici, le fait de généraliser le sens du motif et de limiter celui du thème en le plaçant dans une sorte de matérialisation en action narrative rappelle le concept de fonction évoqué par Vladimir Propp dans sa vision formaliste.

Plus encore, dans le domaine de la musique, et ce depuis le XVII<sup>e</sup> siècle, les notions de thème et de motif sont présentes. Le motif y est défini comme l'élément le plus court d'une composition et dont la répétition sert à homogénéiser la partition. Il peut aussi être joué de façons sensiblement différentes en augmentant ou en diminuant la gamme. Le thème, par contre, offre les variations et les développements, « Ces développements sont obtenus de multiples manières, parmi lesquelles nous pouvons citer les modifications harmoniques (modulations suivies de transpositions), la contraction et la répétition des motifs caractéristiques que l'on peut découvrir dans le thème »<sup>4</sup>

Cette idée est reprise dans la définition d'Elizabeth Frenzel dans ses "Dictionnaires de thèmes et de motifs" inspirée semble-t-il de cette approche musicale

---

1 RICHARD, Jean-Pierre. « L'univers imaginaire de Stéphane Mallarmé ». Paris. Seuil. 1961. p. 24.

2 TROUSSON, Raymond. « Thèmes et mythes littéraires ». Bruxelles. L'Université de Bruxelles. 1981. p. 22.

3 Ibid. « Thèmes et mythes littéraires ». p. 21.

4 PHILIPPOT, Michel. « COMPOSITION MUSICALE ». In Encyclopædia Universalis [en ligne], URL : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/composition-musicale/>. (Consulté le 23 octobre 2016).

lorsqu'elle dit : " Le thème offre la mélodie entière, le motif plaque un seul accord."<sup>1</sup>, selon elle le motif véhicule un certain conflit

Cette notion de motif se confond aussi avec le topos dans le contexte particulier des écritures symboliques, par exemple ceux religieux ou mystique, mais aussi, plus généralement poétique ou simplement rhétorique.

Il est tout de même évident que les thèmes et les motifs apparaissant dans les textes populaires reprennent souvent les représentations stéréotypées de la société qui les conçoit. Parfois simple élément de l'histoire et parfois son sujet principal, ce " cliché" narratif évoque pour nous une possible relation entre ces deux éléments qui serait de l'ordre du simple au développé, c'est-à-dire que les deux ne forment en réalité qu'une même version d'un sujet évoqué de deux manières différentes, non pas pour former deux variantes d'une seule histoire, mais pour construire un seul récit avec des matériaux symboliques, chargés de sens populaire, qui sont les motifs élémentaires à l'émergence du thème. Ces éléments ne se mesurent pas par leur longueur littéraire ni par leur rhétorique, mais par leur rôle emblématique relatif à la culture qui les a produits ou celle dans laquelle ils se meuvent.

Le fait que cet élément soit objet inanimé, animal ou personnifié en humain, n'est qu'une apparence qui donne à l'objet du récit une existence particulière, selon les adaptations, les interprétations et les innovations des personnes qui le reprennent. L'ensemble des liens que cet élément tisse avec les autres composantes de l'histoire, lui donne, non seulement sa valeur de sens propre, mais aussi la valeur du texte tout entier, et celle, médiane, des thèmes traités dans le texte.

C'est avouer, ici, que la seule mesure qui délimite toutes les composantes, visibles ou non, d'un récit, d'un conte ou d'une histoire en général est le sens. L'unité de signification qui n'est conditionnée par aucune règle empirique. Le sens, de l'ordre de l'interprétation et de la compréhension, ordonne les textes selon des repères culturels différents, et aboutit, naturellement, à des résultats hétérogènes par rapport à d'autres cultures. La reprise d'une histoire subira, elle aussi, cette contrainte socioculturelle qui, tout en réorganisant son contenu, en surexploitera certains de ses motifs et éliminera d'autres, c'est le principe même de l'adaptation qui se soumet à

---

1. KLAUBER, Véronique. « MOTIF, poétique ». In Encyclopædia Universalis. 2010.

plusieurs facteurs de productions, dont ceux économiques et politiques qu'il ne faut pas négliger, ils seront additionnés, évidemment, à ceux, sociaux et culturels, déjà indiqués ici.

Il apparaît dès lors, que cet acharnement à distinguer le thème du motif semble perdu d'avance pour la raison générale qui veut qu'une histoire soit construite selon un processus intellectuel qui fait jouer plusieurs mécaniques sociales à la fois ; créations, références, ajouts improvisés, humeur de l'auteur, public, mythe social et religieux ...etc.

Nous pourrions, malgré cela, poser une autre vision dans laquelle nous accepterions la confusion en la justifiant par le fait que ce ne sont là que deux facettes d'un même et unique phénomène littéraire. Le motif, bien qu'on le différencie de la plus petite unité narrative, ne peut avoir de sens, contrairement à la vision de Tomachevski<sup>1</sup>, qui le voit comme "*atomes narratifs*" qui régissent la conduite du récit. Il peut, pour notre part, signifier la composante qui possède intrinsèquement un sens, tout comme un mot possède un sens, inventorié, que nous pouvons retrouver dans les dictionnaires. Il sera alors facile, pour nous, de jouer sur la valeur de cette signification qui peut se charger de sens selon le contexte et l'utilisation. Entre autres, le motif devient unité significative polysémique. Le thème sera une sorte de degré de cette signification du motif : plus le motif se charge de sens et se voit développer dans une histoire plus il se rapproche de l'idée d'un thème, et, plus loin jusqu'à devenir le thème lui-même.

## 6. Méthode de comparaison

Notre recherche d'une influence réciproque avérée doit tout d'abord s'amorcer par l'identification de quelques éléments pertinents et répétitifs dans le récit algérien. Pour cela il est inutile de commencer par les bandes dessinées qui sont plutôt modernes par rapport aux contes de notre corpus. Contes que nous avons préféré mettre au début, pour entamer notre travail.

La première approche est celle de traiter des thèmes d'ordre général, et qui sont très présents dans le monde de la littérature de jeunesse. La recherche de leur

---

<sup>1</sup> KLAUBER, Véronique. « MOTIF, poétique ». In Encyclopædia Universalis. 2010.

existence, ou reprise dans les contes algériens est une étape de vérification qui prépare le terrain aux autres thèmes et motifs que nous rencontrerons certainement à l'intérieur de notre corpus.

La deuxième étape est celle d'identifier les motifs répétitifs dans les histoires contenues dans le corpus. De les comparer entre eux-mêmes d'abord et par la suite de vérifier s'ils sont repris quelque part dans la littérature mondiale de jeunesse. Cette étape s'intéressera principalement aux titres qui ne font pas partie de notre corpus et qui évoquent l'élément recherché explicitement dans leurs titres ou leurs couvertures.

La troisième étape vérifiera la constance d'apparition de ces thèmes et motifs dans la production récente.

Il faut aussi noter que ces trois étapes de notre recherche s'effectuant séparément n'apparaîtront pas ainsi dans le travail proposé, qui lui, est ordonné en titre reprenant des idées thématiques, qui regroupent ces différentes étapes sous un seul intitulé.

Enfin, ce travail ne prétend aucunement à une quelconque exhaustivité des thèmes et motifs étudiés. Ceux qui sont repris dans cette recherche, le sont par leur pertinence et font partie d'un ensemble d'éléments, parfois identifiés qui est plus grand, et que nous avons préféré les écarter pour ne pas trop charger cette étude qui se considère plutôt comme une introduction vers ce phénomène qui demande, bien évidemment, énormément de moyens techniques et de ressources humaines pour en éclairer davantage les arcanes.

## **7. Ce que disent les jeunes auteurs de BD algériens**

Il est très important, dans notre étude sur cette littérature jeunesse, de comprendre la vision des auteurs algériens de bandes dessinées, sur ce qu'ils font, et leurs appréciations personnelles sur ce domaine. Il fallait donc faire un petit travail de recherche secondaire, de terrain, bien utile pour la suite de notre étude et la pertinence de nos réflexions.

Pour cela, nous avons formulé un questionnaire que nous avons envoyé à plusieurs dessinateurs connus de mangas et de bandes dessinées algériens, en préférant, surtout, ceux qui ont participé avec leurs travaux aux festivals algériens de BD comme la FIBDA ou le Salon du livre. Trois d'entre eux seulement ont bien voulu

répondre, ce sont : Hanane Benmediouni, Mohamed Aidaoui (Natsu) et Rahmani Amine.

Ce qui ressort de leurs réponses c'est le fait que cette activité ne constitue pas, pour eux, un travail au sens propre du mot et qu'elle ne leur permet absolument pas d'y vivre. Ce n'est donc pas une activité professionnelle pour eux. Ceci expliquerait peut être la lenteur dans la production, contrairement à ce que l'on attend d'une production manga, où la sérialité est une caractéristique première qui génère une sorte de liens addictifs qui permettent, à la fin, un retour sur bénéfique suffisant pour la continuité de l'édition. C'est cette boucle qui est le moteur de la régularité de parution dans les autres pays qui ont adopté le style.

Il n'est pas vraiment très surprenant de constater que les références de Hanane Benmediouni, diffèrent de ceux des deux autres. A la question de savoir quelles étaient ses BD ou mangas préférés, elle nous a soumis une réponse dans laquelle il n'y avait pratiquement aucun nom de dessinateur français. Alors que pour Mohamed Aidaoui et Rahmani Amine, Lucky Luck et Tintin sont les bandes dessinées qui ont bercé leurs enfance et véhiculent une sorte de dénominateur commun dans leurs créations actuelles, ou du moins semble être un moteur qui anime leur inspiration et leur volonté de créer des bandes dessinées. Pour Hanane Benmediouni, c'est plutôt vers le Japon que cela s'est fait, avec des animes du type shônen mangas, comme *Death note* de Tsugumi Oba et Takeshi Obata, publié depuis 2003, ou *L'attaque des titans* de Hajimi Isayama publié depuis 2009. Elle mentionne, entre autres, trois mangas qu'elle désigne volontairement comme bandes dessinées (terme plutôt générique pour les mangakas) ; *Quartier lointain* de Jiro Taniguchi, une histoire surnaturelle d'un homme qui se retrouve en train de vivre sa vie d'enfance, mais en gardant toutes ses capacités de personne mûre, sortie pour la première fois en 1999 ; du chef d'œuvre *Bride stories* de Kaoru Mori, un seinen de 2008 relatant les aventure d'une autochtone de 20 ans qui nous plonge dans une atmosphère traditionnelle de l'Asie centrale et les volontés géopolitiques des renseignements britanniques ; et enfin de *Pluto* de Naoki Urasawa, qui est décrit comme la suite naturelle de la série du robot *Astro, le petit robot* d'Osamu Tezuka, sorti en 2003.

Nous pouvons déjà remarquer que ce qui est présenté par Hanane Benmediouni peut être considéré comme des œuvres récentes, c'est-à-dire qu'on est là dans une

possibilité d'influence qui est différente de celle envisagée dans notre première partie et dans laquelle nous préférons l'éventualité de l'émission de Club Dorothée<sup>1</sup> présentant un éventail très riche de manga animes japonais. L'impact des deux sources de cette culture, qui pour nous sont les chaînes paraboliques et les sites internet, reste tout de même très net.

Concernant les garçons, les mangas cités en commun, sont *Dragon Ball* créé par Akira Toriyama, qui s'est inspiré du roman de Wu Cheng'en *La Pérégrination vers l'Ouest*, et les œuvres de Hayao Miyazaki, l'un des fondateurs du Studio Ghibli et l'auteur le plus connu dans le domaine du manga au Japon. Hanane Benmediouni avait aussi cité ce personnage très présent dans le monde de la création japonaise de manga.

Dragon Ball, sorti en 1984, renforce notre supposition de l'impact de Club Dorothée. L'émission était la première à avoir introduit la série animée en France, et ce n'est que plus tard que l'engouement pour le manga en papier s'est déclenché.

Les autres mangas cités étaient :

Naruto, un shōnen de Masashi Kishimoto, paru pour la première fois en 1999 dans l'hebdomadaire Shōnen Jump, puis révélé aux jeunes algériens par le biais des chaînes françaises et surtout la chaîne Game One, depuis 2008. Il est suivi par beaucoup d'entre eux jusqu'à nos jours.

One Piece, un shōnen publié pour la première fois, lui aussi, dans le magazine Shōnen Jump des 1997. Il a été adapté en anime et a été diffusé sur la chaîne Mangas en 2003. Il sera quand même repris, en 2014, par les chaînes Game One<sup>2</sup> et J-One.

Nos auteurs ont aussi cité des jeux vidéo qui les ont influencés et qui forment, pour eux, une sorte de conception de cette culture japonaise et les mondes imaginaires qu'elle crée.

Plus jeune, c'était surtout Saint Seiya (Les chevaliers du zodiaque) et les animations Disney, mon rêve de gosse était de faire partie de leur équipe, de rencontrer leurs auteurs et de travailler avec eux [...] Ados, d'autres influences sont apparues, comme la série de jeux Final Fantasy, et autres RPG (jeux de rôle) similaires, pour la richesse de leurs scénarios, et le joli travail sur les personnages. Pour ce qui est des influences nationales, c'est plutôt des cultures qui m'inspiraient, les traditions propres à nous, le sud et les Touaregs, des choses comme ça.<sup>3</sup>

---

1 Cf. Club Dorothée. p. 79.

2 One Piece débarque sur Game One. Mis à jour le 30 Décembre 2013 [En ligne] <http://www.manga-news.com/index.php/actus/2013/12/30/One-Piece-debarque-sur-Game-One> (consulté le 5 novembre 2016)

3 Réponse de Mohamed Aidaoui (Natsu), à la question sur ses influences étrangères.

Néanmoins, ces remarques ne devraient pas nous pousser à tirer un quelconque résultat qui pourrait être généralisé sur les jeunes auteurs algériens de bandes dessinées ou de mangas. Ce n'est, en fait, qu'une simple observation, qui faute d'un corpus plus grand, ne peut totalement confirmer ces réflexions. Ceci n'influence en rien notre recherche qui se base essentiellement sur un corpus narratif sélectionné, renforcé par des apports de terrain qui sont très instructifs en ce qui concerne la réalité du phénomène d'influence.

## **8. Tendances et intérêts du public sur le web**

Il est très intéressant pour nous de savoir, par rapport à notre sujet, quelles sont les tendances de recherches effectuées par la population algérienne, et plus généralement, les tendances mondiales sur internet en rapport avec la littérature de jeunesse. En d'autres termes, il s'agit de voir s'il existe une orientation vers ce genre de littérature exprimée par des fréquences de recherche, de mesurer l'évolution de cet engouement ou bien, le cas échéant, de son rejet et enfin de comparer les résultats obtenus.

Nous avons utilisé, pour cela, un outil proposé par l'entreprise Google, qui permet de consulter les tendances de recherches des gens tout autour du monde. Il permet, aussi, de cibler la recherche en se limitant à une zone géographique ou à une période de temps qu'on est libre d'ajuster, selon l'objectif que nous voulons atteindre.

Notre point de départ se base essentiellement sur les trois genres de littérature jeunesse mis en vedette dans notre recherche générale. Il était donc de rigueur pour nous de proposer au logiciel, ces trois types sous leurs trois "termes" convenus, à savoir : la bande dessinée, le manga et le conte.

Différentes possibilités se sont offertes à nous, nous allons les détailler ici.

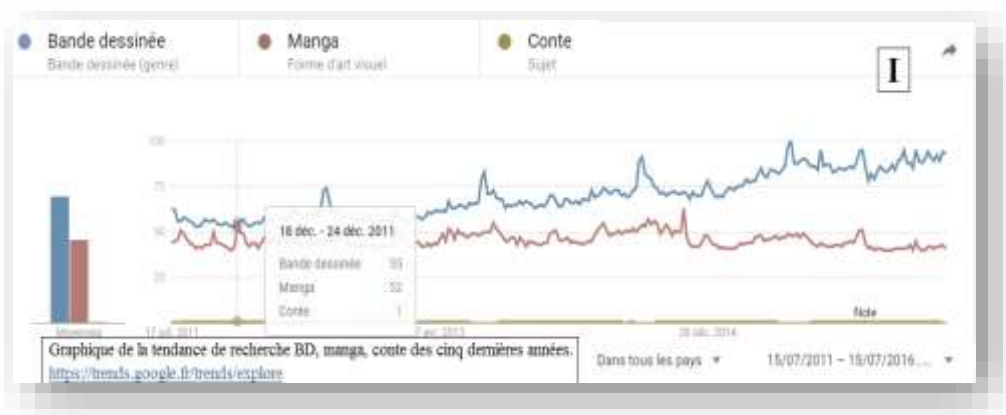
### **8.1. Au niveau mondial**

Par défaut, la comparaison que nous avons obtenue, était puisée par le moteur de recherche dans la base de données, relative aux tendances mondiales.

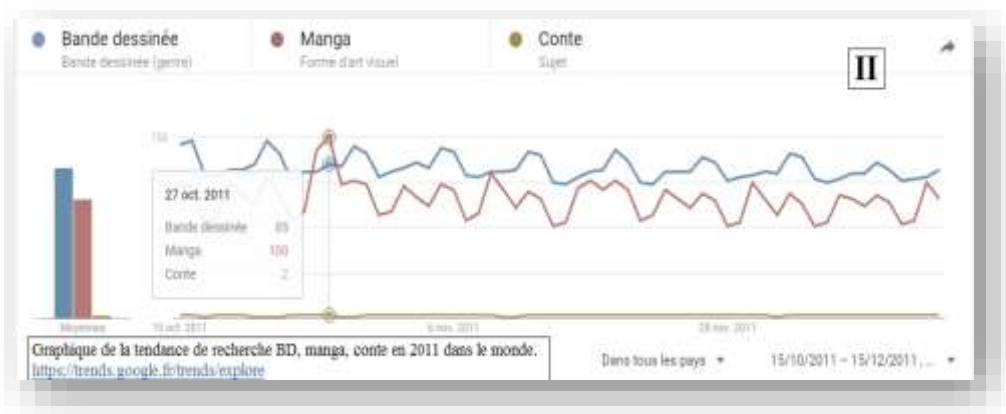
Aussi, le moteur propose la tendance des cinq dernières années, option que nous pouvons changer, mais nous avons gardé ce réglage, estimant qu'il était plus que suffisant pour nous dans cette section du travail.



Il ressort de cela que la tendance mondiale va plutôt vers la bande dessinée et non le manga comme nous le croyions (voir images I).



Il subsiste, quand même, quelque rapprochement entre les deux occurrences de recherche des gens entre les genres en novembre 2014, en décembre 2012. En octobre 2011, la tendance s'est même inversée pour le compte du manga<sup>1</sup>.



Pour savoir à quoi cela était dû, nous avons “limité” notre recherche à l’année 2011, plus exactement à la période août-décembre de cette même année. Cela, pour avoir des graphiques et des requêtes associés plus précis. Nous avons, donc, découvert que ces piques de recherche sur le manga correspondaient aux diffusions du manga “Naruto” sur Game One. Le tracé de la ligne dans le graphe marque une oscillation nette qui suit les sorties vidéos des animes et la diffusion de nouveaux épisodes de ce manga.

1 Google trends. « Tendances des recherches ». Lien de la recherche : (<https://trends.google.fr/trends/explore?date=2011-10-15%202011-12-15&q=%2Fm%2F012h24,%2Fm%2F04spm,%2Fg%2F11bc6vn62z>)

Entre autres, la tendance générale sur “1” (voir graphique de l’année 2011), pour le terme conte de la recherche mondiale, nous laisse perplexe. Toutefois, en focalisant notre recherche sur l’année 2011, nous avons remarqué que cette tendance avait changé légèrement pour passer à “2” au début de la période cible. Ce changement semble lié à la requête “Charles Perrault”, en France (en plus de quelques pays francophones). Théoriquement, et relativement au nombre de mots clés recherchés dans le monde, ce pays s’intéressait, plus que les autres, aux contes pendant cette période<sup>1</sup>. Notre tentative d’explication s’est arrêtée sur l’édition d’un livre broché<sup>2</sup> distribué par le ministère de l’Éducation à cette époque aux CM1 : “En 2011, plus de 800 000 écoliers vont partir en vacances avec un recueil de neuf contes de Charles Perrault illustrés d’images d’Épinal.”<sup>3</sup>

Enfin, en 2016<sup>4</sup> la tendance mondiale était plutôt pour la bande dessinée ayant obtenu le plus de requêtes de la part de pays comme l’Amérique, la Russie, l’Inde et l’Australie. Pour le manga, des pays arabes apparaissent très nettement comme l’Algérie, le Maroc, la Tunisie, l’Arabie saoudite ou l’Égypte. Du côté des autres pays non arabes, nous avons : la France, la Suède et le Pakistan. Le Japon apparaît comme pays ayant accumulé plus de recherches sur la bande dessinée et non le manga. Cet écart serait dû à la traduction automatique du moteur de recherche japonais pour le mot mangas qui donne aussi : bande dessinée.

## 8.2. Au niveau National

Après avoir vérifié, au niveau international, quelles étaient les tendances de recherche de gens sur internet, il fallait en parallèle, faire la même chose, sur l’Algérie, chose qui est aussi permise par la fonction proposée par la firme Google.

1 Google trends. « Tendances des recherches ». Lien de la recherche : (<https://trends.google.fr/trends/explore?date=2011-08-08%202011-09-30&geo=FR&q=%2Fg%2F11bc6vn62z>)

2 "Un livre pour l'été" : 800 000 élèves de CM1 encouragés à la lecture. Archives du 05 juillet 2011. [http://archives.gouvernement.fr/fillon\\_version2/gouvernement/un-livre-pour-l-ete-800-000-eleves-de-cm1-encourages-a-la-lecture.html](http://archives.gouvernement.fr/fillon_version2/gouvernement/un-livre-pour-l-ete-800-000-eleves-de-cm1-encourages-a-la-lecture.html). (Consulté en 2018)

3 Idem

4 Google trends. « Tendances des recherches ». Lien de la recherche : (<https://www.google.fr/trends/explore?date=today%2012-m&q=%2Fm%2F012h24,%2Fm%2F04spm,%2Fg%2F11bc6vn62z>)

Nous avons procédé, ici, en trois temps : d'abord nous avons fait une recherche sur les requêtes faites de 2004 (la date la plus ancienne proposée par le service) jusqu'à aujourd'hui, ensuite, pour avoir plus de variation dans le graphique nous avons réduit la période aux cinq dernières années, et enfin, les 12 derniers mois.

Dès l'observation du graphe obtenu de la période 2004 à aujourd'hui, nous remarquons une tendance à la baisse par rapport aux années 2004/2007. Nous pouvons, aussi, considérer cela comme une normalisation du phénomène d'engouement. Plus le phénomène est nouveau plus il attire les gens, provoque de la curiosité et ainsi engendre une forte demande ou requête sur internet.

On est passé des valeurs, 5%, 80%, 0%, des BD, Manga, conte (en respectant l'ordre) en 2004 à 7%, 92%, 2%, en 2006 et même 100%, considéré, ici, comme valeur maximale, pour le manga en 2007, à, finalement, des valeurs plus "visibles" aujourd'hui (novembre 2016) qui sont de l'ordre de 4%, 29%, 1%. Nous remarquons que le manga, depuis 2004, détient la prédominance sur les autres types, avec des villes comme Bejaia et Tizi-Ouzou, dans les trois premières places, Alger, la capitale, est divisée en sous-régions, qui, réunies, la classe en première position<sup>1</sup>.

Sur des périodes plus courtes, nous pouvons faire ressortir plus de détails dans les graphiques<sup>2</sup>. Ainsi des "oscillations" très nettes révèlent souvent la sortie d'un nouvel épisode de manga, nous pouvons même, parfois, les identifier.

Nous avons aussi observé l'existence de requêtes sur les mangas cités par les auteurs qui ont répondu à notre questionnaire, comme One piece ou Dragon Ball, mais aussi d'autres titres nouveaux qui n'ont, probablement, pas été introduits par les chaînes françaises, puisqu'ils sont en anglais et sous titrés en arabe, parfois même des sous-titrages produits par des groupes inconnus qui traduisent aussi les animes.

Les tendances nous renvoient, aussi, vers des sites qui recensent les mangas dessinés, ou en anime, traduits en arabe. Les noms de ces sites sont associés aux recherches des internautes.

---

1 Google trends. « Tendances des recherches ». Lien de la recherche : <https://www.google.fr/trends/explore?date=all&geo=DZ&q=%2Fm%2F012h24,%2Fm%2F04spm,%2Fg%2F11bc6vn62z>

2 Google trends. « Tendances des recherches ». Lien de la recherche : <https://www.google.fr/trends/explore?date=now%207-d&geo=DZ&q=%2Fm%2F012h24,%2Fm%2F04spm,%2Fg%2F11bc6vn62z>

En ce qui concerne le conte, quelques piques de recherches, qui ressortent à travers cette même période courte (moins de 7 jours) révèlent la présence d'intérêt pour le mot conte. Notre recherche nous a permis d'identifier une relation de ce phénomène de courte ampleur avec des devoirs scolaires de français d'étudiants en 2<sup>am</sup>. Toutefois, la carte montre très bien que trois villes, en particulier, sont la cause de cette augmentation subite de l'utilisation du terme en question (conte), se sont du plus important : Tizi-Ouzou, Tiaret et Bejaïa.

Reste qu'en 2005, quelques mois enregistrent des regains d'intérêt pour les recherches associés au mot conte. Celui-ci a même dépassé la tendance de BD, sans que le phénomène ne soit lié, comme précédemment, à une activité scolaire. Nos recherches d'une explication sont restées vaines, n'ayant pas trouvé de corrélation avec, par exemple, des expositions ou autres manifestations culturelles. Rappelons qu'un simple film peut provoquer, les jours qui suivent, un effet de mode collectif qui laisse une trace importante sur les bases de données que nous offre la firme Google, et qui, en même temps, altèrent notre observation, vu que cet effet est souvent éphémère et que les données sont enregistrées automatiquement, sans aucune autre explication.

**Remarque :** cette expérience ne donne pas toujours les mêmes résultats puisque les algorithmes du moteur de recherche Google s'expriment, ici, en pourcentage et que les données, nouvellement collectées, s'additionnent et provoquent des changements dans les graphiques du service Trend.

## **Chapitre III**

---

### **Autour du conte, g n se & th ories**

### 1. Le conte entre références réelles et éléments imaginés

Essayer de dénouer tous les fils qui constituent la toison, assemblée, d'un conte, est une tâche très difficile, mais qui n'est pas impossible. Ainsi, il est de coutume de renvoyer les prémices de ce genre d'histoires aux recueils de Charles Perrault ou des Frères Grimm.

Un bref aperçu, jeté sur l'histoire, nous offre, par ailleurs, une panoplie intéressante de contes ayant traité des thèmes et des motifs que l'on croyait nés de l'imaginaire régional, pendant une certaine période de temps, plutôt récente. Cette croyance était dûment consolidée par l'habillement culturel propre à des aires géographiques précises du conte qui enlevaient tout soupçon quant à l'origine et le créateur.

Ces contes, en général, se sont comportés comme des entités vivantes, ils se sont adaptés aux gens et aux cultures. Maisons, reines, rois, ogres et autres composantes du récit peuvent, aisément, fusionner leurs descriptions, pour qu'elles épousent les coutumes des ethnies et des peuples. Tantôt dilués et tantôt surévalués, les décors sont ajustés, oubliés et repeints selon le goût des spectateurs et les exigences du contexte.

Selon l'Hocine Benchikh :

L'origine des contes berbères est fort ancienne, certains remontent à plus de douze mille ans avant notre ère, lorsque les ogres et ogresses ont quitté l'Atlantide engloutie sous l'effet des cataclysmes, pour se réfugier au pays berbère, mais ils ne se sont mêlés étroitement aux populations berbères que par crainte d'être réduits à l'esclavage.<sup>1</sup>

Bien sûr, le ton utilisé dans ce passage reste étroitement lié à la nature merveilleuse du genre et des textes de ce recueil, mais cela laisse entrevoir une sorte de paternité déclarée, pour une possible affiliation des contes algériens avec le monde romain. Même si beaucoup de chercheurs, anthropologues surtout, parlent d'un panthéon libyco-berbère qui se placerait aux origines de celui romain ou même celui pharaonique et évoquent le roi *Chechonq I<sup>er</sup>*, pharaon berbère d'une tribu libyenne. D'ailleurs, le calendrier berbère commence en 950 av. J.-C., date de l'accession de *Chechonq I<sup>er</sup>* au statut de pharaon d'Égypte. Edward Lipinski, par exemple, parle de

---

<sup>1</sup> BENCHIKH ATH MELLOUYA, L'Hocine ., Contes et légendes berbères, Union des Ecrivains Algériens, Alger, 2003, p. 08.

divinités libyco-berbères et cite l'historien romain *Salluste* qui “*fait état d'un Hercule Libyen, Hercules Libys, qui aurait fondé la ville de Capsa*”<sup>1</sup>, Gafsa de Tunisie.

Cette paternité, nous la retrouvons, aussi, chez Gaëtan Delphin dans la préface de son recueil.

J'ai cru voir dans ces sortes de travaux une réminiscence d'Hercule qui n'est pas inconnu des populations autochtones de l'Afrique septentrionales, et à qui la légende attribue la formation du détroit de Gibraltar par la séparation des montagnes de Calpé d'Abyla. Ahdidouan est fils de Ma'ouïn, et sa mère Fara bent et-Tsabân vécut dans une grotte près de 101 ans, il entreprit plusieurs voyages tant sur terre que sur mer. L'épisode du château que l'ogresse et ses sœurs entourent de flammes, tandis qu'il est au milieu, me semble confirmer ce rapprochement avec le héros grec.<sup>2</sup>

Ce seul lien, par rapport au conte d'Ahdidouan, est exposé par l'auteur comme faisant partie d'une observation personnelle. Toutefois, la stérilité de références, nous oblige à considérer la valeur intrinsèque de l'information, du moins par l'ancienneté du texte, puisqu'il date de 1891 et de son auteur qui n'était autre que le directeur de la médersa d'Alger (1895-1904), professeur d'arabe à Alger et professeur à l'université d'Oran.

Il y a, aussi, l'origine sur la vie de ce fameux héros imaginaire. Il la détaille à travers cinq informations différentes contenues en une seule phrase, réunissant la nourriture (ma'ouïn), le serpent (et-tsabân) et la souris (fara en arabe) et introduite par une hyperbole pour signifier le temps, très long, que peut passer une souris dans sa tanière. Une sorte de parenté qui peint une symbolique de la malice dans le comportement hérité d'Ahdidouan.

Ce sont, donc, deux allusions au monde romain et de ses mythes qui peuvent renvoyer, indirectement, à l'Italie, pays réceptacle de ces écrits et ces histoires populaires transmises oralement.

Plusieurs éléments ont aussi attiré notre attention dans les récits que nous avons étudiés. Il y a, d'abord, le nom Baba Mansour qui est souvent évoqué comme le père de 'Alia (*l'oralité évoque les noms de El-ghalia ou Aldjia*). Il s'avère que dans un texte de l'historien tunisien, Mahmoud Magdich<sup>3</sup>, il est cité comme un esclave noir

1 LIPINSKI, Edward. « Dieux et déesses de l'univers phénicien et punique ». Peeters Publishers, Belgique. 1995, p. 366.

2 DELPHIN, Gaëtan. « Recueil de textes pour l'étude de l'arabe parlé ». 1891, p. IV & V de l'avant-propos.

3 MAGDICH, Mahmoud. « Nozhat al-andar fi adjaib al-taouarikh oua al-akhbar ». Dar al-gharb al-islami. 1988.

travaillant chez un Tunisien qui se rendit compte, au fil des jours, que son serviteur possédait quelques pouvoirs magiques.

Entre mysticisme et légende, ce qui reste de lui, ce sont des mausolées et des zaouïas qui, tous, prétendent être légitimes en se déclarant comme l'endroit authentique de son enterrement. L'histoire populaire est ainsi faite.

On lui attribua une fille, ainsi que de beaux jardins. Cette fille deviendra, parfois, ogresse redoutable ayant une forteresse éloignée ou bien une jeune dame qui détient des pommes miraculeuses "qui dort pendant un an et se tient éveillée pendant un an". Il sera toutefois évoqué sans sa fille, dans *Aïcha Bent El Hatab*, comme un simple esclave du djinn Qatar Ben Matar "Gouttes de pluie". Serait-il le conte original qui donna toute la matière à la légende !

Dans notre recherche des origines, nous avons constaté, aussi, que chez les Ait Mahmoud en kabylie, il existerait une famille qui possédait le nom de Ait Mekidech (ou M'quidech) et que M'quidech signifierait "rusé". C'est-à-dire que le personnage n'est pas fruit de la seule imagination humaine, il émane d'éléments qui existent réellement.

Quant à Loundja, elle ressemblait à s'y méprendre au conte de Raiponce et celle-ci était déjà imaginée dans le recueil de Giambattista Basile. Ce dernier avait inspiré presque tous les conteurs que nous connaissons aujourd'hui comme Charles Perrault ou les frères Grimm.

## 2. Traces de contes italiens anciens

### 2.1. Rôle du « *Conte des contes* » de Giambattista Basile

Son titre complet est "*Lo cunto de li cunti, overo lo Trattenemiento de' peccerille*", littéralement : Le Conte des contes, ou le Divertissement des petits enfants. Il est publié entre 1634 et 1635, et est sans conteste, le recueil qui est à l'origine de presque tous les contes que nous connaissons aujourd'hui.

Historiquement, il est l'aboutissement d'une certaine façon de raconter, déjà exposée dans la première partie, d'abord avec les Lais, vers 1170, ensuite avec le Décaméron de Boccace, au milieu du XIV<sup>e</sup> siècle et enfin l'Heptaméron de Marguerite de Navarre, publié après sa mort en 1558. C'est en suivant la même construction du



récit que Giambattista Basile écrivit son recueil qui devint célèbre, mais qui sera, toutefois, publié après sa mort sous le pseudonyme de Gian Alesio Abbattutis.

On le trouve, aussi, sous le nom Pentameron, suggérant le nombre d'histoires que l'on découvrira à l'intérieur du recueil. Ce sera pour lui, cinquante histoires, sans relation thématique évidente, racontées à tour de rôle, durant cinq journées, qui se terminent sur de petits poèmes. L'auteur utilise, en plus, au début de son ouvrage un conte cadre qui ne prendra fin qu'à la cinquième journée. Ce sera, en fait, la dixième histoire qui clôturera le recueil, à la manière des Mille et Une Nuits.

C'est l'histoire de Zozo, une femme maudite par le sort que lui a jeté une vieille femme pour s'être moquée d'elle. Elle sera condamnée à remplir une cruche avec ses larmes, pour pouvoir libérer Tadeo, un prince qui dort dans un tombeau en marbre. Seulement, avant d'y arriver, Lucia, une esclave, prendra sa place, exécutera le travail, et réussit à épouser le prince. Une fée vint alors offrir à Zoza une poupée magique, pour pousser sa rivale à vouloir écouter des histoires. C'est ainsi que seront choisies les dix conteuses qui alterneront leurs récits devant "l'usurpatrice" du trône Tadeo, durant les cinq jours.

La 49<sup>e</sup> histoire, pendant la cinquième nuit, est celle de Zoza qui achève ainsi le recueil en reprenant "ses droits".

Ce qui poussa Giambattista Basile à rassembler et à écrire ses contes reste un grand mystère, comme l'atteste *Françoise Decroisette* dans son article publié dans *L'encyclopédie Universalis* :

La genèse de l'écriture du Conte des contes reste un mystère. Il faut supposer une rédaction progressive autour de 1624-1625, à partir de récits oraux que Basile aurait récoltés alors qu'il était administrateur dans les provinces napolitaines. Ainsi trouve-t-on dans les contes de Basile tout le répertoire futur de Perrault, de Brentano ou de Grimm.<sup>1</sup>

Il est vrai qu'il inspira presque tous les contes futurs qui écloront partout en Europe. D'ailleurs, Charles Perrault puisera dans cette ressource, non sans la modifier, pour l'atténuer et lui donner un aspect plus digeste au grand public car les originaux sont écrits sans censure aucune, décrivant des atmosphères où se meuvent cruauté, barbarie et perversion.

---

1 BASILE, Giambattista. « *Lo Cunto de li cunti, overo lo trattenemiento de' peccerille* ». M. Petrini éd., Laterza, Bari, 1976 ; « *Le Conte des contes* », trad. F. Decroisette, Circé, Strasbourg, 1995.

Ainsi, dans *Soleil, Lune et Thalie*, de Giambattista Basile, racontant une histoire similaire à celle de *La belle au bois dormant*, que rapportèrent Charles Perrault et les Frères Grimm, le dénouement ne prend pas fin après le mariage des deux héros, scène gravée dans les esprits par les animations de la société américaine Walt Disney reprenant, en cela, le schéma narratif classiquement reconnu. Dans la version originale, le conte se poursuivait, décrivant une ogresse qui n'est autre que la mère du prince, tentant de dévorer, à tout prix, ses deux enfants, ainsi que l'héroïne du conte. Cette dernière réussira à se débarrasser de sa belle-mère en la jetant dans un chaudron plein de serpents.

Nous retrouvons, aussi, dans *Le Conte Des Contes*, *Peau d'âne* (L'ourse), *Le chat botté* (Cagliuso), *Hänsel et Gretel* (Nennillo et Nennella) ou *Cendrillon* (La Chatte des cendres) dont l'origine est attribuée à un auteur latin, encore plus ancien, *Elien*<sup>1</sup>, qui rapporta une histoire similaire d'une courtisane égyptienne du nom de Rhodope<sup>2</sup> qui se vit voler sa pantoufle par un aigle. Le pharaon qui reçut le soulier en admira la finesse et conclut de se marier avec celle à qui il appartenait.

Pareillement, pour l'histoire de Reiponce, l'origine est plus difficile à cerner, toutefois, le même Giambattista la décrit dans son histoire comme une petite fille avec le nom évocateur de Petrosinella, un nom dérivé de petrosine, en napolitain, qui signifie persil, car c'est l'herbe que voulait déguster sa mère lorsqu'elle était enceinte d'elle. Son père la cueillait dans le jardin de l'ogresse. Capturé, il lui promit de lui donner sa fille, une fois enfantée. Rappelons que Reiponce sera Rapunzel chez les frères allemands Grimm, qui connaissaient l'ouvrage et le mentionnaient dans leurs réflexions sur les contes ; d'ailleurs Wilhelm écrivit à ce propos :

Ce recueil fut pendant longtemps le meilleur et le plus riche trouvé par une nation [...] Les histoires sont racontées quasiment sans rupture, et le ton, du moins dans les contes napolitains, est capturé à la perfection [...] Nous pouvons dès lors regarder ce recueil de cinquante contes comme la base de beaucoup d'autres, car, quoique ce ne fût pas le cas en réalité et si, en effet, il ne fut pas connu en dehors du pays où il est apparu et ne fut jamais traduit en français (à l'époque même), il a malgré cela l'importance d'une base, redevable à la cohérence de ses traditions. Parmi ces contes, deux tiers, pour ce qui est des épisodes principaux, peuvent être trouvés en Allemagne, et sont courants dans

1 Dacier, Bon-joseph. « Histoires diverses d'Élien: traduites du grec, avec des remarques ». Auguste Delalain, Paris, 1827, p. 381.

2 Bien qu'il existe un certain anachronisme entre la Rhodope chez Hérodote et celle évoquée ici, nous sommes bornés à ce qui était expliqué dans le livre l'Élien évoquant une servante du nom de Doricia emprisonnée avec Esope (qui connaissaient la fable arabe de kalilah wa Dimnah D'Ibn al-Mokaffa) qui deviendra une fois libre la Rodhope d'Hérodote.

ce pays aujourd'hui même. Basile ne s'est permis aucune altération et à peine, même, aucun ajout important, et c'est cela qui donne une valeur particulière à son œuvre.<sup>1</sup>

Jacob Grimm, de son côté, était celui qui préfaça l'ouvrage de Giambattista Basil de 1846. Exposant librement ses théories sur l'impossibilité de traduire la langue napolitaine jugée trop riche, de la parenté naturelle des contes, il propose de retravailler les textes traduits, pour qu'ils respectent les mœurs allemandes de cette période.

En 2015, une étude publiée dans *The Royal Society Open Science*<sup>2</sup>, entreprise par deux anthropologues, Sara Garça da Silva et Jamshid J.Tehrani, explique que certains contes remonteraient à plus de 6000 ans, comme le cas du Forgeron et le diable de Hans Christian Andersen, ou de celui de la belle et la bête qu'ils placent vers 4000 ans. Ils ont pour cela empruntés les méthodes de la statistique et de la phylogénétique qui leur permirent de construire des structures en "arbre de contes" dans lequel apparaissaient 76 structures émanant de 275 histoires.

Cependant, l'historien Jean-Paul Demoule avait expliqué, dans un propos rapporté par le magazine "Science et Avenir", son scepticisme car, disait-il, les chercheurs ont imposé un modèle en arbre qui leur permettait de classer les contes les uns par rapport aux autres et avaient estimé, ensuite, la durée temporelle de chaque branche, "sans expliquer quel a été le moyen de mesure utilisé"<sup>3</sup>

## 2.2. « *Les nuits facétieuses* » de Givani Francesco Straparola

Les nuits facétieuses ou, originellement, "Piacevoli Notti", fut un énorme succès pour son temps. Il sera réédité vingt-cinq fois et sera traduit, en français et en allemand, entre 1560 et 1613.

L'auteur reste une énigme pour les chercheurs, tout ou presque n'est qu'estimation dans sa biographie. Son nom de famille, souligne Ruth B.Bottigheimer,

1 LEYH, Valérie. « Sur les traces des frères Grimm à Liège ». *Culture*, le magazine culturel en ligne de l'Université de Liège. Mis à jour : Novembre 2013. <https://orbi.uliege.be/handle/2268/160634> (Consulté le 07 octobre 2016).

2 GRAÇA DA SILVA, Sara & TEHRANI, Jamshid. « Comparative phylogenetic analyses uncover the ancient roots of Indo-European folktales ». *The royal society publishing. Open sci.* 3 : 150645. Mis à jour du 20 janvier 2016. <http://dx.doi.org/10.1098/rsos.150645>. (Consulté le 5 avril 2018)

3 ARNAUD, Bernadette. « Certains contes de fées remonteraient à la Préhistoire ». Mis à jour le 30.01.2016. [http://www.sciencesetavenir.fr/archeo-paleo/archeologie/certains-contes-de-fees-remonteraient-a-la-prehistoire\\_104164](http://www.sciencesetavenir.fr/archeo-paleo/archeologie/certains-contes-de-fees-remonteraient-a-la-prehistoire_104164) (Consulté le 05 avril 2018).

a été remplacé par un surnom populaire “Straparola” qui signifie, selon lui, quelqu’un qui parle trop ou quelqu’un qui dit des bêtises. Il était donc décrit comme le bavard. Ceci était, semble-t-il, la coutume des cercles littéraires italiens de cette époque.

En somme, il n’est connu que par ce qu’il édite, dans une région où l’industrie de l’imprimerie était foisonnante. D’ailleurs, c’est à partir des contes de Boccace, le “*Décameron*” et leur structure d’enchâssement de nouvelles dans un récit cadre, qu’il arrangera son œuvre. Influencé par cette syntaxe simple, il puisera et reprendra à son compte des séquences entières du recueil.

Vivant à Venise, sorte de capitale littéraire en cette période, il bénéficiera d’une forte opportunité pour se faire connaître dans les grandes sphères littéraires européennes : « Basile les connaissait; madame d’Aulnoy, madame de Murat, Eustache le Noble et le chevalier de Mailly aussi; à travers eux, celles-ci se répandirent en Allemagne pour, finalement, inspirer les frères Grimm, lesquels écrivirent sur Straparola et Basile ».<sup>1</sup>

Le récit raconte les soirées des occupants d’un palais situé sur l’île de Murano. Lucrezi et son époux Giovanni Francesco sont obligés de quitter Milan, après des troubles politiques, pour s’installer dans ce château. L’épouse organise une sorte de divertissement qui consiste à tirer au sort un nom des membres de l’assemblée qui devra raconter une fable et proposer une énigme. Durant treize nuits, soixante-quatorze contes seront racontés, à la manière des nuits de Boccace. Ici, pour la huitième nuit et la treizième, il sera raconté six histoires et treize histoires respectivement à la place des cinq quotidiennes.

Indirectement, l’auteur sous-entend que ce ne sont pas les plus nobles qui racontent ces histoires, mais plutôt les gens du peuple.

Most scholars similarly claim that family nursemaids, all illiterate peasants, of course, underlay the extraordinary efflorescence of fairy tales in the 1690s and the first years of the 1700s. In these years, they assume, France’s sophisticated urban storytellers, the conteuses and the conteurs, the women and men who met one another in salons and who composed fairy tales, had consulted their unschooled servants and had come away with stories that they turned into their many volumes of subsequently famous tales.<sup>2</sup>

---

1 PIFFAULT, Olivier. « Il était une Fois les Contes de Fées ». Paris, Seuil, 2001, p. 68.

2 BOTTIGHEIMER, Ruth B. «Fairy Tales: A new History». Excelsior Editions. New York. 2009, p. 54.

### Traduction :

La majorité des chercheurs s'accordent à dire que ce sont les nourrices, paysannes et illettrées, qui sont à l'origine de l'extraordinaire épanouissement des contes de fées pendant les années 1690 et les débuts du siècle suivant. Durant ces années-là, les conteurs urbains spécialisés ainsi que les autres conteuses et conteurs, femmes et hommes, qui ont composé des contes de fées dans les salons (littéraires) avaient au préalable consulté leurs serviteurs, puis ils sont repartis avec des histoires qu'ils ont introduites dans leurs célèbres recueils.

Il y avait donc, pendant cette période de l'histoire et dans cette région du monde, une ébullition de contes et de nouvelles, ou pour mieux dire, un ensemble d'histoires amusantes et merveilleuses, circulant oralement d'individu à individu. Elles seront réunies sous la plume de quelques personnalités intéressées, d'abord, avec le fameux Boccace, issu de famille riche, puis avec Giambattista Basile et Giovan Francesco Straparola. Ils élèveront ce genre pour le propulser vers d'autres cieux.

La proximité géographique de ces œuvres avec l'Empire Ottoman et leur lien historique et culturel avec le latin et le grec peuvent nous guider dans notre recherche.

### 3. Les animaux, du sage Lokman à Jean de La Fontaine

Les animaux sont omniprésents dans les contes algériens. D'abord en tant que simples bestiaux que le héros devra apprivoiser, comme la monture de Haroun Rachid ou la vache nourricière des orphelins. Ensuite, en tant qu'êtres intelligents, ils se montrent, alors, complaisants, et témoignent, parfois, d'une grande agilité à discourir, tel *le pêcheur et le singe* de Nora Aceval. Enfin, ils offrent cette possibilité d'être des copies anthropomorphiques de l'homme, de ses défauts et de son ingéniosité. Ils sont alors actants, remplissant un rôle précis, souvent primordial, dans le conte.

La classification Aarne-Thompson considère les contes d'animaux comme l'une de ses quatre grandes catégories de contes types. Ce sont, surtout, des contes qui se basent, essentiellement, sur des protagonistes animaux. L'histoire ainsi affublée, permettra de distancier la réalité pour l'adoucir. C'est d'ailleurs une forme de critique déguisée de la société humaine, de sa noblesse, du pauvre et de ses gouverneurs.

Ces contes, plutôt facétieux, anéantissent notre monde pour le recréer sous une forme primitive, exprimant librement ses tabous et ses interdits. *Le roman du*

*Renart* est le meilleur exemple à donner ici, mais il n'est pas le premier à avoir animé, de parole et de sentiment, les animaux connus. Les religions ont, elles aussi, évoqué des animaux parlant et réfléchissant, Paul-Philippe Gudin y renvoie la paternité directement aux arabes et plus précisément, au livre saint : *le Coran*. « ... L'histoire de Joseph, et plusieurs autres de la Genèse, sont des contes arabes, Mahomet les rapporte dans l'Alcoran, avec des variantes qui prouvent qu'il ne les a pas prises dans les livres attribués au législateur des juifs ».<sup>1</sup>

En remontant dans l'histoire des contes, nous constaterons rapidement que l'introduction de bêtes, sauvages ou domestiques, est une technique courante utilisée pour amuser, critiquer ouvertement ou construire, finement, une satire de la société.

Jean de La Fontaine déclarait déjà, dans ses fables, que l'inspiration lui venait de textes plus anciens, d'ailleurs le titre premier qu'il octroya à son recueil, édité entre 1664 et 1665, était plutôt : “ *Nouvelle en vers tirée de (sic) Bocace et de l'Aristote*”, avant de devenir, au fil des ajouts et des modifications : “ *Contes et nouvelles en vers*”.

Aussi, il avoue s'être inspiré des fables d'Ésope, à travers une sorte de dédicace au début de son œuvre, *Épître dédicatoire*<sup>2</sup>, destinée “ À Monseigneur le Dauphin ”, le fils de Louis XIV, dans laquelle il écrit :

S'il y a quelque chose d'ingénieux dans la république des Lettres, on peut dire que c'est la manière dont Ésope a débité sa morale... J'ose, Monseigneur, vous en présenter quelques essais. C'est un entretien convenable à vos premières années. Vous êtes en un âge où l'amusement et les jeux sont permis aux princes ; mais en même temps vous devez donner quelques-unes de vos pensées à des réflexions sérieuses. Tout cela se rencontre aux fables que nous devons à Ésope.<sup>3</sup>

Néanmoins, beaucoup d'autres récits fabuleux, mettant en scènes des animaux, avaient franchi les frontières des pays de la méditerranée, et suivaient presque les mêmes chemins que ceux empruntés par les caravanes et les bateaux de marchandises.

De l'orient, l'œuvre de *Kalila wa Dimna* de Ibn Al-Muqaffa' a longtemps fasciné l'imaginaire occidental, par la description de coutumes et de culture tant

1 GUDIN, Paul-Philippe. « Contes, précédés de recherches sur l'origine des contes, pour servir à l'histoire de la poésie et des ouvrages d'imagination ». Henrichs. Paris.1805, p. 9/10.

2 LA FONTAINE, Jean de. « Fables de La Fontaine ». Volume 1, Méquignon-Marvis. 1820, p. 15.

3 Ibid. « Fables de La Fontaine ».

différentes, ainsi qu'une certaine mise en valeur du récit assez nouvelle pour le style de l'époque. Le titre renvoie aux noms de deux chacals qu'on retrouve dans le recueil indien du *Panchatantra*, écrit aux alentours du III<sup>e</sup> siècle avant notre ère par un sage du nom de Pilpay, de la version arabe *Bidpâi*, bien que l'existence d'un tel auteur reste à prouver.

Cependant, il faut avouer que la majeure partie de l'histoire de ce recueil n'émane, en fait, que d'une seule source, parvenue en Europe, qui est celle d'Ibn Al-Muqaffa' lui-même. C'est aussi le seul à avoir évoqué le personnage de Bidpâi. Selon lui, c'est par la volonté de l'empereur perse, Anushiravan, vers 570 av. J.-C., que cette œuvre fut transportée et introduite dans la région. Et c'est à partir de cette collection de fables qu'Ibn Al-Muqaffa' admet avoir traduit du pehlvi (langue officielle sassanide) une version arabe, vers le VIII<sup>e</sup> siècle. Cette version sera, à son tour, introduite en Espagne par l'effet de l'expansion musulmane, à Cordoue, et sera traduite, en castillan, en l'an 1251, sous le titre *Calila y Dimna*. Une variante latine facilitera son expansion dans le monde occidental et inspirera Marie de France, les frères Grimm ainsi que La Fontaine.

Plus loin encore dans l'histoire de la fable, certains évoqueront une influence indirecte d'Ésope, par les conquêtes d'Alexandre le Grand, sur le folklore oral d'Inde, mais pour sa part, le traducteur Jean-Joseph Marcel allègue cette filiation aux fables du sage Loqman (sic).

Les fables de Loqman jouissent, chez tous les peuples de l'Orient, d'une célébrité d'autant mieux méritée, que leur origine remontant, suivant l'opinion la mieux établie, à l'antiquité la plus reculée, elles ont dû par conséquent servir de modèle et de matière aux autres fabulistes, qui n'ont tous existé qu'à des époques de beaucoup postérieures. On a donc pu penser qu'on ne verrait pas sans intérêt une édition de ces fables, qui, seules peut-être avec celles de Bidpâi, ont droit de porter le titre d'originales ; les fables d'Ésope, un grand nombre de celles de Phèdre, et même de notre La Fontaine, n'en étant, presque que des traductions et des copies.<sup>1</sup>

Jean de La Fontaine aime à croire, selon une vision à laquelle il semble adhérer, que le sage Lokman<sup>2</sup> et Ésope ne sont, en fait, qu'une seule et même personne, comme il l'écrit dans son avertissement du Livre N<sup>o</sup> VII :

1 MARCEL, Jean-Joseph. « Fables de Loqman, surnommé le Sage, traduites de l'arabe et précédées d'une notice sur ce célèbre fabuliste ». 2<sup>e</sup> édition. Impr. de la République. Paris. 1803, p. 10.

2 Louis MOLAND explique dans son « Œuvres complètes de La Fontaine », dans la partie sur La fable dans l'antiquité, page XVII, que chez les arabes, en parallèle du fameux Bidpai qu'ils sont les seuls à avoir mentionné, citaient l'existence d'un autre personnage, tout autant mythique et créateur, selon eux, de plusieurs autres fables, c'est le sage Lokman. L'auteur explique, entre autre, que certains érudits

Ainsi je ne tiens pas qu'il soit nécessaire d'en étaler ici les raisons, non plus que de dire où j'ai puisé ces derniers sujets. Seulement je dirai, par reconnaissance, que j'en dois la plus grande partie à Pilpay, sage indien. Son livre a été traduit en toutes les langues. Les gens du pays le croient fort ancien et original à l'égard d'Ésope, si ce n'est Ésope lui-même sous le nom du sage Locman.<sup>1</sup>

Il rappelle aussi qu'Ésope, pendant son séjour en Égypte, fut emprisonné et devint esclave. Ce dernier rencontre, dans ce bas monde, une "co-esclave" du nom de Rhodope, qui sera vite libérée. La légende raconte qu'elle perdit sa pantoufle, prise par un aigle, qu'il lâcha au pied de Psammétique, Roi de l'Égypte. Ebloui par la finesse du travail<sup>2</sup>, ce Roi ordonna qu'on lui ramène la propriétaire. Cet épisode est, depuis, considéré comme le conte originel de Cendrillon<sup>3</sup>.

Enfin, La Fontaine rapporte dans la vie d'Ésope qu'il était le contemporain de Nectanébo, Roi d'Égypte et de Lycérus Roi de Babylone, ce qui est historiquement impossible. Il reçut, à ce propos, de virulentes critiques parues dans le second Tome du *Dictionnaire historique et critique*<sup>4</sup>, pour s'être, entre autres, basé, presque exclusivement, sur les récits de *Planude*.

Selon Paul-Philippe Gudin<sup>5</sup>, l'historien Hollandais *Erpenius*, professeur d'arabe, fit une traduction latine des fables du sage Lokman. La ressemblance de ces fables rapportées, avec celles qui étaient attribuées à Ésope par le moine *Planude*, couronna le doute selon lequel le personnage d'Ésope n'existait pas, ou pour le moins dire qu'ils n'étaient qu'une seule et même personne.

Mais, puisque les influences populaires ne se fondent guère sur les faits scientifiques ou historiques et qu'ils n'y prennent aucune attention, on notera, quand même, que Nectanebo surnommait Ésope par l'expression *moitié d'homme*<sup>6</sup>, car, selon les descriptions, Ésope était bossu et très petit. Ceci, il faut l'avouer, n'est pas sans rappeler les contes algériens de A.Bourayou.

---

affirmaient que ce personnage n'était autre que le Balaam de la Bible et que d'autres, par contre, avec qui il semble partager l'opinion, assuraient que c'était l'Ésope phrygien.

1 LA FONTAINE, Jean de. « Fables et œuvres diverses de Jean de la Fontaine », Firmin Didot frères, 1842, p. 197.

2 Dans *Bibliothèque universelle des Romans*, édité chez Lacombe, volume VIII, de 1776, p. 146, on peut lire que ce soulier était orné de petits cœurs avec l'inscription : "Que de cœurs aux pieds de Rhodope !". C'est ce détail qui permit de retrouver sa propriétaire.

3 Cf. Conte des contes de Giambattista Basile. p. 143.

4 BAYLE, Pierre. « Dictionnaire historique et critique » C-J. Tome second, Basle : Brandmuller, 1741, p. 402.

5 GUDIN, Paul-Philippe. « Contes, précédés de recherches sur l'origine des contes, pour servir à l'histoire de la poésie et des ouvrages d'imagination ». Henrichs. Paris.1805, p. 167.

6 Moland, Louis. « Œuvres complètes de La Fontaine: Fables ». Garnier Frères, 1872, p. 36.



Ce court exposé ne revient pas en détail sur les contraintes de traductions liées à la diversité de culture et de religions. Ceci dans le sens d'interdit, d'idéologie et de croyances, car chez les bouddhistes ou les brahmanes, l'idée de la réincarnation en espèce différente permet une intégration complète de ces histoires par rapport à l'environnement d'où elles ont été tirées. Leurs interprétations dépasseront, dans ce cas, la simple évocation des dérives de la société, pour passer à celui des récits transcendants, fusionnés. L'animal, dans cette interprétation, n'est autre qu'une des nombreuses apparences de l'existence.

Les mangas japonais, ayant hérité de cet entendement des choses, à travers le rapprochement culturel, transposent la cohabitation homme/animal en dessin. On verra, donc, des humains possédant des attributs animaliers, ailes, queue ou griffes en face d'animaux ayant des aptitudes humaines : parole, travail intellectuel ou utilisation de véhicules. Parallèlement, le manga algérien, influence directe de ces autres japonais, semble détourné de cet aspect, puisque, dans notre corpus, aucune de ces BD ne met en action des animaux anthropomorphes. Cela est, peut-être, dû à une sorte d'autocensure culturelle et religieuse face à cette représentation animalière, en contradiction avec leurs convictions.

Ailleurs, dans la bande dessinée de *Le chat du rabbin*, de Joann Sfar, un chat possède la capacité à comprendre la parole humaine et à en user de façon surprenante. Il perdra cette aptitude en prononçant le nom de Dieu, interdit dans la religion juive "Yahvé". Une sorte de châtimeur qui rappelle, tacitement, que ce pouvoir n'est qu'une faveur divine qui peut s'inverser à tout moment. D'ailleurs, dans notre corpus, la parole animale est souvent accompagnée de malheur à venir.

#### **4. La figure du monstre**

On a vu, dans le premier chapitre de cette deuxième partie, que l'imagination joue un rôle majeur dans l'exploration de l'inconnu. Elle peut, aussi, décomposer la création pour ensuite la reconstruire selon des modèles nouveaux.

Le monstre, parfois aussi, la chimère sont une sorte de représentation sensationnaliste du réel. Ce sont des formes du vivant qui ne répondent pas à ce qui est commun, un genre en écart à la norme dont la tératologie<sup>1</sup> s'en occupe.

Il existe, semble-t-il, deux types de monstres qu'il faudrait distinguer : ceux qui sont de pure création littéraire et artistique et ceux qui sont créés à l'occasion d'anomalie de la nature et qui ne répondent pas au domaine de ce qui est connu par la science : le britannique Joseph Carey Merrick est malheureusement, un des innombrables exemples tragiques. Sa vie fut adaptée au cinéma par le réalisateur David Lynch en 1980, c'est *l'homme éléphant*.

En somme, un monstre est cette manifestation singulière de la nature qui nous rebute, qu'on tend à dénier. Il est cette déconstruction imaginaire qu'on aurait pu formuler, mais qui dérange par sa présence réelle. Il est, à lui seul, la preuve que nous répudions quelques-unes de nos pensées les plus profondes et il est l'indice qui nous permet de mesurer notre distanciation de ce que nous concevons dans nos esprits.

Le terme de monstre recouvre un état d'esprit, un ensemble de pratiques. C'est la mise en pratique d'une tradition, la mise en scène d'une représentation conventionnelle, pas d'une personne [...] il relève (le monstre) d'une conception de la norme et d'une appréciation de la gravité de la transgression de celle-ci, susceptible de variation dans l'espace. Et dans le temps, donc fondamentalement historique [...] il est une représentation et, comme tel, une construction [...] Ce sont donc au premier chef les modalités de la construction sociale des monstres qui doivent retenir l'attention de l'historien, délimitant un terrain d'enquête étendu, qui pose le monstre en objet doxique avant même qu'en objet savant, en objet juridique tout autant que biologique.<sup>2</sup>

C'est par là même que le monstre peut être à la fois adjuvant et adversaire. Doté d'une âme, il recherchera son salut là où l'homme ordinaire peut se corrompre et devenir monstre moral.

Très souvent, il est opposé à un héros, c'est la noirceur du destin qui fait ressortir les couleurs blanches du protagoniste. Il doit être combattu, chassé, piégé ... tout est bon, chez le héros classique, mythologique pour convaincre par l'annihilation du mal conjugué dans ces créatures démoniaques. (*Persée et la Méduse, Thésée et le Minotaure ... etc.*)

---

1 Science qui a pour objet d'étudier les malformations congénitales.

2 CAIOZZO, Anna & DEMARTINI, Anne-Emmanuelle. « Monstre et imaginaire social : approches historiques », Creaphis éditions 2008, p. 16.

En revanche, il existe aussi des monstres qui aident à l'accomplissement de l'intrigue ou qui sont eux-mêmes protagonistes. Sans trop s'attarder sur le thème de l'antihéros, il suffirait, ici, de donner quelques exemples comme celui du conte de *la belle et la bête*, qui résume, à lui seul, toute l'étendue et la complexité de la figure du héros imparfait ou bien celui de *L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde*<sup>1</sup>, de Robert Louis Stevenson.

Les récits modernes copient souvent ce trait pour alimenter la profondeur psychique du héros. Les bandes dessinées américaines tels les comics book de Marvel ont très bien su unir le monstre à la beauté de l'humain, dans les X-Man, ce sont des êtres vivants mutants, partagés entre le bien et le mal. Les gens normaux, dans ces récits, n'ont parfois que des rôles secondaires et sans grande incidence sur le déroulement de l'intrigue.

Dans le processus imaginaire, la morphologie du monstre est constituée d'éléments analogiques à l'histoire et à la culture des individus, ce sera une chimère pour les gens du désert et une machine-monstre<sup>2</sup> pour les citadins, comme la métaphore, moderne, chez Zola, de la mine personnifiée.

C'est l'inconnu, symbolisé sous différentes formes. Il est matérialisé en monstre, naissant par la volonté d'un scientifique tentant l'inexploré (*Le monstre du docteur Victor Frankenstein*<sup>3</sup>), ou par d'autres raisons résultant d'erreurs humaines ou d'accidents écologiques, comme celui créé, en 1954, par le cinéma japonais Godzilla, de Tomoyuki Tanaka, ou, enfin, de manipulations génétiques mal encadrées (Jurassic Park de Michael Crichton publié en 1990).

Le monstre est donc cette apparition qui perturbe l'ordre établi des choses. Dans l'antiquité, c'était l'incarnation du diable dans tout ce qui menace l'humain ou la foi, en réponse à la vision dominante de l'église reposant sur la compréhension des textes sacrés ou manipulant les peurs par la croyance. Par la suite, c'était au tour du scientifique de prendre le relais pour expliquer, par la

---

1 En anglais : « Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde », publié pour la première fois chez Longmans, Green & company en janvier 1886.

2 LANGENHAGEN, Marie-Aude De & GUISLAIN, Gilbert. « Zola, panorama d'un auteur ». Studyrama, 2005, p. 77.

3 Roman de Mary Shelley "Frankenstein ou le Prométhée moderne", créé en 1818.

raison et l'expérimental, le fait de contamination de virus menaçant l'extermination de l'humanité ou la destruction de ce qu'il a bâti.

A vrai dire, il n'existe pas de très grandes différences entre le monstre ancien et le nouveau. Les deux tirent vers le chaos, que ce soit ordre divin ou construction humaine, l'anéantissement est toujours à craindre, l'apocalypse n'est plus simplement cet aboutissement naturel des choses, mais peut être justifiée par la venue d'un élément extérieur (météorite, activité solaire intense ...), d'un fait de causalité, identifié, face auquel le génie scientifique essayera par tous les moyens, et ce jusqu'à l'instant critique de l'histoire, de résoudre le problème et de permettre la continuité nouvelle de l'existence.

A l'étude des périodes de l'histoire, il apparaît qu'à chaque moment appartient une vision bien propre de la morphologie du monstre. Cela est dû, en très grande partie aux différents agents qui constituent le contexte culturel et géographique de ladite époque. Le XIX<sup>e</sup> siècle, par exemple, par son inspiration de l'architecture moyenâgeuse, a réanimé un imaginaire semblable dans ses romans gothiques.

Nous associons pourtant bien plus la gargouille à un monstre qu'à une gouttière. Ce regard, qui n'est pas totalement erroné, provient en grande partie des gargouilles les plus fameuses que nous connaissons : celles du Moyen Âge gothique, au sein desquels on croise tant de ces figures grimaçantes, monstrueuses ou pour le moins différentes.<sup>1</sup>

Une sorte d'accumulation du fabuleux à travers ce qui persiste de la culture ancienne sous forme de bâtisses, de tableaux (le Caravage, Méduse 1599) ou de livres.

Le monstre, par cet effet d'entassement des imaginaires historiques, devient banal, presque habituel. Tout le monde, au début du XX<sup>e</sup> siècle connaîtra le cyclope d'Ulysse, les monstres marins de l'antiquité ou l'image du démon dépeinte sur presque tous les vitraux des églises. C'était déjà le cas au XIX<sup>e</sup> siècle, là où les écrivains, par une vision assez critique de la société, recherchaient plus à décrire une figure d'un monstre moral, comme c'est le cas dans Notre Dame de Paris de Victor Hugo, où le vrai méchant n'est pas Quasimodo qui est physiquement difforme, mais c'est ce prêtre, serviteur de Dieu, normalement constitué.

---

<sup>1</sup> GALLIC, Maï Le. « Bestiaire et gargouilles au Moyen Âge ». Conférences données à Josselin le 14-06-09. 2009, p. 04.

L'étendue des découvertes scientifiques, ayant peu à peu repoussé les frontières de ce qui était admis comme norme, limite la sphère de l'imaginaire qui se voit donc diminuée. Aujourd'hui, on aborde avec philosophie les monstres anciens ; notre peur est plutôt dirigée vers l'homme, tel *Jack l'Éventreur*.

Pour effrayant que soit un monstre, la tâche de le décrire est toujours un peu plus effrayante que lui. Il est bien connu que les misérables monstres n'ont jamais pu faire dans les arts qu'une figure ridicule. Je ne vois pas de monstre peint, chanté ou sculpté qui non seulement nous fasse la moindre peur, mais encore qui laisse notre sérieux en équilibre.<sup>1</sup>

Les guerres et les conflits sociaux ont su montrer ce dont on était capable. Le diable n'est plus à l'extérieur, mais il est en notre psychologie, dissimulé dans nos envies. Ainsi, au XXI<sup>e</sup> siècle, le monstre n'est qu'une métaphore des instincts dangereux de l'humain, c'est un miroir qui rappelle à l'homme sa nature animalière.

La symbolique moderne du monstre agit sur cet effet psychologique de la peur de l'autre, elle lui attribue, selon les cas, les caractéristiques du monstrueux, dans le sens où cela reste en relation avec des actes sociaux mauvais, et dont la transgression et la gravité accordent à celui qui les commet, des attributs animaliers (serpent, porc, chien...) ou fabuleux (en disant d'une personne c'est un vampire).

La globalisation a, elle aussi, été un facteur qui a poussé vers une union fusionnelle des conceptions culturelles internationales. Les imaginaires voyagent à travers les continents, ils sont empruntés et intégrés dans des jeux vidéo où l'on peut "ré-habiller" et jouer le rôle d'un monstre mythique. Ils peuvent, aussi, être adaptés dans des œuvres cinématographiques visionnées par des milliers de personnes au même moment.

Pourtant, et même si les monstres ne font plus aussi peur qu'auparavant, il reste que les films d'horreur continuent à attirer un certain public restreint. Les chiffres d'affaires peuvent, dans ce cas précis nous donner un aperçu sur la tendance générale. Ainsi, selon le site allocine.fr, spécialisé dans la critique et le classement cinématographique, les films qui ont rapporté le plus d'argent sont :

1. Autant en emporte le vent avec 3,3 milliards de dollars.
2. Avatar avec 2,78 milliards de dollars.

---

<sup>1</sup> LA FONTAINE, Jean de. « ADONIS. Introduction de Paul Valéry ». Publié sous la direction de J.-L. VAUDOYER. Au masque d'or, coll. "Le Florilège français" PARIS. 1921, p. 24.

Ce que nous pouvons constater, c'est d'abord leur genre radicalement différent : leurs époques sont distinctes et leurs techniques d'enregistrement (2D et 3D) ne sont pas les mêmes. Et pourtant, ils ont fait presque la même recette. Dans cette comparaison, il faut rappeler que le film *Avatar* n'est pas un film d'horreur, mais une projection fictionnelle qui se base sur des êtres qui se rapprochent plus de notre conception de la chimère, tout en gardant une moralité convenable, en ce qui concerne ces héros. En parallèle, un film d'horreur typique, comme celui de *L'exorciste*, tourné en 1973 par William Friedkin<sup>1</sup> n'a rapporté que 232.9 millions de dollars. Cela représente une très grande somme pour un film, mais par rapport aux deux autres films cités, plus haut, il montre la réticence relative des gens devant ces spectacles de l'angoisse où l'on peut percevoir une sorte de frayeur populaire persistante qui dure depuis des siècles, ressemblant plus à un instinct qui nous éloigne d'un probable danger qu'à un imaginaire pur. Nos techniques modernes d'animation et d'effets spéciaux n'ont fait qu'accentuer notre sentiment d'empathie qui nous plonge, directement, dans l'histoire et nous fait presque vêtir les costumes des personnages imaginés.

### 5. Supports divers et degrés de liberté

L'inspiration des auteurs leur vient, surtout, de la combinaison entre le répertoire accumulé qu'ils possèdent et la liberté oratoire dont ils jouissent, face à leur public.

La communication d'une idée ou d'un imaginaire ne peut, cependant, exister qu'à travers un support quelle que soit la nature de ce dernier. Il est vrai que, limités à l'homme, les gestes et les grimaces offrent une panoplie, non négligeable, de codes qui permettent la transmission d'un message, mais pour une raison ou une autre, nos ancêtres ont préféré la parole. La chose elle-même, ensuite son image et, plus tard, à travers sa substitution par un signe sonore, sont les premières ébauches d'une communication plus habile qui permet la transmission et la retranscription des idées

---

<sup>1</sup> *The exorcist* est une adaptation du roman de William Peter Blatty, écrit en 1971, il est basé sur l'histoire de l'exorcisme de Robbie Mannheim.

de façon plus étendue. Actuellement, avec la révolution du numérique, le support devient ludique, interactif...presque vivant.

Il n'est pas à prouver que l'étendue de la production littéraire "de base", ainsi que les autres usages picturaux et iconographiques, servant à l'illustration ou destinés à des usages suggestifs, comme les affiches et les annonces publicitaires se font, généralement, sur le support papier.

Les livres *pop-up* bénéficient aussi de ce support et y exploitent une dimension nouvelle, alliant le dessin et la forme, ainsi qu'un jeu de mouvement limité, mais participant, énormément, dans le processus d'assimilation de la trame, dans le sens où le tout oblige le lecteur à se défaire de sa capacité à se représenter, mentalement, les éléments décrits. La graphie de ce qui avait été, souvent, conçue sur papier, se retrouve, souvent, reprise sur le tissu ainsi que les autres matières de revêtement et d'habillement, permettant, ainsi une transportabilité et une maniabilité plus importante du message.

Par ailleurs, le processus de recomposition mentale du récit, c'est-à-dire l'interprétation du message verbal, par la capacité d'imagination de l'individu, bénéficie, dans l'absolu, d'une liberté infinie et sans contraintes sociales, puisque, se manifestant dans une sphère privée et inaccessible aux autres, elle échappe à la censure du groupe. Cependant, cette aptitude s'amenuise en fonction du support sur lequel est présentée l'histoire : plus le message est verbalisé, plus l'assimilation mentale sera libre et plus il sera iconographique ou cinématographique, plus la liberté d'interprétation s'affaiblit, à cause du flux d'informations présentées qui dépasse de loin la description verbale, et satisfait souvent la compréhension de ce qui est narré.

Les supports urbains, ou, plus généralement, la ville peuvent être, aussi, un support de communication très populaire. On y rencontre des graffitis qui témoignent d'une tendance qui est restée négligée, alors qu'elle fait partie du milieu habituel des jeunes.

Plus on exprime bien l'idée, plus la sphère d'interprétation du récepteur rétrécit. Transmettre parfaitement un discours annihile la liberté imaginaire du récepteur.

Donc, le cinéma, contrairement au livre, annule le procédé de lecture linéaire des graphies et le remplace par une lecture plus proche de ce qui se fait dans la réalité.

Le spectateur subit les discours des acteurs qui jouent sur le rythme de la mise en scène. Ce sont autant de possibilités qu'on pourrait qualifier de "variables inséparables" de l'équation narrative, pour ce nouveau genre. Le spectateur n'est pas obligé de faire appel à son esprit créatif, pour imaginer telle ou telle scène. Le décor est présenté gratuitement, sans effort, et son décodage peut même se faire en profondeur, c'est-à-dire que l'arrière-plan retrouve son importance. En plus, ce qui est vu en cinéma, contente souvent la curiosité du spectateur, alors que dans la lecture, il ne peut reproduire dans son esprit qu'une partie de ce qui est décrit, il est obligé de reconstruire ce qui est raconté en puisant les éléments nécessaires dans son inventaire de "réalité néantisée", selon la conception déjà évoquée de Sartre<sup>1</sup>.

Pour Christian Chelebourg, cette sorte de lecture qui minimise le rôle de l'imagination est une cause directe de la *monstration* dans le cinéma :

Autant la bande dessinée fonctionne sur l'ellipse, autant le cinéma repose, lui, sur la monstration. En se mettant en mouvement, l'image déroule les informations qu'elle transmet : elle dit tout ou presque, du moins elle en donne l'impression parce que l'art ruse évidemment avec la technique. L'analogie que la pratique des story-boards invite à opérer entre BD et cinéma repose donc sur un malentendu – sauf dans le cas du manga contemporain [...] en règle générale, le dessin oblige à recomposer par l'imagination ce qui se déroule entre les cases, alors que le cinéma montre les actions dans leur déroulement. A un art de suggestion s'oppose donc un art de l'exposition.<sup>2</sup>

Ce support permet aussi, par la possibilité d'y insérer des effets spéciaux, l'exécution de scènes improbables, servant ainsi de façon optimale, la narration pour jeunes. D'ailleurs, les super héros des DC comics n'ont pu, réellement, exister qu'à travers leurs adaptations hollywoodiennes modernes.

Avec l'apparition de la programmation et des ordinateurs puissants, de nouvelles tendances sont apparues, parmi lesquelles "l'augmentation" du récit et la possibilité de créer du contenu interactif et ludique, des libertés exploitées par le jeu électronique. Quelques jeux proposent même plusieurs scénarios de dénouement. Cette interaction qui offre l'accès au contenu d'un récit est surtout appliquée au niveau du nœud narratif. La situation initiale est présentée pour installer les lieux et les personnages. Elle ne peut être, complètement offerte à la manipulation et aux changements.

---

1 Cf. Néantisation du monde. p. 98.

2 CHELEBOURG, Christian. « Les fictions de jeunesse ». PUF. Paris. 2013, p. 30.



Romans en papiers ou jeux électroniques, une histoire reste toujours une histoire. Toutefois, il est évident que notre interaction, avec l'une ou l'autre, n'est pas la même. Que ce soit au niveau de notre compréhension ou de notre imaginaire, le processus de transposition fonctionne à des degrés différents.

Concrètement, on pourrait parler de *degré de liberté*, pour désigner cette spécificité qui fait que l'on peut manipuler ou composer, mentalement, les actants d'un roman, par rapport aux héros d'un jeu vidéo ou d'un film. Cela est dû aux possibilités offertes à l'interprétation de l'histoire.

Dans les JDR (pour jeu de rôle), par exemple, les joueurs bénéficient d'une liberté illimitée. Leurs seuls remparts sont les règles du jeu, souvent précises, et le scénario que le maître du jeu doit assurer, sans y être trop rattaché.

C'est ce jeu-là qui peut nous donner une indication sur le reste des supports et les degrés de liberté qu'ils offrent. Nous constaterons que le support qui possède le moins de *liberté* est celui qui propose le plus de description : du coup, le film cinématographique, par son système de mise en scène visuelle, offre une description presque totale des éléments de l'intrigue. Il n'est plus besoin de combler les vides pour le spectateur, celui-ci est porté vers un état *végétatif* de réception du récit.

D'un autre côté, le jeu de rôle ne donne aucune information sur les décors. Les caractéristiques nécessaires à l'accomplissement de l'intrigue sont à compléter par le jet de dés (un jeu de hasard). Même le scénario peut être modifié et la quête abandonnée. Enfin, c'est le seul produit qui permet au personnage joueur (PJ) d'avoir ce choix d'être du côté des antagonistes et se battre pour empêcher la quête de s'accomplir.

Les MMORPG (pour *jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs* Acronyme de l'expression anglaise "*Massively Multiplayer Online Role Playing Games* ") sont la version électronique du JDR. Toutefois, et même si les jeux électroniques deviennent de plus en plus performants et permettent un degré très élevé de liberté, le joueur ne peut, en toute circonstance, qu'accomplir un scénario ou des scénarios prédéfinis avec deux, trois ou quatre dénouements possibles.

En résumé, l'auteur d'un récit a besoin d'un répertoire qu'il constituera au gré de ses rencontres. L'auditeur/lecteur adoptera le contenu proposé, en comblant les

vides, les ellipses<sup>1</sup>, de ce qui n'est pas décrit. Il en résulte un nouveau répertoire constitué, à la fois par les éléments du premier, mais, aussi, par le vécu du récepteur qui peut, en fin de compte, devenir auteur à son tour. C'est, en fait, une sorte de boucle sans fin dans laquelle le brassage des interprétations crée, sans cesse, de nouveaux éléments, à la fois semblables et différents des anciens.

## 6. Légende urbaine et conte

La légende urbaine est une forme de récit court, plutôt moderne, qui se transmet par la communication orale, c'est, aussi, un mythe moderne créé ou réadapté conjoncturellement, pour des besoins qui restent inconnus ou, du moins, mal explorés.

Néanmoins, on s'accorde à dire que c'est une forme de rumeur contemporaine qui exprime l'attitude sociale d'un espace-temps urbain. Parfois, ce sera des reprises d'éléments du folklore local, intégrés dans un court discours oral, toujours intrigant et surprenant.

Dans ce sens, Jean-Bruno Renard propose, en se basant sur une petite anecdote urbaine<sup>2</sup>, des caractéristiques récurrentes qui faciliteraient la compréhension de ce concept.

Pour lui, ces histoires des rues sont constamment anonymes. Elles ne sont pas le produit de l'imagination d'un seul individu, mais sont le résultat d'une sorte de communion de pensées. Cette appartenance s'ajoute à un contexte spatial et temporel, relatif à l'émergence de telle ou telle légende. C'est, aussi, des récits très courts qui ressemblent à s'y méprendre au fait divers, avec un contenu récent, souvent drôle ou horrible et avec un grand potentiel d'adhésion. C'est-à-dire que la légende urbaine naît et se renforce à mesure qu'elle satisfait aux questionnements du groupe, face à une situation donnée.

On définira donc une légende urbaine comme un récit anonyme, présentant de multiples variantes, de forme brève, au contenu surprenant, raconté comme vrai et récent dans un milieu social dont il exprime de manière symbolique les peurs et les aspirations.<sup>3</sup>

---

1 Cf. Lexique de la BD. p. 35.

2 C'est la légende du baccalauréat de philosophie. A la question "qu'est-ce que le culot?" un candidat remet sa copie en n'ayant écrit que le démonstratif "Ça!", et réussit l'épreuve avec une très bonne mention. L'auteur explique que c'est une légende qui lui a été rapportée par son fils comme étant vraie alors que lui aussi la connaissait de son temps. Il mentionne le film comique *Le Pion* (Christian Gion, 1978, France) dans lequel cette légende est réutilisée pour montrer l'ampleur de ce genre de rumeur.

3 RENARD, Jean-Bruno. « Rumeurs et légendes urbaines ». QUE SAIS-JE ? Montpellier, PUF, 2013.

Anciennement, les prodiges, à savoir les manifestations surprenantes et extraordinaires, admises par la population, ont attiré l'attention de plusieurs essayistes. Fontenelle, par exemple, les considère comme le résultat de quatre facteurs<sup>1</sup> :

- 1) L'ignorance des gens,
- 2) L'imagination,
- 3) La déformation du récit par la transmission orale,
- 4) Le besoin d'expliquer un phénomène.

Rappelons que Fontenelle considère la religion comme une croyance admise sans preuve, en cela, il voyait dans le christianisme de son époque, une autre forme de prodige et donc en opposition avec sa démarche expérimentale.

Il semblerait que le point commun pour l'émergence d'une légende urbaine est la recherche de sens. Les théories de complot sont l'expression directe de cette prospection empressée, pour habiller un malaise populaire, par une explication satisfaisante, en l'absence d'éducation et de connaissances suffisantes du domaine.

Dès lors, nous pouvons considérer ces phénomènes sociaux comme une sorte d'indicateur de perte d'autorité de la part des institutions éducatives. Selon Victor Frankl<sup>2</sup>, les gens se retournent, donc, vers des explications rhétoriques plutôt qu'expérimentales ou analytiques, "On peut regarder les légendes modernes comme un genre de logothérapie<sup>3</sup> en ceci qu'elles servent essentiellement de récits créateurs de sens"<sup>4</sup>

Dans le tissu urbain, les individus s'accaparent des espaces de parole durant lesquels ils tentent de remplir des lacunes de sens par un discours sophistiqué, divertissant, réconfortant ou effrayant. Le besoin de savoir, additionné à un contexte

---

1 FONTENELLE, Bernard De. « Œuvre de Fontenelle, De l'origine des fables ». Salmon libraire-éditeur. Paris. 1825, p. 294.

2 FRANKL, Viktor-Emil. « Man's search for meaning: from death-camp to Existentialism ». Boston, Beacon Press. 1959.

3 La logothérapie est une forme de psychothérapie par laquelle le patient essaye de trouver du sens à sa vie.

4 DIFONZO, Nicholas et BORDIA, Prashant. « Rumeurs, ragots et légendes urbaines. Contextes, fonctions et contenus », Diogène, 2006/1 (n° 213), p. 36.

favorable (pression face à un concours ou peur ressentie dans une ruelle noire), crée un terrain fertile pour la propagation d'une légende urbaine.

Malgré cela, la recherche de sens n'est pas inhérente à la naissance d'une légende urbaine, car celle-là puise aussi son essence dans la promotion de valeurs morales et religieuses du groupe. L'accentuation des vérités ou la fabrication d'histoires, afin de faire adhérer à une idéologie, devient inconsciemment légitime pour la personne. D'ailleurs, devant les histoires d'autostoppeur, tueur en série, ou de vieilles femmes, voleuse d'enfants, la culpabilité de ne pas propager l'information pousse la même personne à le faire, c'est-à-dire, à raconter de nouveau.

En outre, la légende urbaine ne peut être démentie par la seule preuve de la logique, parce que son contenu peut parfois être vraisemblable et cohérent, comme les légendes de mauvaises rencontres ou d'enrichissement soudain. Si certaines de ces histoires sont rationnellement impossibles, d'autres, par contre, sont complètement envisageables.

La croyance se détache de la culture et de l'instruction comme le montre bien Jean-Bruno Renard<sup>1</sup>, avec la foi, chez les naturalistes anglais du XIX<sup>e</sup> siècle, en l'existence des sirènes dont il cite l'argumentaire de William Swainson : "Pourquoi devrait-on croire que les abysses des océans ne sont pas peuplés d'êtres singuliers que les mœurs ou des contraintes vitales incitent rarement, si ce n'est jamais, à remonter en surface ?"<sup>2</sup>

Dans les croyances modernes, la possibilité de l'existence d'extra-terrestres ou de créatures monstrueuses qui se cachent (monstre de loch Ness, yeti, Bigfoot), peuvent trouver leurs références et leurs arguments dans la science et l'analyse. Ce sont, en réalité, ici aussi, les lacunes de connaissances humaines qui permettent l'épanouissement de l'imagination. Ainsi, l'absence de preuves sur une vie extra-terrestre permet de construire des histoires qui comblent les attentes des gens.

C'est, en fait, le même processus qui est à la base de la création du conte que nous retrouvons, ici, dans l'émergence des légendes contemporaines. Le lieu et le

---

1 RENARD, Jean-Bruno. « Croyances fantastiques et rationalité ». *L'Année sociologique*. 2010/1 (Vol. 60), p. 117.

2 SWAINSON, William. « Treatise on the Geography and Classification of Animals ». Longman, Rees, Orme, Brown, Green & Longman, 1835.

moment présent offrent l'arrière-plan sur lequel viennent se greffer des besoins imaginaires sociaux. Hier, c'était le monstre de chair, aujourd'hui, c'est plutôt un homme transformé par des expériences scientifiques, jadis c'était le tourment des esprits, à présent c'est la peur des virus, la manipulation par les téléphones...etc.

Tout est donc sujet à la manipulation populaire. Les peurs et les doutes poussent à la création de sens, un sens qui n'est qu'une forme maladroite de redressement idéologique. Pour l'orateur, cela est suffisant pour embellir ou enlaidir les faits réels, surtout lorsque, pour lui, l'objectif lui semble noble et donc bénéfique.

### **Partie III**

---

#### **Transcendance des thèmes**

## **Chapitre I**

---

### **Images multiples du monstre**

Nous avons vu, dans la deuxième partie, que le monstre peut revêtir plusieurs costumes et que son artisan pouvait jouer sur différents facteurs allant du simple trait physiologique, passant par celui psychologique et transitant au-delà de toute cette vision classique, vers la description atypique de mondes nouveaux, avec des normes distinctes aux nôtres, qu'il créera selon ses envies.

Nous allons, à présent, explorer notre corpus pour mettre à jour ces monstres, anciens et nouveaux, repérer les traits qui les relient entre eux, et tenter d'en expliquer les principes et les mobiles.

## 1. Dans les recueils de contes

### 1.1. L'Algérie des contes et légendes

Nora Aceval, à travers ces contes recueillis dans les hauts plateaux de Tiaret, nous expose une vision bien particulière du monstre. C'est une vision plutôt populaire et rurale. Leurs domaines, ce sont les champs et les forêts, formant une scène théâtrale grandeur nature où l'imaginaire folklorique se laissera façonner, au gré des possibilités offertes.

Il y a donc des ogres, des ogresses, mais aussi des gens animés par l'esprit de vengeance, versant, le temps d'un court instant dans les pires horreurs humaines, attribuant des châtements aux méchants et aux perfides, amenant le lecteur / auditeur à considérer la punition comme naturelle dans le cours de la vie, innocentant, ainsi, indirectement le protagoniste.

Dans *Fibule d'Argent*, la belle-mère, représentée dans la majorité des contes comme une femme d'une grande malignité, réussit à se débarrasser, à la fin, de sa belle-fille. Celle-ci, errante, trouva refuge chez sept *Talebs*<sup>1</sup>, qui, l'ayant découverte, la conseillèrent de ne pas laisser le feu de leur foyer s'éteindre. Malheureusement, des animaux vivants avec elle étouffèrent les flammes de ce feu qui s'éteignit aussitôt. Voulant à tout prix le rallumer, elle sortit et scruta l'horizon. C'est ainsi qu'elle aperçut une lumière qui venait d'une maison d'un ogre. Celui-ci l'invita, en la rassurant qu'il n'y avait rien à craindre chez lui et, à la demande de la jeune fille, il

---

<sup>1</sup> *Taleb* au singulier, *Tolba* au pluriel. Nora Aceval préfère écrire *Talebs* au pluriel comme elle l'explique dans son recueil (« L'Algérie des contes et légendes », Maisonneuve & Larose, Paris, 2003) à la page 28.



lui remit des braises pour faire du feu. En voulant repartir, il la blessa au mollet avec le tisonnier rougi par le feu, tentant de l'empêcher de repartir.

Loin de la symbolique du feu, qui tantôt renvoie à la chaleur du foyer et tantôt à une agression excessive, et qui pourrait surenchérir les explications et nous ramener plus loin à considérer l'idée que c'est le feu de l'ogre qui a redonné vie au foyer des Talebs, nous nous sommes résigné à l'idée que le conte comportait plusieurs pistes de lecture ajoutées aléatoirement et qu'il était donc plus judicieux, ici, de se borner à la seule figure du monstre.

Dans Fibule d'argent, il est décrit en être ayant une maison, du feu ainsi qu'un tisonnier. Ce n'est pas un monstre animalier. Evolué, on est presque tenté de le classer comme civilisé<sup>1</sup>, non dans le sens de personne aimable, mais dans celui de quelqu'un qui profite du confort de la vie de son temps.

Il reviendra importuner notre jeune Fibule jusqu'au jour où les sept Talebs décelèrent le problème et éliminèrent l'ogre avec l'aide de notre héroïne qui, pour ce faire, l'insulta en lui disant que le jour où elle l'avait vu, *il mangeait de l'âne et était assis sur un âne*, pour le rendre furieux et ainsi l'attirer dans une fosse où il sera jeté et brûlé<sup>2</sup>.

Entre le moment où l'ogre entre en jeu et l'instant où il périt par les flammes, il ne se passa pas grand-chose, le lecteur peut ressentir une certaine "prise de vitesse" dans le récit : le monstre est vite tué.

Mais cet élan de faits, sans transformer complètement notre héroïne, semble avoir un peu "altéré" l'image qui se constituait d'elle chez le lecteur / auditeur, et c'est précisément les flatteries puis les offenses à l'encontre du monstre, présentées comme le seul comportement possible pour se débarrasser de l'ogre, qui provoquent cette sensation d'écart par rapport à un comportement attendu, émanant d'une conception idéalisée des héroïnes de contes.

Passé cet épisode, la belle-sœur rejoint Fibule d'Argent. Envoyée par sa mère. Elles tenteront, toutes deux, d'éliminer la jeune protagoniste, pour prendre sa place. Ils l'empoisonnèrent avec un peigne dont les dents lui furent plantées dans la tête.

---

1 Nora Aceval explique, à ce propos que « *cette description humanise les ogres qui tentent de ressembler aux humains* » (Ibid. « L'Algérie des contes et légendes ». p. 28.

2 Cf. Classification AaTh 1115-1144, l'homme tue ou blesse l'ogre.

Ici, l'acte de la belle-sœur et de sa mère qui ont trahi l'hospitalité de Fibule d'Argent n'est pas l'élément le plus important dans notre recherche du monstre. Mais, c'est le changement qui s'effectue sur notre héroïne après avoir repris sa santé qui l'est : « ...Fibule d'Argent la saisit (la belle-sœur) par les cheveux, l'égorgea, la découpa en morceaux, la fit cuire et déposa le tout dans un mezwed en y ajoutant des galettes de pains. Elle envoya l'outre à sa belle-mère ».<sup>1</sup>

Ainsi, dans cette seule histoire, coexistent trois types de monstres qui résument bien cette partie de notre étude.

Il y a d'abord le *monstre par nature*, réagissant à l'instinct et non par réflexion. Il est celui qui manifeste sa méchanceté dès que l'occasion se présente. La description en fait de lui un être brutal qui fonce facilement vers sa perte, donnant ainsi un motif qui aide à l'émergence du talent ou de la personnalité du héros.

Il y a aussi le *monstre humain*. Ici ce seront la belle mère et sa fille. Bien que possédant des traits de beauté et exprimant des sentiments familiaux dans l'histoire, il n'en demeure pas moins intéressant de souligner leur façon de considérer Fibule d'Argent. Jalousement vue, elle sera la personne à dépasser. Le recours à l'utilisation de poison témoigne de leur haine, mais aussi de leur faiblesse. Ces monstres ont besoin d'aide, et ils agissent dans l'ombre, pour éliminer leur adversaire, là où le monstre par nature pouvait se débrouiller seul.

Il y a enfin le *monstre par vengeance*. Dans notre cas c'est l'héroïne elle-même qui le représente. Au début, elle avait, certes, besoin des Talebs pour la débarrasser de l'ogre, mais à la fin, elle se fait justice elle-même, et sans demander l'avis de ceux qui l'ont adoptée. Cet acte de vengeance peut être considéré comme l'élément déclencheur de la transformation en monstre. Une fois accompli, le monstre / héros reprend sa vie ordinaire.

Nous allons découvrir, à présent, cette transgression de la nature, selon son degré et selon la façon dont elle est mise en scène dans le récit.

Il apparaît, rapidement, que relativement au nombre de contes dans ce recueil, il n'existe pas beaucoup de *monstres par nature*. Seuls les récits de *El hem bi derhem*, relatant l'histoire d'un grand oiseau élevé par une princesse, mangeant tout et causant

---

<sup>1</sup> ACEVAL, Nora. « L'Algérie des contes et légendes ». Maisonneuve & Larose, Paris, 2003, p. 26.

la ruine de son royaume, ou, celui de *Alia Bent Mansour*, dont le portrait se résume en deux mots « ogresse redoutable », dans Haroun Rachid le sultan, sont réellement des monstres naturels. Notons que pour le second, *Alia Bent Mansour*, il ne s'agit que d'un motif révélant le courage et le surpassement de Haroun Rachid, mais aucune description ne relate cette aventure : « Il tourna son anneau magique et demanda à être transporté au-delà des sept mers pour cueillir les pommes de Alia Bent Mansour. Au retour, il rencontra les autres prétendants tournant en rond ».<sup>1</sup>

C'est presque le même cas de figure que dans *Fibule d'Argent* avec l'ogre ; les monstres ne sont qu'un prétexte dans l'histoire globale.

Par ailleurs, dans deux des contes de Nora Aceval, mettant en scène des ogresses, à savoir *L'Ogresse et le champ de fève* et *La sœur adoptée par les ogres*, il se tisse une sorte de lien entre ces monstres et les humains qui sont en leur « captivité ».

Dans le premier, par exemple, ce sont deux femmes enceintes, « *et prêtes à accoucher* », cueillant par inadvertance les fèves dans le champ d'une ogresse, qui se voient retirer leurs deux garçons, une fois capturés. Devenus grands, ces deux « enfants d'humains », travaillant pour le conte de l'ogresse l'appelleront bizarrement « *Ya jeda ! Grand-mère !* » ; Dans le second conte, la sœur abandonnée et adoptée par une ogresse, réussit à fuir avec son frère, mais suivra à la lettre les conseils de sa « *mère l'ogresse* » :

« ...l'ogresse se réveilla et trouva le lit de sa fille vide... Elle en éprouva un grand chagrin et elle cria :

Ohé ma fillette !

Oui ma mère ! oui ...répondit la jeune fille.

Tu vas te retrouver devant deux chemins, prends le chemin noir et non le blanc ! ... »<sup>2</sup>

Le conte lui donnera raison, puisque son frère ne voulant lui faire confiance suivra le chemin blanc et son cheval se retrouva figé au sol. Après cela, il se décida, résigné, à suivre sa sœur.

Toutefois, le cas des deux contes : *Smimi' Enda* et *Le don de nourriture*, racontant presque la même histoire, évoquent un type de monstre différent de ceux

1 ACEVAL, Nora. « L'Algérie des contes et légendes ». Maisonneuve & Larose, Paris, 2003, p. 35.

2 Ibid. « L'Algérie des contes et légendes », p. 160.

que nous avons cités. Le monstre y est décrit comme possédant une grande ferme dans laquelle travaille une famille pauvre.

Dans le premier conte, par exemple, la fermière, chez qui ils travaillaient, était « une femme riche et d'une grande beauté »<sup>1</sup>, parfois elle était parée de jolies robes, mais la femme du *khamasse* éprouvait, quand même, un certain sentiment à son égard. Ce sentiment devient de plus en plus fort lorsqu'elle retrouvera à plusieurs reprises son bébé mouillé et mal en point.

Dans le second, elle assistera, sans être vue, à la scène tragique dans laquelle l'ogre tente d'avalier son bébé. Elle l'entendit aussi dire :

« Ouled el 'arab harch march!  
(Les enfants des Arabes sont rugueux ! rugueux !) »<sup>2</sup>

Jalousie de la femme dans le premier conte, ou simple clin d'œil à l'occupation, ce qui est sûr, c'est que, dans les deux cas, le monstre révèle, vers la fin, sa vraie nature. D'un point de vue purement déductif, ces deux monstres ne sont qu'une représentation sociale du riche fermier qui s'ingère dans la vie de couple de ceux qui travaillent pour lui, c'est peut-être aussi, comme nous l'avons déjà évoqué, une allusion au colonisateur détenteur des grandes fermes spoliées, s'accaparant toutes les richesses des indigènes. En somme, ce ne sont pas des monstres par nature.

Ce genre d'évocation se manifeste aussi avec le personnage de *Smimi' Enda*. Ce fils issu de la liaison d'un serpent et d'une femme fuyant une ogresse, devient monstre à son tour. Voulant se séparer de son frère maternel, « *M'hamed-El-ham* », il lui conseilla de ne jamais travailler chez l'homme *aux yeux bleus*, ni dans une ferme où il y a des enfants où vit une vieille et où il y a un chien Sloughi. Autant de références qui renvoient toutes à une certaine période de l'Algérie occupée.

*M'hamed-El-ham*, peint en enfant naïf, fit exactement le contraire et se retrouve berger, embêté par les enfants qui lui réclament à chaque retour, des moineaux, par la vieille qu'il doit porter sur son dos et par le chien qui lui vole, à chaque fois, sa galette lancée à ses pieds. *Smimi' Enda*, pour aider son frère, se substitua à lui. Il mettra des scorpions dans sa capuche tuant les enfants qui plongèrent leurs mains pour récupérer les moineaux et, étouffera la vieille en lui enfonçant une *épaisse bouillie de semoule dans la gorge*, quant au chien, il sera tué à coup de bâton :

1 Ibid. « L'Algérie des contes et légendes », p. 41.

2 ACEVAL, Nora. « L'Algérie des contes et légendes ». Maisonneuve & Larose, Paris, 2003, p. 108.

« Une fois la ferme débarrassée des enfants, de la vieille et du chien, la vie devient plus facile... on l'aima dans la ferme, car il ne restait plus que lui pour consoler tout le monde ». <sup>1</sup>

Par ailleurs, nous avons remarqué l'existence de monstres d'un genre particulier, ce sont des *monstres par déguisement ou par accoutrement*. Ce qui peut être assimilé au contre-type "AT 510B" dans la classification de Aarne-Thompson.

Dans Haroun Rachid, par exemple, le personnage, sultan puissant, beau et très sage, eut un songe dans lequel un ange lui expliquait qu'il allait vivre sept ans de misère et qu'il avait le choix de les vivre dès l'instant ou lorsqu'il sera vieux. Choissant la première option il quitte son royaume et entame un long voyage, cependant, et comme pour cacher son aspect d'homme riche, il échangea sa tenue contre une djellaba ancienne et usée et la panse d'un agneau qu'il sala et mit sur sa tête, ainsi que les boyaux qu'il porta tel un turban.

Dans cette histoire, il sera Surnommé Lagraâ Boukercha. Il sentira très mauvais et fera semblant d'être simple d'esprit. Ce n'est que lorsqu'il est seul qu'il se permet de retrouver son apparence gracieuse, motif très important dans l'histoire, ouvrant cette possibilité qui fera que l'une des filles du sultan, l'ayant aperçu, conclut de se marier avec lui. Étonnamment, c'est la même structure dans le récit de Peau d'âne ; le fils du sultan l'ayant vue sous son apparence réelle, la rechercha dans le reste de l'histoire pour se marier avec elle.

Ce sont, bien entendu, deux histoires dans lesquelles ces personnages n'accomplissent pas directement des actes monstrueux, c'est seulement leurs accoutrements qui font d'eux des monstres par déguisement.

Le « dernier degré du monstre », comme nous l'avons annoncé avant, est *Bent ben Bhout*, quiconque la voit meurt sur le coup. En réalité, il n'en est rien. Selon le conte, ce n'est qu'une fille belle et intelligente très bien préservée par son père qui tente de lui trouver un mari digne de son statut, et seule la description qui l'accompagne procure cet aspect de femme dangereuse et menaçante.

---

<sup>1</sup> Ibid. « L'Algérie des contes et légendes », p. 46.

## 1.2. Le conte populaire algérien d'expression arabe

C'est pour faire des analyses textuelles comparatives que Abdelhamid Bourayou réunit ses contes. Il les classa, lui-même, en trois catégories, déjà citées dans la première partie. C'est dans ses « *contes merveilleux* » et ses « *histoires d'ogres stupides* » que nous avons retrouvé cette image du monstre que nous recherchons. La troisième catégorie « *contes inspirés des Mille et Une Nuits* » traite beaucoup plus de djinns, un élément que nous étudierons bien en détail plus loin.

L'image du monstre chez Bourayou, ou du moins, dans les contes qu'il a recueillis se concentre dans quatre histoires. Deux d'entre elles se ressemblent largement, ce sont : Wald al mahgura (le fils de la femme dédaignée) et Nsîf 'bid (moitié d'homme).

Ici, les monstres, ogres et ogresses, sont décrits plus en détail que chez Nora Aceval,

Bientôt, il arrive sur un chemin désert qui passait entre deux montagnes. Là, au bord d'une rivière, se tenait une ogresse. Elle était en train de moudre des cailloux et des dents d'hommes. Ses énormes seins étaient jetés sur ses épaules ; celui de droite sur l'épaule gauche et celui de gauche sur l'épaule droite. Sa chevelure enchevêtrée comme un filet de paille. Elle était assise les jambes croisées, et elle riait.<sup>1</sup>

Bien plus que cette description, similaire dans les deux contes, due sans doute au lieu identique, où ils ont été enregistrées par Abdelhamid Bourayou, il y a aussi la ressemblance dans les actions de nos deux héros, qui se jettent, par surprise, sur l'ogresse et se mettent à téter l'un de ses seins goulûment. C'est, selon les deux contes, un moyen d'éviter une mort certaine, car elle les considérera, par conséquent, comme ses enfants : “ Tu as sauvé ta tête ; car maintenant que tu as bu le même lait que mes fils 'Isa et Mûsa, tu es mon fils et je ne peux te faire aucun mal ! ”<sup>2</sup>

On ne s'attardera pas longtemps sur le clin d'œil à l'occupation déjà évoquée précédemment, et qui ne reste qu'une supposition à prouver, mais, une caractéristique troublante revient, avec force, dans les contes de Bourayou bien qu'elle ait été rapidement introduite dans ceux recueillis par Nora Aceval : c'est l'instruction des monstres. Presque tous les ogres de Bourayou savent lire et écrire, par contre le héros, lui, il ne l'est pas toujours.

1 BOURAYOU, Abdelhamid. « Les contes populaires algériens d'expression arabe ». L'Office des Publications Universitaires. 2003, p. 92.

2 Ibid. « Les contes populaires algériens d'expression arabe », p. 93.

Ainsi dans *Nsîf 'bid*, l'ogre, à qui le héros avait donné à manger, lui rédigea une lettre qu'il devait transmettre à sa sœur pour qu'elle lui montre le chemin de sa quête. L'ogresse à son tour, lui en rédigea deux autres, mais cette fois, ce n'est pas pour qu'elles soient lues, mais jetées aux montagnes pour qu'elles lui permettent de passer.

Pour *Wald Al Mahgura*, ce sera un talisman pour les deux montagnes et non de simples lettres.

Devrait-on comprendre, par *'Isa et Moussa*, le signe d'une appartenance judéo-chrétienne qui se crée à travers l'allaitement et, par la lettre destinée aux montagnes, l'occupant français et ses points de contrôle, ou, devrait-on en rester aux frontières du mythe et de ses représentations psychanalytiques d'ordre général comme ceux de Bruno Bettelheim ?

Dans *As-sih La Karrak*, l'ogre qui était surpris de voir tant de nomades débarquer sur son territoire, décida de se faire *Taleb* et de créer sa propre *zaouïa*. Il put, ainsi, dévorer, tranquillement, des enfants. Et bien qu'il ne leur fasse répéter, selon l'histoire, que des mots qui n'avaient pas de sens, les gens lui faisaient confiance parce qu'il était loué par leurs enfants illettrés, eux aussi.

Ce n'est qu'après s'être aperçu de la disparition de quelques enfants que les gens ont décidé de fuir l'endroit, laissant derrière eux un vieil homme venu en retard. C'est cet homme, usant de ruse et de malice, qui tiendra tête à l'ogre.

Bizarrement, l'ogre décrit comme niais et inintelligent put, d'une façon presque ordinaire, écrire une lettre pour sa sœur « cou-tordu » qu'il envoya par l'intermédiaire de *La Karrak*. Ce dernier, ne sachant ni lire ni écrire, demanda à un *Taleb* de le faire pour lui, et de lui rédiger une autre, à la place, pour changer le contenu en sa faveur. Une fois chez l'ogresse, celle-ci en lut le contenu tout aussi facilement, et crut que *La Karrak* était médecin, envoyé par son frère, pour lui soigner son cou, c'est ainsi qu'elle lui fut complètement soumise jusqu'à ce qu'il lui coupa la tête.

Ogre sachant lire et écrire, à la limite de la sottise, possédant des ressources matérielles importantes, en face d'un héros illettré, pauvre, mais très intelligent. Voilà ce qui ressort de ces trois figures de monstres relatant, en filigrane très subtil, une période de l'histoire de l'Algérie. Ces contes dévoilent une mosaïque particulière où le folklore offre la matière première aux allusions cachées d'un vouloir dire.

Dans un deuxième conte, portant le nom de Nsif Bid, (que le chercheur Abdelhamid Bourayou préféra, pour des raisons que nous ignorions, l'écrire et le traduire différemment ; *demi homme* et nom *moitié d'homme* tel le conte précédemment cité chez le même auteur), l'ogresse ne bénéficie pas d'atouts ressemblant à ses prédécesseurs. Elle n'est ni intelligente ni riche et ira jusqu'à demander de l'aide auprès de ad-dabbar, qui lui conseillera d'utiliser de la glu et de la cervelle d'un vieillard pour maîtriser le jeune héros. Elle se servira de celle de ad-dabbar et réussit à piéger Nsif Bid.

Cependant, notre jeune héros continuera, même en captivité à user de perspicacité et à jouer de stratagème pour échapper à une mort certaine. Jusqu'au jour où, le croyant bien engraisé, décida de le confier à sa petite fille qui était borgne et *était aussi stupide que sa mère*. Il la tua et la servit aux ogres et ogresses présents pour le festin.

Le lecteur considèrera cet acte non comme une vengeance, mais comme une solution unique et une chance à saisir. Ni le fait de prendre la place de la fille de l'ogresse ni celui de l'avoir tuée et servie aux ogres ne font de lui un monstre, car tout au long de la trame de l'histoire, les événements ainsi que les personnages se sont offerts à nous sous des aspects faciles à classer. L'ogresse qui avait tranché la tête de ad-dabbar qui voulait l'aider méritait son sort, ainsi que la fille qui voulait tuer le héros, devait se préparer à une riposte. Le héros ne devient pas monstre, et nous restons là, dans une configuration presque manichéenne du bien et du mal.

Ce dernier conte ressemble à celui que nous allons évoquer maintenant et qui est rapporté par l'Hocine Benchikh Ath Melloouya.

### 1.3. Contes et légendes berbères

L'histoire de *Velâjoudh et de l'ogresse Tseriel* est identique à celle de Nsif Bid, comme nous venons de le citer, mais chez l'Hocine Benchikh les personnages ont des noms ; Nsif Bid est Velâjoudh, l'ogresse sera Tseriel et sa fille, ayant un œil blanc cette fois, sera Vetellis.

Toutes nos recherches sur une possible signification des noms se sont avérées vaines. Les quelques explications que nous avons lues manquent cruellement de références, certes, c'est le cas de la culture orale, même si, dans ce domaine, le



consensus et l'accord sur la signification d'une chose dépendent en grande partie du nombre de personnes et de la notoriété de certains groupes.

Ce n'est pas le cas pour l'ogresse "*Teryel*" (sic) qu'on peut très facilement retrouver dans la cosmogonie berbère rapportée dans *l'encyclopédie berbère*<sup>1</sup> ou dans les écrits de l'ethnologue spécialiste de la Kabylie *Camille Lacoste-Dujardin* qui lui consacre même une partie dans son travail. *Teryel* est "*une femme ogresse, indépendante et sans homme*"<sup>2</sup>, ayant refusé de se marier dans cette genèse, elle s'en ira, errer dans la forêt et devient une ogresse. Souvent anthropophage elle servira de modèle illustrant la mauvaise femme dans les contes moraux.

Aussi, notre recherche d'une origine étrangère d'un conte dans sa globalité bute sur des obstacles de natures différentes qui rendent les examens très délicats. L'un de ces obstacles est la grande perméabilité envers les adaptations ; un conte n'est pas une histoire « fermée », au contraire, elle est ouverte à toutes sortes d'arrangements et de traitements qui ne sont régis que par des contraintes d'ordre moral et des codes conceptuels du monde. Le conteur changera, au gré de ses fantaisies, mais, aussi, selon l'assistance qu'il a devant lui, les noms, les descriptions et recourt même à quelques omissions d'ordre pudique ou d'arrangement logique.

Cette ouverture complète des contes aux fantaisies des conteurs est très bien expliquée par Charles Vial dans Khemir (Nacer) : L'ogresse al-Nâsir al-Hamîr, al-Gûla.<sup>3</sup>, où le phénomène devient plus visible par la juxtaposition de deux textes de langues différentes, et d'images illustrant les monstres qui sont, selon l'auteur, complètement dissemblables.

L'autre ogresse de l'Hocine Benchikh dans son conte d'ouverture du livre "*L'ogresse de Tseriel*", laisse le lecteur, non habitué aux contes, un peu troublé.

L'ogresse est une jeune fille rencontrée pendant les cueillettes d'olive "*elle portait un foulard de soie et une robe qui lui allait à ravir*". Elle était aussi agile et rapide. Invitée à la maison d'une veuve, elle l'aidera à faire le ménage, à rouler le couscous. Le seul détail qui ne laissa aucun doute sur le fait qu'elle soit une ogresse

1 ABROUS, Dahbia et CHAKER, Salem. « Kabylie : Cosmogonie ». Encyclopédie berbère, 26 | Judaïsme – Kabylie, Aix-en-Provence. Edisud. 2004, p. 4086-4093.

2 LACOSTE-DUJARDIN, Camille. « La vaillance des femmes - Relations entre femmes et hommes berbères de Kabylie ». La Découverte. Paris. 2008, p. 55.

3 VIAL, Charles. « Khemir (Nacer) : L'ogresse al-Nâsir al-Hamîr, al-Gûla ». In Revue de l'Occident musulman et de la Méditerranée, n°20. 1975, p. 190-193.

est sa rapidité troublante à tisser qui l'amènera à utiliser *l'alfa lorsque toutes les pelotes de laine furent utilisées*.

Plus tard, "la malheureuse femme, terrorisée, lui offrit de la laine cardée et une cruche d'huile d'olive, Tseriel s'en empara et avala gloutonnement à peu près la moitié d'une toison trempée dans le liquide gras."<sup>1</sup> Nous nous contenterons de cette seule preuve de sa nature de monstre.

C'est au moment où, assoiffée et partie pour rechercher de l'eau que la femme qui l'avait invitée décida de se débrouiller pour s'en débarrasser. L'invitée, de retour, voulant se passer de l'huile sur ses cheveux reçut, à la place, du pétrole. Sans s'en rendre compte, elle le saisit et s'en passa sur toute la chevelure, pour terminer, elle voulut se gratter avec un morceau de tison, et enclencha alors un vrai incendie qui la poussa au-dehors pour tenter de l'éteindre. Elle y réussit et revint chez la veuve, d'abord en l'injuriant, ensuite en la suppliant de la laisser entrer, car il faisait très froid.

Le conte se termine sur une réplique de l'ogresse qui disait à la veuve : "*rends-moi la jambe de Othman, je l'ai laissée sur la banquette*". Toutefois, ce nom de Othman n'apparaissait en aucun endroit de cette histoire. Était-ce une omission de conteur ou était-ce une exagération ajoutée, in situ, et qui répondait à une logique socio-temporelle et spatiale ? Par manque d'informations, nous ne saurons répondre à cette question. Dans ce cas, cette jeune femme, prise pour ogresse, n'a, au final, tué aucun enfant ni causé aucun tort à la petite famille, au contraire on l'a brûlée et jetée au froid !

La jambe de Othman que demande l'ogresse, à la fin, n'est peut-être qu'un élément régulateur qui implique encore plus la jeune fille pour ne laisser aucun doute sur sa nature.

C'est sans doute aussi, une dernière tentative, pour équilibrer le conte une fois que le narrateur s'est aperçu de la confusion qui pouvait survenir dans son histoire où l'embellissement de la jeune fille, lui semblait peut être, un peu exagéré.

La réponse se trouve citée dans le texte de présentation de l'ouvrage de Tahar Oussedik.

---

<sup>1</sup> BENCHIKH ATH MELLOUYA, L'Hocine. « Contes et légendes berbères ». Union des Ecrivains Algériens. Alger. 2003, p. 14.

#### 1.4. Contes populaires

Le premier conte où apparaît un monstre, dans ce recueil, est une histoire similaire à celle de l'ogresse Tseriel de l'Hocine Benchikh. Teriel, ici, et non Tseriel est, elle aussi, une jeune fille très belle qui s'arrange pour se faire inviter chez une personne veuve avec des enfants. Et même si, dans *l'avertissement* qui précède les contes de L'Hocine Benchikh, Tseriel reste présentée sous des traits "d'une vieille dame d'une laideur repoussante... souvent aveugle ou borgne"<sup>1</sup>, là, le conteur semble préparer le lecteur pour lui enlever toute ambiguïté sur ce caractère trompeur, et cela dès le texte d'ouverture de son œuvre, dans lequel, figure, aussi, d'autres explications sur les monstres de la culture kabyle.

Ainsi écrivait-il :

Teriel paraît sous les traits d'une belle dame à la taille mince ... l'allure dégagée et la mine radieuse agrémentée par un sourire ensorceleur lui communique assez d'assurance pour s'introduire dans tous les milieux féminins. Elle observe et détaille tout le monde afin d'arrêter sa préférence sur une proie.<sup>2</sup>

Cette description, à elle seule, enlève toute possibilité de « sympathie » avec le personnage déguisé. Le lecteur ou l'auditeur s'apercevant de la réunion des trois caractéristiques déjà présentées à lui, à savoir : la beauté, l'agilité et la nature étrangère de la personne, en un seul être, fait qu'il considérera toutes les réactions brutales, envers elle, comme étant légitimes et justifiées. Dès lors, la preuve ultime qu'elle soit véritablement une ogresse n'est pas très importante.

Dans le précédent conte c'est le fait qu'elle eut demandé la jambe de Othman, sans qu'il y ait un épisode antérieur expliquant ce motif « orphelin » qui assure cette fonction de dévoiler les vraies intentions de la jeune femme. Chez Tahar Oussedik, par contre, le monstre, à la fin, a été aperçu : " Les voisins ... repérèrent le monstre qui se démenait près du gourbi et tirèrent dans sa direction. Il avait un corps gigantesque, une tête énorme et les membres supérieurs très puissants. "<sup>3</sup>

Nous pouvons, donc, résumer la différence qui existe entre Tseriel, de L'Hocine Benchikh et Teriel, de Tahar Oussedik en deux points essentiels :

a. Tahar Oussedik explique dans sa présentation cette caractéristique étrange de l'ogresse qui peut revêtir les traits d'une jeune fille belle. Il installe un

<sup>1</sup> Ibid. « Contes et légendes berbères », p. 7.

<sup>2</sup> Ibid. « Contes et légendes berbères », p. 8.

<sup>3</sup> OUSSEDIK, Tahar. « Contes populaires ». Entreprise nationale du livre. Alger. 1985, p. 18.

contrat de lecture que nous devons accepter. Ce n'est pas le cas chez L'Hocine Benchikh qui la présente comme une manifestation type de l'horreur.

b. Teriel est démasquée à la fin, alors que Tseriel, de L'Hocine Benchikh n'a pas été vue dans sa nature réelle de monstre effrayant.

Il faut aussi noter, que tous les deux gardent le passage qui narre l'appétit exagéré de l'ogresse identique, presque mot pour mot, la décrivant mangeant de la laine cardée et buvant une cruche d'huile.

Rappelons que L'Hocine Benchikh, reprend dans son œuvre, pour conclure l'avertissement du début de son recueil, une citation de l'introduction de Tahar Oussedik.

Une autre particularité qui prend tout son sens, chez Tahar Oussedik, se trouve dans « *Les Aventures de la princesse Malha* », qui ressemble de très près à celui de Nora Aceval intitulé « *Fibule d'Argent* ». Il nous permet, de comprendre de façon explicite, les injures que portait la jeune fille à l'égard de l'ogre, pour l'énerver et le faire se précipiter dans un trou enflammé<sup>1</sup>.

Ainsi, lorsqu'elle demanda du feu à l'ogre il était, ici, réellement assis sur un âne et mangeait un âne, c'est-à-dire qu'elle lui avait simplement dit la vérité dans les deux contes. Toutefois, chez Nora Aceval, cela n'a pas été écrit, ce qui semblait créer un certain trouble dans la logique des personnages, cela augmenta, encore plus, avec la vengeance de l'héroïne comme c'était expliqué avant.

A la fin du conte de *Malha*, l'héroïne, rejoint par sa belle-mère et sa belle-sœur, finissent par s'entendre et par être excusées de leur comportement.

Est-ce une rectification apportée par la plume de Tahar Oussedik ou est-ce que c'est le conte original, puisque, ici, il a été écrit sans le nom du conteur et que cela peut sous-entendre une recherche minutieuse à travers le recoupement de plusieurs sources. Cependant, chez Nora Aceval, les contes ont été enregistrés puis écrits tels quels sans modification, de telle sorte que les oublis et les ajouts improvisés par le conteur se retrouvent dans l'œuvre écrite, manifestés à travers des séquences sans suite et des motifs inexploités.

---

<sup>1</sup> Cf. *Fibule d'Argent*. p. 168.

Les sept Talebs ont eux aussi disparu du recueil, dans ce conte de Tahar Oussedik. A la place, elle est rejointe par un jeune prince qui lui conseilla, pour se débarrasser de l'ogre, de lui dire la vérité.

Enfin, c'est dans la cabane de l'ogre tué que la jeune héroïne trouva un trésor qui expliquera son enrichissement apparaissant dans la première version citée dans ce chapitre, laquelle version décrivait Fibule d'argent préparant du pain à son père devenu mendiant et y introduisant plein de petites pièces d'or.

La *Teriel*, belle et attirante, possède aussi son "équivalent" masculin, il s'agit de : *Aouaghzniou*. Ayant la capacité de se transformer, il use de son charme de joli jeune garçon, pour envouter celles qui se rapprochent de lui.

Chez Tahar Oussedik, il apparaît dans deux contes, celui de « *La Djebba enchantée* » où il sera directement nommé dans le conte, et dans « *Mektoub* », distingué par ses traits profilant un jeune homme beau, le jour et laid, la nuit et occupant une belle demeure désignée comme celle d'un ogre redoutable.

Dans le premier, l'ogre ou le monstre réussit à enlever la princesse, grâce à la complicité de son père le roi. La princesse lui ayant demandé comme cadeau une djebba qui danse toute seule, et ne l'ayant pas trouvée, le père conclut un marché, avec un jeune beau garçon qui la lui rapporta, contre la promesse de lui envoyer sa fille, le jour où un mendiant se présentera devant le château.

Le jour venu, le roi pria sa fille d'aller apporter à manger à cet inconnu mendiant, elle obéit. Dehors elle « *sentit sur sa bouche le contact d'une large patte velue* »<sup>1</sup>.

Souvent, l'ogre ou le monstre, dévorant homme et enfant, garde la femme vivante. Dans les contes que nous avons ici, et même si personne ne fut dévoré, les ogres ne montrent pas de volonté à dévorer les jeunes femmes, au contraire, il les garde vivantes durant de longues années. Le conte de la djebba enchantée est relaté en suivant cette tendance coutumière, chez ce monstre masculin.

Aouaghzniou, est un monstre atypique. Il se transforme selon les occasions. Son apparence gracieuse ne fait, en aucun cas, de lui, un être normal. Il reste monstre par ses desseins malicieux et ses intentions machiavéliques divulguées par la narration. Il est, en plus, le monstre intelligent et rusé, sauf que, sous sa forme réelle,

---

1 OUSSEDIK, Tahar. « Contes populaires ». Entreprise nationale du livre. Alger. 1985, p. 69.

il redevient cette bête aux mouvements impulsifs et irréfléchis. D'ailleurs, il sera, dans ce conte, tué par le frère de la jeune fille « *Hend asserdoun* (Hend le mulet) », qui profita de son élan vers lui, pour lui administrer des coups violents sur la tête.

Hend asserdoun est, lui aussi, une représentation du monstre, dans le conte de notre corpus. Moche, en ayant une tête qui ressemble à celle d'un mulet, d'où son nom, il ira, courageusement à la rescousse de sa sœur. Monstre visible contre monstre caché. Dans ce conte, le roi avait donné sa parole à un monstre déguisé en beau garçon qui prendra sa fille, fille qui sera sauvée par un frère monstre.

Ce n'est pas, à vrai dire, une confusion de l'histoire orale, mais bien une pédagogie contrôlée. Dissocier le visible de l'invisible. L'impossibilité humaine de voir à l'intérieur des choses et de lire le futur.

Dans « *Mektoub* », c'est au contraire, une jeune mariée qui, attirée par sa curiosité, ira découvrir la belle résidence d'un jeune homme charmant qui la séquestrera, chez lui. Le tournant de l'histoire, c'est qu'elle piégera son mari venu la sauver, et le présentera à l'ogre, devenu son complice. Sauvé par des amis qui tuèrent l'ogre, il épousera leur sœur et rendra la traîtresse à ses parents qui furent mis au courant de cette infidélité.

Nous décèlerons rapidement, ici, le but du conte : Instructif, dans le sens où la mariée eut un « *châtiment exemplaire* » à la fin, alors que le jeune homme fut tout simplement remarié, de nouveau, et réussit à s'approprier les trésors de l'ogre jouant le rôle d'un amant qui perdit tout dans cette aventure ruineuse.

Nous remarquons aussi, que chez Tahar Oussedik, les ogres sont presque tous des monstres par nature. Toute vengeance excessive ou acte impulsif du héros est omis. L'auteur jouerait peut-être un rôle important dans cette régulation narrative, de par son passé d'instituteur qu'il exerça pendant des années. Toutefois, cela ne reste qu'une hypothèse à vérifier.

Il est vrai que ses contes possèdent une intrigue et une trame qui sont visiblement plus travaillées que ceux des conteurs. Ils sont plus cohérents quant à l'enchaînement des événements, et cela semble être ordinaire, puisque d'un côté, nous avons une histoire qui est remémorée au même instant qu'elle est racontée et, de l'autre, celle qui est couchée sur le papier, sans contrainte de temps et sans pression d'un public direct.

Loin des monstres possédant la capacité de se métamorphoser en belles créatures, il y a ceux qui restent de simple bête, dépourvus de toute disposition humaine.

D’abord, il y a *L’hydre à sept têtes*, monstre marin mythique, ayant parfois cinq ou neuf têtes. Il sera le monstre à abattre. Souvent, bloquant l’eau d’une source ou polluant un petit lac, il sera vite tué. Il n’est mis, en avant, que pour le simple motif d’exhiber les capacités du héros. Celui-ci délivrera, souvent, par cet acte, une jeune fille qui le fera connaître par les gens.

Ensuite, il y a l’ogresse dans son habit classique qui est décrite dans le conte de M’quidèch, comme un monstre qui avait “ *un corps gigantesque et velu, une tête énorme couronnée d’une longue chevelure, les membres puissants et des mains larges armées de doigts crochus* ”<sup>1</sup>.

Malgré cela, persiste, dans les contes populaires de Tahar Oussedik, cette ogresse « naturelle » qui ira même pleurer sa fille tuée par M’quidèch :

Lorsque, l’ogresse découvrit sa fille gisant dans une mare de sang, elle poussa un long gémissement et se jeta sur elle. Elle la serra contre sa poitrine et demeura ainsi prostrée, terrassée par la douleur. Elle pleura et se lamenta en maintenant le petit cadavre collé à elle. L’instinct maternel lui fit oublier sa propre sécurité. Insensible au funeste événement qui se tramait, à son insu, autour de la maison, elle resta longtemps plongée dans un état d’égarement proche de l’inconscience. Elle s’agita soudain, redressa le buste et montra une face effarée, ravagée par le chagrin.<sup>2</sup>

Cette scène est placée de manière à créer un sentiment de ressemblance, à faire rejaillir de l’empathie envers ce monstre qui exprime sa douleur et son désarroi face à un événement tragique.

Un monstre par nature qui se transforme en un être sensible et au-delà, durant un court laps de temps narratif, devient presque humain.

En somme, là, où l’humain devenait monstre et triomphait à la fin, l’ogresse, ici, devient humaine et perd tout.

Cet instinct maternel, nous le retrouvons aussi dans le conte de *Loundja*. Elevée par les ogres, elle sera sauvée par un prince qui l’aidera à s’enfuir. Poursuivis par l’ogresse, ils réussirent à passer à travers une ouverture entre deux montagnes qui s’ouvre et se referme, selon une certaine cadence, et dans laquelle le monstre se fait

1 OUSSEDIK, Tahar. « Contes populaires ». Entreprise nationale du livre. Alger. 1985, p. 148.

2 Ibid. « Contes populaires », p. 161.

piéger. Cependant, l'ogresse, agonisante, fit promettre au prince de veiller sur sa fille adoptive et lui donne, même, des conseils, pour revenir, chez lui sans courir de risques.

Cette image d'ogresse veillant sur ceux qu'elle avait élevés, revient souvent dans les contes de notre corpus, comme celui déjà cité de *La sœur adoptée par les ogres* de Nora Aceval.

### 1.5. Recueil de textes pour l'étude de l'arabe parlé

Les histoires recueillies par Gaëtan Delphin, dans son livre, publié en 1891, sont les plus anciennes de notre corpus. Certes, une datation précise des contes oraux, chez tous nos auteurs, n'existe pas mais selon l'édition et la vraie période durant laquelle, l'auteur procéda au rassemblement des contes, *le recueil de textes pour l'étude de l'arabe parlé* est de loin, comme de près, le plus ancestral d'entre les œuvres du corpus, vieux de plus de cent ans, par rapport aux quatre autres recueils que nous sommes en train d'étudier.

Malgré cela, nous n'avons trouvé qu'un seul conte à l'intérieur duquel apparaissait un monstre : c'est "*Ahdidouan el l'ogresse*". Histoire très similaire à celle rapportée par Bourayou Abdelhamid, en 1976, à savoir "*Nsif Bid (demi-homme)*".

Dans son avant-propos, G. Delphin explique comment il avait procédé pour recueillir ses histoires, et il laisse comprendre, mais ne le dit pas explicitement, que c'est surtout dans l'ouest Algérien qu'il l'a accompli. Oran, Tlemcen, Ben sekrane et plusieurs autres villages ou régions de cette partie du nord sont cités et mentionnés par les conteurs de toute classe sociale, auprès desquels, il avait soigneusement, et sans modification, enregistré les discours.

Entre Ahdidouane et Nsif Bid, il subsiste quand même quelques différences très instructives. Tout d'abord, concernant le passage où le père des jeunes hommes (trois fils dans Ahdidouane et sept dans le deuxième) décida de leur construire des maisons : dans le premier, c'est la volonté du père de leur apprendre à vivre en autonomie, de les séparer de lui. Il donna, pour chacun d'entre eux, une chèvre et lui construit une maison, selon son choix. Dans le second c'est le voyage vers la Mecque, pour accomplir le pèlerinage, que leur père entreprit en leur compagnie. Leur incapacité à le suivre, le força à leur construire une habitation chacun, à l'endroit où il s'était arrêté, épuisé du voyage et incapable de poursuivre le projet de leur géniteur.



C'est ainsi que nous apprenons, par la suite, que la seule maison qui résista aux assauts du monstre (El-ghoula en arabe) était celle de Ahdidouane ou celle de Nsif Bid selon le conte, car elle fut construite en fer avec une porte en fer. Le fer, étant le matériau le plus dur utilisé par l'homme, en ces temps-là. En langue arabe, le fer est dit « hdid », d'où le nom Ahdidouane. Cela rappelle, aussi, l'histoire des trois petits cochons et leurs maisons respectives.

Détruisant les maisons, du premier fils et du second, El-ghoula, parvint à dévorer leurs habitants, ainsi que les deux chèvres dans le premier conte. Seule la maison en fer résista.

El-ghoula ou l'ogresse de Ahdidouane n'est pas si différente des autres contes recueillis pendant des périodes plus récentes. L'absence de description de l'ogresse subsiste, toujours, car même dans ce conte ancien, le narrateur introduit le personnage du monstre sans le détailler. Nous supposerons que son nom, à lui seul, véhicule un imaginaire populaire suffisant qui laisserait concevoir, d'après sa désignation, les attributs de cet être surnaturel. Ce jeu de constructions conceptuel, offre du coup, une puissance dynamique à l'histoire, puisque, celle-ci, par le pouvoir d'adaptation qu'elle procure au lecteur/ auditeur, puise dans l'imaginaire du groupe, puis celui individuel de la personne qui se verra construire une image mentale du monstre, composée par les éléments culturels et intellectuels de cette même personne. Ce qui, à la fin, provoque plus d'émotions, grâce à cet assemblage sur mesure que le conte taille dans la mémoire de l'individu, pour faire jaillir les plus profonds symboles et les habille avec les phobies les plus personnelles<sup>1</sup>.

Sans que nous sachions vraiment le sens de “ *sloughia*”, si ce qui est désigné est la race des canidés ou, une caractérisation péjorative utilisée chez les arabes et qui signifie exagérément maigre, l'essentiel est qu'à un certain moment de l'histoire, l'ogresse changea d'apparence, pour pouvoir suivre le héros, à l'intérieur d'une fête de mariage.

Outre cette capacité à se transformer, l'ogresse possède quelques particularités qui la normalisent à un certain degré. Elle a des enfants, elle possède un âne et une hutte, elle s'adresse aussi aux humains qui la reconnaissent et qui ont peur d'elle et de son infidélité.

---

1 Cf. Supports divers et degré de liberté.

Sa fille, quant à elle, est “ qaoussa”, c’est-à-dire qu’elle louche, dans d’autres contes, du même genre, elle possède un œil blanc. Elle est aussi naïve que sa mère, mais ne détient nullement sa force, c’est, d’ailleurs ce détail qui fait qu’elle sera vite tuée par le héros.

Certains y verront, dans l’image de cette ogresse, une allégorie à la famille reconstituée, à la marâtre ou à la belle-mère antipathique. Nous ne pouvons nier complètement ces visions-là, par contre, ce qui semble être évident, c’est l’ouverture des contes face aux interprétations. Cela n’empêche pas, non plus, des corrélations directes ou cachées avec des vécus socio-culturels bien précis, berçant et nourrissant la naissance du conte en question.

## 2. Dans les BD et les mangas

Contrairement aux histoires qui s’appuient sur la narration orale ou la transcription scripturale, la bande dessinée se fonde sur un narratif graphique séquentiellement présenté.

Concrètement, nous pouvons affirmer que dans toutes les options qui permettent à l’homme de transmettre un récit, il existe une volonté visant à combiner l’art et la création narrative. L’attention particulière à l’appréciation d’un public s’exprime, à travers la recherche de la beauté du style.

En cela, l’art par l’image n’est pas complètement différent, mais s’offre une sorte de raccourcis de style, en proposant un concentré d’informations artistiquement agencé, immédiatement appréhendé par la compréhension. Et il s’avère que la figure du monstre s’y prête particulièrement.

A première vue, les bandes dessinées de notre corpus, y compris celle japonaise, c’est-à-dire les mangas, dévoilent un usage important du monstre. D’ailleurs, c’est par là que les jeunes algériens ont rencontré le monstre dessiné, celui visible qui n’est pas le seul fruit de leur reconstitution mentale suite à une description dans un conte.

Ces monstres, comme nous l’avons vu avec les contes, sont inspirés de bestiaires folkloriques bien définis, alors qu’en est-il des monstres dans le manga algérien ? Tirent-ils aussi leurs références de la culture japonaise ?

Pour cela, nous nous sommes basés sur deux œuvres japonaises majeures dans le domaine, très différentes l'une par rapport à l'autre. Notre but est de cerner très rapidement ce qui se pratique dans cet art de l'image narrative et de pouvoir identifier les ressemblances avec ce qui se fait en Algérie.

Nous avons déjà mentionné le rôle très important des médias français quant à la diffusion de la culture japonaise, via les chaînes de télévision et les quelques revues spécialisées, mais le détachement envers ce *fournisseur* semble aujourd'hui imminent tant la demande dépasse l'offre. Les jeunes lecteurs algériens puisent, actuellement, directement à l'intérieur du réseau le contenu proposé, souvent en langue originale (le Japonais) et peignant, entre autres, des créatures étrangères à notre culture.

### 2.1. Yôkai japonais et imaginaire méditerranéen dans la BD

Surnommés les Yôkai, les monstres japonais sont une sorte d'évolution des représentations imaginaires shintoïstes et bouddhistes, c'est une influence qu'avaient subie les Japonais pendant le VI<sup>e</sup> siècle. Réunies en une encyclopédie des monstres par Toriyama Sekien, mort en 1788, ces créatures, nées en dehors du Japon, transportent, déjà, les références religieuses et culturelles au sein desquelles elles sont apparues. L'animisme et la réincarnation deviennent visibles et rendent compte de certaines caractéristiques de ces êtres surnaturels.

Pour comprendre l'impact et l'implication de cette culture à l'intérieur de la société nipponne, il suffit de citer les travaux de Gerald Figal, dans son livre, *Civilization and Monsters : Spirits of Modernity in Meiji Japan*<sup>1</sup>, où il démontre les différences dans la perception du monstre avec l'Occident. Selon lui, l'existence du surnaturel est acceptée dans la société japonaise, jusqu'au point où la ville de Kyôto commença, vers 1657, à émettre des lois qui interdisent l'enseignement de ces divinités et autres créatures magiques.

Ces lois, visiblement appliquées dans le cadre gouvernemental et administratif, n'ont pas été complètement admises, car même avec l'influence moderne de l'Occident, vers le XIX<sup>e</sup> siècle, des représentants du gouvernement shogunal continuèrent à alimenter cette croyance, allant jusqu'à se permettre de poster un

---

1 FIGAL, Gerald. « *Civilization and Monsters: Spirits of Modernity in Meiji Japan* ». Durham and London. Duke University Press.1999.

avertissement officiel à Nikko (lieu du tombeau des ancêtres du shôgun Iemochi, où il voulait se recueillir) dans lequel ils exhortaient les “esprits” à quitter l’endroit, le temps d’une visite :

Au tengu [lutin volant] et aux autres démons : Tandis que notre shôgun se prépare à visiter le mausolée de Nikko en avril prochain, à présent, vous, Tengu et autres démons qui habitez ces montagnes, vous devez vous retirer en quelque autre lieu jusqu’à la fin de la visite du shôgun.<sup>1</sup>

Depuis le XIX<sup>e</sup> siècle, les Yôkai possèdent leur propre champ d’étude, les Yôkai-gaku. Ces répertoires et cette tendance générale influenceront, à leur tour, les mangas et les animes japonais qui seront diffusés à des centaines de kilomètres, d’abord sur les écrans de télévision, ensuite sur un autre type d’écran, plus petit, qui est celui des téléphones intelligents.

## 2.2. L’ancien et le moderne entre Chihiro et Akira

Les Yôkai sont très visibles dans la production mangas actuelle. Les animes font aussi jouer ces créatures merveilleuses, et ce, à un degré tellement important qu’on pourrait très facilement identifier la classe et l’origine de chaque être surnaturel, comme c’est le cas dans *Le Voyage de Chihiro*, un film d’animation japonais de Hayao Miyazaki, sorti en 2001, mais aussi un manga (BD), en 2002, chez Glénat.

La relation entre ce manga et le bestiaire des Yôkai est évidente. La trame ne se joue qu’à travers cette atmosphère de monstres et d’esprits. Presque tous les personnages ont leur équivalent dans l’inventaire de monstre nippon :

D’abord avec la sorcière des lieux, Yubaba qui fait référence à la *Yamauba*, vieille sorcière du folklore japonais, vivant dans la montagne et ayant la capacité de se transformer. Cela explique aussi le rapace présent dans le manga et qui possède une tête identique à celle de sa maîtresse Yubaba. Dans le folklore, elle adoptera un petit garçon à force surhumaine nommé *Kintaro*, l’équivalent de Bô dans le manga. *Kashira*, trois têtes tenant compagnie à la sorcière sont aussi empruntées au registre des Yôkai. À l’origine, ce sont trois shôguns qui se décapitèrent, les uns les autres, pendant un terrible combat fratricide.

Nous pouvons aussi constater la reprise de l’image des *Ushi-oni*, une sorte de monstre à tête de taureau et à corps d’araignée. Des *Shikigami*, qui sont des esprits au

---

<sup>1</sup> Traduction de Clément Levy dans : « Les monstres du Japon ancien devant les lumières de l’Occident: les kaidan de Lafcadio Hearn et David B ». Cahiers du CELEC, Université Jean Monnet - Saint Etienne, Centre d’Etudes sur les littératures étrangères et comparées. 2010.

service d'un chaman, injectés dans divers objets, souvent du papier, ou manifestés en êtres vivants.

Cependant, l'intrication de l'ancien et du nouveau témoigne d'une volonté particulière de l'auteur par laquelle il arrive à mettre sur pied un système qui englobe les références anciennes et des phénomènes plus récents.

C'est le cas avec l'esprit très sale, Okusara-Sama, qui vient se purifier dans les bains de Yubaba. L'héroïne le débarrassa de détritits, visiblement jetés par l'homme dans la nature, et que l'esprit avait accumulé au cours de son existence. Une sorte de critique au monde moderne de surconsommation : des évocations recouvrant presque toute l'œuvre de Miyazaki, comme la gourmandise des parents, le travail acharné et la relation avec l'argent qui rendent compte de notre façon de vivre et du capitalisme accentué du monde moderne dont il rappelle, souvent, les dérives dans ses rencontres avec les journalistes : "[...]J'utilise chaque jour 1,8 litre d'essence pour venir au studio avec ma 2CV et c'est encore bien trop [...] Il est devenu si difficile de vivre sans consommer dans la société moderne."<sup>1</sup>

Une fois nettoyé, l'esprit qui était sale devient un Kawa no Kami, un "esprit de la rivière". Dans cet exemple, la relation avec le Yokai renvoie à l'ancestral récit du *Ashiari Yashiki*, un pied sale et géant qui s'introduit dans les foyers par les toits. Affolant les habitants, il faudrait le nettoyer pour qu'il quitte l'endroit sans faire plus de dégâts.

En somme, cette œuvre japonaise joue sur plusieurs niveaux de lectures, puisque, d'un côté, elle nous intéresse aux imaginaires et aux croyances anciennes du folklore local, mais d'un autre côté, elle nous offre une critique virulente sur la réalité de nos sociétés modernes de surconsommation et de perte de valeur humaines essentielles. Le tout permet l'évolution socio-psychologique d'un personnage enfant, Chihiro, qui se voit affrontée, seule, ces grands problèmes.

Pour Akira, de Katsuhiro Otomo, entamé en 1982, la présence des Yôkai est presque inexistante. L'histoire se base essentiellement sur le principe du chaos et de l'apocalypse. Rappelons que ce manga est considéré comme une œuvre majeure dans le genre ; c'est l'un des tout premiers à être largement diffusé en dehors des frontières

---

<sup>1</sup> Interview de Olivier Séguret envoyé spécial à Tokyo pour le quotidien français Libération du 10 janvier 2014.

du Japon. L'anime (film) sera réalisé en 1986, bien avant la fin de la série qui reprendra jusqu'en 1990.

L'histoire se déroule dans un Japon futuriste de 2019, juste avant les grands jeux olympiques de 2020. Un pays qui a perdu ses valeurs, anéanti par une troisième guerre mondiale, suite à la destruction de la ville de Tokyo par une mystérieuse explosion.

Ici, les influences sont radicalement différentes par rapport à celles de Chihiro. L'histoire politique du Japon est reprise pour être replacée de manière anachronique dans un futur probable qui exprime la crainte d'un conflit, nouveau, à venir.

C'est une forme d'expression du traumatisme, causée par la Seconde Guerre Mondiale et le lancement des deux bombes atomiques lancées sur Hiroshima et Nagasaki. Thème qui refait surface dans plusieurs œuvres mangas, comme celle de Keiji Nakazawa, "*Gen d'Hiroshima*".

Dans Akira, l'auteur compose une métaphore renvoyant à la société en désordre de la période d'après-guerre, certains irons même jusqu'à prétendre que le personnage d'Akira est la personnification de la bombe nucléaire qui était surnommée *little boy* (petit garçon), dans un monde où l'animisme procure intrinsèquement une conscience à toute chose. Il sera, d'ailleurs, la cause de la deuxième explosion qui détruira la nouvelle ville de Tokyo, dans l'épisode N°6, "Le chaos", par son pouvoir *télékinétique* qui lui permet de concentrer une énergie immense dans son corps.

Le monstre n'est donc pas un être surnaturel par lequel la conscience humaine tend à projeter ses peurs et ses dérapages. Ce n'est pas une composition que l'on rejette sur des créatures qu'on accuse d'être à la source des maux humains. Le monstre c'est l'homme, le prédateur, le destructeur, celui qui épouvante la nature. La technologie n'est présentée que sous son aspect monstrueux, celui au service du mal, prolonge les guerres et crée la discorde. Drogue, bombe atomique et bombe humaine ne sont que cette expression qui désole l'auteur.

En fin de compte, Chihiro et Akira nous dessinent les contours de la production manga japonaise. D'un côté nous avons une narration qui puise dans les références mythologiques anciennes et de l'autre une influence purement moderne et technique. Le point de jonction, entre ces deux expressions, se manifeste sous une forme de critique sociale sévère, mettant en évidence les dérives humaines.

Le monstre, tantôt tiré du répertoire de Yôkai et tantôt résultat de recherches scientifiques, nous met devant un éventail très large de représentativités. Cela nous éloigne de toute vision simpliste dans laquelle on pourrait classer aisément les protagonistes. Dans ces récits japonais, le personnage n'est pas bon ou mauvais, il est un simple actant, humain, qui est ballotté par les courants de l'histoire, essayant d'atteindre un but éventuel.

Pour les dessins, les deux auteurs reconnaîtront des influences françaises, notamment celles relatives aux travaux du bédéiste Jean Giraud, plus connu sous le nom de Mœbius. Le reste leur vient des quelques productions cinématographiques occidentales.

### 2.3. Le monstre dans la bande dessinée algérienne

Nous avons vu, dans la deuxième partie, que les références avouées des auteurs de mangas algériens étaient d'abord japonaises. Cela se vérifie directement dans notre corpus ; les lignes et les styles sont identiques à ceux utilisés au Japon pour dessiner les mangas : mise en évidence du personnage au détriment des décors, découpage de scènes, utilisation des chibis<sup>1</sup>, yeux exagérément grands...L'influence du dessin est donc réelle, directement observable comme dans le Shôjo algérien *Loundja*, où tous ces codes sont respectés, employés sur fond d'une histoire faisant partie du patrimoine culturel du pays.

Le monstre, chez les bédéistes algériens, oscille entre la référence japonaise et celle plus "occidentale". Il est vrai que le but premier de ces jeunes dessinateurs est celui de reproduire, ou du moins de créer une œuvre qui respecte en soi les codes du manga nippon. Cela fait partie de la "ligne éditoriale" qu'ont choisie les deux maisons d'éditions que nous avons présentées dans la deuxième partie, mais l'inspiration européenne reste quand même palpable.

Ce transfert d'imaginaire "consenti" aboutit, comme nous allons le voir, à des créations nouvelles, hybrides, habillant une culture urbaine algérienne avec un langage expressif iconique étranger. Une sorte de créativité artistique qui a été comblée par une intrusion médiatique d'ampleur internationale.

---

<sup>1</sup> Le chibi est un bébé ou un enfant, souvent une reprise « caricaturale » d'un personnage, de manga ou d'anime, plus grand.

#### 2.4. Le monstre dans les éditions Kaza et Z-Link

Z-Link et Kaza sont deux maisons d'édition spécialisées dans le manga. Le choix du format de papier ainsi que les couleurs, sont, souvent, copiés sur les mangas japonais et ne reflètent donc, en aucun cas, des exigences de lecteurs ou bien des contraintes d'impression. Les auteurs ne sont pas, non plus, des permanents, dans le sens où ils en font un métier. Ce sont, en fait, des dessinateurs amateurs et parfois professionnels (diplômés des beaux-arts), travaillant dans des secteurs autres que celui de la création de BD.

*L'éveil de la contrée d'Azeroth* est le meilleur exemple à donner ici. L'auteur est un architecte, c'est aussi le fondateur de Kaza édition, Selim Zerdani, il signe ses BD avec le surnom Hex. L'histoire est celle de villageois qui sont attaqués par des monstres obscurs possédant des forces herculéennes, dans une atmosphère plutôt moyenâgeuse, semblable à celle des romans de cap et d'épée. La profusion importante des références, dans cette BD, résume les influences des jeunes créateurs, bercés par un contenu hétérogène et une culture étrangère :

Je suis très franco-belge dans mes références de jeunesse. J'ai beaucoup lu Roba, Franquin, Goscini, Uderzo, Morris... Il y avait également la bande dessinée algérienne, en particulier Slim et le personnage de Bouzid, et Richa [...] De fait, mon style dans le manga est plutôt inspiré de l'ancienne école, je dessine par exemple en « One piece », sans trop de détail au niveau des yeux. <sup>1</sup>

Concrètement, cela s'observe directement avec le terme Azeroth, contenu dans le nom du manga, monde où se déroule en réalité la série télévisée *Warcraft*, mais également, avec un village nommé Osiris, comme le nom du roi mythique de l'Égypte antique, les pierres Shiva, en référence à la mythologie hindoue, deux monstres, Achille et Odin, respectivement empruntés au folklore nordique et à la légende de la guerre de Troie, et une armée du phénix ...

La série "One piece", évoquée en haut, dans la citation de Selim Zerdani, a aussi inspiré "*Le voyage de la mouette*" (*Rihlet en' nawress*), relatant les aventures de jeunes corsaires, ayant sauvé la nièce d'un Dey algérien (régent d'Alger pendant la domination Ottomane), et naviguant à bord de *la mouette*, le navire le plus rapide en ce temps-là. Dans leur périple, ils seront confrontés à des monstres, généralement conçus de façon identique à ceux de *L'éveil de la contrée d'Azeroth* : de taille plus

---

<sup>1</sup> CASSIAU-HAURIE, Christophe. « Selim Zerdani : " J'ai un savoir-faire, alors je m'en sers ! " », *Africultures*, vol. 84, no. 2. 2011, p. 17-19.



grande que le héros, ils sont de couleur rouge ou verte. Ils ne sont pas humains, utilisent des armes anciennes et portent un casque ou une armure. A moitié nus, ils font apparaître leur musculature très développée. Dans les éditions Z-Link, c'est le manga *Abadon*, de Oudjiane Sidali, qui reprend cette représentation en décrivant un monde divisé entre humains et démons pareillement dessinés.

Le reste de la production manga que nous avons collecté, pour notre corpus, montre une autre tendance dans la conception de monstre, chez ces jeunes auteurs : dans *Zaid*, de Mouhamed Amine Rahmani, les deux héros, Zaid l'arabe et kahéna, la berbère, sont à la recherche du phénix, dans l'Algérie de 1939. Outre la substance historique utilisée comme trame de fond pour cette histoire, ce qui est intéressant, c'est l'utilisation de *Mecha*<sup>1</sup>, des hommes à moitié robot ou portant des armures robotisées. Dans ce sous genre de manga, le monstre est généralement un hybride qui fusionne, à un certain moment, avec la machine qu'il utilise. Thème très développé dans les mangas japonais où le bouddhisme et l'animisme permettent d'effacer les frontières entre l'homme et les objets qui l'entourent, pouvant s'unir pour donner naissance à un être supérieur, doté d'une conscience transcendante.

Ailleurs avec *Samy kun*<sup>2</sup>, de Marniche Abdelghani, ce sera un jeune lycéen, projeté dans l'Ahagar désertique de l'Algérie. Il y rencontrera un combattant touareg qui l'entraînera pour faire jaillir en lui *l'Elu de la lumière*, un être doté de forces inimaginables que le héros doit savoir contrôler. La référence au manga japonais, *Naruto*, s'exprime à travers les tatouages qui apparaissent sur le corps de Samy kun lorsqu'il se transforme en être démoniaque. Une mutation qui est perçue par les mangakas comme un passage à l'âge adulte, l'affaiblissement de l'assistance parentale et la confrontation avec le monde du travail.

*Sardar*, de Benali Amine, renoue avec cette idée de reprendre les éléments de la tradition locale pour les injecter dans un manga. Il avoue cette relation, directement, dans la première de couverture de sa bande dessinée :

J'ai toujours été fasciné par les histoires qu'on raconte sur les djinns, ce monde inconnu que personne ne voit, mais pourtant tout le monde en parle, ajoutez à cela une bonne dose de magie, d'occultisme et d'aventures fantastiques, ça donne Sardar.<sup>3</sup>

---

1 Le *Mecha* est un sous-genre de manga, décrivant des personnages à moitié robotisé ou complètement humanoïdes.

2 En général le suffixe *Kun* est utilisé lorsqu'on s'adresse à quelqu'un de hiérarchiquement inférieur. Ici, il est utilisé pour donner une certaine sonorité nipponne au personnage.

3 BENALI, Amine. « Sardar ». Z-Link. 2010.

Les planches de cette histoire racontent les aventures de Sardar qui part à la recherche de son frère, disparu, après avoir découvert un talisman constitué de deux serpents. Il est détenu par un djinn puissant du nom d'Asael, un des sept rois maléfiques du règne du roi Salomon. Asael veut anéantir les humains de la terre, la considérant, à l'origine, comme propriété des djinns, allusion faite à certaines exégèses du coran<sup>1</sup> rapportant que les djinns étaient les premiers à peupler la terre, mais éliminés par Lucifer à cause de leur égarement. Le manga mentionne, aussi, la reine de Saba, figure islamique très connue du public algérien.

Tout bien considéré, la production manga algérienne, ou du moins, celle que nous avons entre les mains, ne s'appuie pas sur un bestiaire connu pour représenter le monstre. Elle reste identique, à un degré près, aux contes, qui ne mettent pas en évidence ces êtres, si ce n'est l'obligation du support qui oblige une reproduction imagée dans le cas de la bande dessinée.

Dans certains mangas, les renvois à la période de domination Ottomane est très marquée. Nous l'avons constaté avec *le voyage de la mouette*, mais cette référence est, aussi, présente dans un manga de notre corpus sur le personnage historique de Raïs Hamidou : *Raïs et l'île du démon*, de Chahine Ladjouze, où le héros, en compagnie de samourais japonais et de combattants portugais, devra affronter un sorcier géant figuré avec les mêmes particularités que nous avons exposées, précédemment, pour le monstre, dans ce genre de BD. La présence de cette période de l'histoire de l'Algérie dans les manuels scolaires est, sûrement, l'une des causes probables de cet impact dans la création jeunesse.

## 2.5. Le monstre dans l'édition Dalimen

### 2.5.1. Monstres “*موحوش*”, album collectif à style varié

*Monstres* est un album collectif, fruit de quatre ateliers de bande dessinée, dirigés par le bédéiste, Etienne Schreder, pendant la FIBDA de 2011, exposé au 15<sup>ème</sup> Festival de la BD d'Erlangen. Une vingtaine d'auteurs algériens, souvent des diplômés d'école de beaux-arts, y expriment leurs visions du monstre en le

<sup>1</sup> Explication rapportée dans le *Tafsir Ibn Kathir* de la sourate *El-bacara (la vache)*, verset 30.

conceptualisant à leur manière, à travers des planches de bandes dessinées et à travers les histoires qui sont présentées.

La nationalité algérienne des bédéistes est le point de départ pour ce projet qui vise à mettre en évidence des modèles potentiels de représentativité morpho-sociologique du monstre.

La préface est réalisée par le directeur du projet. Une histoire inspirée du voyage de Saint-Exupéry. La dernière planche semble être arrangée, spécifiquement, dans le but d'encourager l'expression libre des jeunes auteurs, par le dessin. Une histoire qui reprend les représentations classiques de la rencontre entre un explorateur égaré avec son avion et un nomade du désert qui lui demande des moutons.

- Toi m'sieur roumi, tu vis dans des dessins...pourquoi ? Ça te rapporte du flouze ?  
Non ! mais je peux ainsi dire des choses dont je n'oserais pas parler avec des mots.  
Alors là... je suis bien d'accord avec toi ! en tout cas ton puits, il attire les autres...  
Quels autres ?  
Là-bas...les assoiffés ! Les monstres !<sup>1</sup>

Cette discussion se termine sur une vignette qui montre des silhouettes d'hommes se dirigeant vers les deux protagonistes, sans que l'on sache, vraiment, qui ils sont. La bulle mentionne l'expression "*les monstres !*".

L'attente suggérée d'un ensemble d'histoires, relatant des faits de la décennie noire ou, traitant d'hommes d'affaires corrompus comme l'insinue le dessin de couverture qui représente un homme, en costume cravate, avec une tête difforme, sera trahie par un contenu différent.

Un seul auteur évoquera des troubles populaires. Aladin Abou Taleb représentera un peuple en conflit avec les forces de l'ordre et conçoit son monstre comme le résultat de cette confrontation. Des personnes, des deux côtés, abandonnent leurs peaux, et rejoignent un rassemblement de squelettes, pour signifier le nombre de victimes.

Benali Amine, déjà cité en haut, avec le manga *Sardar*, reprend l'histoire coranique sur la création des humains et y intègre la même substance de l'exégèse sur les premiers djinns et Lucifer dans *Orgueil et jalousie...les origines du mal*.

Le reste des dessins offre une matière centrée sur l'homme. Le monstre sera ce père indigne qui sera assassiné par sa victime, dans *C'était mon papa* de Faiza

<sup>1</sup> COLLECTIF. « Monstres ». Dalimen. Alger, 2011, p. 13.

Benaouda. Ce sera la compagne malintentionnée dans *Kaching* de Mohamed Benameur.

D'autres développent le thème de l'invisible, de la disparition. Chez Sofiane Belaskri *le fantôme* n'est pas aperçu, et on ne saura, réellement, s'il est bien présent ou si le héros est pris par une peur causée par le noir. *El-ghoul*, de Togui, raconte la disparition d'un monstre de conte algérien qui sera retrouvé dans le Jardin d'Essai de la capitale, allusion possible à "l'évanouissement" des contes ancestraux.

Certains exploitent le sujet de la dépendance à la drogue et à l'alcoolisme comme dans *Ennemi inconnu*, de Sid Ali Yessad. D'autres, de la différence avec, par exemple, *Le tombeau des regrets*, de Youcef Cheklot, peignant un personnage à tête de chien vivant de façon marginale et décédant sans nom sur son épitaphe.

En fin de compte, le résultat n'est pas un bestiaire comme c'était le cas avec un projet tunisien qui aboutit, lui, sur une sorte de guide des *Monstres fantastiques tunisiens*, de Yassine Ellil, édité par Couss & Co. C'est plutôt une manifestation humaine, végétale, difforme ou sensationnelle de ce que signifie le substantif du titre. La responsable de la maison d'édition Dalimen expliquera cette attitude, des jeunes dessinateurs du collectif, comme le résultat de leur caractère, réservé, mais détourné des traditions : « Il suffira de lire entre les lignes pour se convaincre qu'à travers leur pudeur et leur talent. C'est bien d'eux que nous parlent ces jeunes bédéistes. Les monstres, c'est eux ! Différents, respectueux, iconoclastes discrets ».<sup>1</sup>

Pour notre part, nous retiendrons, surtout, la force de l'influence étrangère qui recouvre, à travers des outils facilitateurs de la mondialisation, la demande culturelle de notre jeunesse. L'offre est tellement hétérogène qu'elle permet de créer des styles distincts, à l'intérieur desquels ne subsistent, qu'occasionnellement, des retours folkloriques algériens.

### **2.5.2. Du fond de la Casbah, Fatma N'parapli**

Il n'y a pas vraiment de monstre dans la bande dessinée de Benameur Mahmoud. L'histoire se passe dans le quartier profond de la Casbah d'Alger. Un quartier où presque toutes les femmes portent le nom de Fatma.

---

<sup>1</sup> NADJEM, Dalila. « Monstres ». [En ligne] <http://dalimen.com/2012-04-13-01-44-37/bande-dessinee/128-monstres>. (Consulté le 05 avril 2018).

Lalahoum, une vieille dame qui répare les chaussures, mais qui s'adonne à l'art divinatoire, habite dans la même demeure que Fatma N'parapli (fatma des parapluies), collectionneuse de parapluies jetés dans la rue. Ces deux femmes intriguent et effrayent. Elles alimenteront, par leurs comportements, les ragots du quartier.

Fatma N'parapli n'est pas un monstre, elle est différente, elle bouscule les coutumes locales, avec son comportement singulier.

Ce qui est raconté dans l'histoire montre, très bien, que c'est Lalahoum qui inspire la peur, pourtant, les femmes vont la voir, la consulter, en prétextant réparer des chaussures usées. Fatma N'parapli expressive, ne connaît pas cette science occulte, parle au gens et leur vend des herbes qu'elle cultive chez elle, mais c'est d'elle que parle les gens.

Le monstre, ici, devient une construction de la rue. C'est un personnage qui accumule la haine et la crainte de son entourage. Celui qui hérite des qualificatifs anciens, celui qui vie en marge de la société et à qui on accole toutes les horreurs imaginables.

Fatma N'parapli, vivant avec une sorcière, cultive des herbes qu'elle revend par la suite, cet élément rappelle, de très près, le conte de Raiponce, déjà évoqué dans ce travail<sup>1</sup>. Ouarezki Soumia, l'une des trois auteurs de cette bande dessinée, ne nous donnera pas d'indice, lorsque nous l'avons questionnée sur ce fait précis, par contre la scénariste Ouarezki Safia, nous expliquera, que ses références sont plutôt tirées de la réalité : "Je suis très intéressée par votre interprétation du métier de fatma N'parapli, mais je ne me suis pas du tout inspirée de raiponce. La vraie femme qui a inspiré le personnage de fatma vendait réellement des légumes."

---

<sup>1</sup> Cf. Raiponce. p. 143.

## **Chapitre II**

---

### **Des personnages**

### 1. Les djinns, des êtres “non-monstres”

Dans les contes algériens de notre corpus, les djinns ne peuvent être classés parmi les monstres. Ils sont des créatures qui se situent dans un registre qui semble les éloigner de la perception imaginaire humaine du monstre ou de l’ogre.

Est monstre ce qui, par sa nature ou son comportement, s’approprie, volontairement ou involontairement, des caractéristiques animales. Les deux exemples qui expliquent cela sont l’anthropophagie et l’altération physique de la nature. Les animaux sauvages qui peuvent s’attaquer aux humains, ne peuvent en aucun cas être considérés comme des monstres, par contre des humains agissant d’une manière sanguinaire seront désignés comme tels.

Le djinn est un entre-deux, un non monstre qui peut être très maléfique, certes, mais qui est souvent dépeint comme malin et espiègle. Appartenant à un autre monde, il n’est pas de chair, et il ne peut être tué de la même façon qu’on élimine un être du monde animal.

Chez Nora Aceval, les djinns représentent souvent l’abondance et la beauté, d’ailleurs, les sept Talebs en découvrant Fibule d’Argent crurent d’abord que c’était une djennia, “ *car aucune humaine ne peut être aussi belle*”<sup>1</sup>, exposant par cette focalisation sur la beauté, l’image mentale d’un imaginaire collectif qui place ces êtres dans les plus hauts degrés de la perfection. Ainsi, on ne peut être très beau que si on bénéficie d’attributs inhérents, offerts par la création. L’humain, pour ainsi dire, est limité par rapport à ces êtres.

Les Talebs, dans ce conte, iront jusqu’à envoyer leur Cheïkh pour voir de ses yeux cette “djennia”. La rattrapant, il lui demandera s’il elle fait partie du monde des vivants ou celui des morts, elle lui répondra : “ – Ô sidi (monseigneur) ! je suis du monde des vivants, pas celui des morts. C’est le destin qui m’a conduit jusqu’ici.”<sup>2</sup>

Cette question reviendra, aussi, dans le conte Peau d’âne, du même recueil, lorsque l’héroïne contourna un petit kanoun qui était en vérité un être dans lequel vivait une djennia avec ses enfants. Cette dernière, l’interpella en lui posant une question identique pour savoir si elle fait partie du monde des vivants ou celui des morts.

1 ACEVAL, Nora. « L’Algérie des contes et légendes ». Maisonneuve & Larose, Paris, 2003, p. 19.

2 Ibid. « L’Algérie des contes et légendes », p. 20.

La mort est le symbole de l'invisibilité et de l'effacement. D'ailleurs, Peau d'âne, abattue par la tristesse, lui répondit que depuis la disparition de sa mère, elle se considérait comme faisant partie de celui des morts. C'est ainsi que la djennia lui remit, comme récompense de n'avoir pas détruit son habitation, un rameau qui s'avèrera être magique, par la suite, et qui lui permettra de manger et de s'habiller à sa guise<sup>1</sup>.

Nous pouvons considérer, les djinns, dans ces contes, comme des "partitions" qui peuvent être jouées avec n'importe quelle trame, puisque leur nature permet, sans aucune modération, le dénouement de toutes les situations difficiles d'un point de vue narratif. Pouvant tout faire, ils s'affranchissent de toutes les contraintes temporelles spatiales ou matérielles, et facilite l'ajout de motifs et de fonctions au gré du conteur.

Avec *Aïcha bent el hatab*, le djinn "*Qatar Ben Matar*" qui y est décrit, s'accorde avec le point de vue que nous sommes en train de développer. Au début, il apparaît à un bûcheron qui avait coincé sa hache dans le tronc d'un arbre et qui criait, désespérément, que quiconque la retirera, sera récompensé par la main de sa fille Aïcha. Le djinn lui fit donc récupérer sa hache et lui offrit un moulin magique qui permit à la famille de vivre sans travailler. L'histoire continua ainsi jusqu'au jour où il rappela au bûcheron sa promesse.

Ce qui est intéressant à souligner, c'est que les circonstances de son apparition pour emmener la fille du bûcheron semblent très identiques avec le conte de *La Djebba enchantée* dans le recueil de Tahar Oussedik, où il s'agissait, plutôt, d'un ogre, nommé *Aouaghzniou*, déjà cité, et non d'un djinn<sup>2</sup>.

Je me tiendrais devant la porte du palais, un soir d'hiver, à la nuit noire. Lorsque tu entendas gronder le tonnerre, le vent secouer les fenêtres, la grêle et la pluie battre les tuiles tu percevras à travers tous ces bruits l'appel d'un pauvre mendiant. Dès que tu comprendras qu'il demande la charité d'une voix chevrotante et plaintive tu sauras que c'est moi. Tu diras à la princesse de m'apporter un plat de couscous ou une galette pour calmer ma faim. **Je l'enlèverai alors et je disparaîtrai dans les ténèbres.**<sup>3</sup>

C'est la même atmosphère que choisira le djinn, dans *Aïcha bent el hatab*, et le même déguisement en mendiant.

Écoute bucheron ! demain, il y aura un orage. La pluie, la grêle, et la neige tomberont, l'orage sera si violent que personne ne pourra sortir. Moi je me présenterai sous l'apparence d'un mendiant. Je

1 Cf. Classification AaTh, Aides surnaturelles 500-559 et Objets magiques 560-649.

2 Cf. Classification AaTh, Contrat entre l'homme et le Diable : 1030-1059.

3 OUSSÉDIK, Tahar. « Contes populaires ». Entreprise nationale du livre. Alger. 1985, p. 65.



crierai : « au nom de Dieu ! L'aumône ! » Tu demanderas alors à Aïcha ta fille de m'apporter un peu de nourriture. J'en profiterai pour l'enlever...<sup>1</sup>

Rappelons que chez Tahar Oussedik, Aouaghzniou, beau le jour, se transforme en créature monstrueuse la nuit lorsqu'il pleut et qu'il vente très fort. En somme, il reste brutal, même si, tout au long de l'histoire, il ne montrera aucune agressivité envers celle qu'il avait enlevée. C'est presque le contraire de ce qui se passe avec le djinn qui, malgré l'enlèvement, se montrera très généreux et tendre.

Là où la princesse, dans le premier conte, fut serrée par une patte velue qui l'empêcha de crier jusqu'à l'évanouissement, ici, la jeune Aïcha obéit au mendiant, qui lui ordonna, gentiment, de fermer les yeux, et c'est ainsi qu'elle se retrouva dans un merveilleux palais. Il lui sera même permis de voir ses parents, quand elle le voudra.

Ce conte se termine par l'accomplissement du mariage, non sans certaines difficultés, alors que le premier se terminait par un combat brutal, la mort du monstre, et la libération de la princesse.

Dans Pépé Colosso, un conte de Nora Aceval qui, selon elle, fut transmis par ses tantes paternelles d'origine espagnole, le djinn est décrit comme un être facétieux, séquestrant une princesse qui sera sauvée par le héros Pépé Colosso qui battra le djinn en le découpant. Celui-ci restera quand même vivant, et réalisera tous les désirs du héros qui le manipulera, grâce à l'une de ses oreilles qu'il avait su garder avec lui.

Cette attitude des djinns à être malicieux devient une norme, dans les contes recueillis par Abdelhamid Bourayou :

Dans *Wald el mahgoura*, un 'afrit souffle sur le visage d'un roi et le rend tout noir, parce qu'il l'avait dénoncé aux magiciens qui le poursuivaient. Dans la ville ensorcelée, un djinn et une sorcière tourmentent un peuple et leur roi. Le conte des *trois frères* nous exposera, dans deux petites histoires, le récit de deux djennia, l'une ayant abandonné son mari humain qui voulait revoir les siens et l'autre transformée en mule à cause de ses arnaques envers un marchand.

Il s'avère que les djinns, dans les contes de Abdelhamid Bourayou, ne sont nullement vulnérable, toutefois ils semblent dépourvus face aux êtres humains. Une

---

1 ACEVAL, Nora. « L'Algérie des contes et légendes ». Maisonneuve & Larose, Paris, 2003, p. 134.

fois capturés, le dénouement donnera souvent raison à l'humain, et ce, malgré les pouvoirs étendus que procure le conte à ces créatures de l'ombre.

Enfin, chez l'Hocine Benchikh, tout comme chez Tahar Oussedik, il n'existe pas de djinn, du moins ils ne sont pas nommés directement comme tels. Et si les besoins narratifs obligent le conteur à les introduire, il utilise des expressions plutôt descriptives, renvoyant à certaines de leurs caractéristiques majeures, conventionnellement acceptées, comme : *“puissances occultes”*, ou *“êtres invisibles”*.

## 2. Des personnages trans-générationnels

### 2.1. De Ra's al Ghul du Yemen à la BD américaine

Ra's al Ghul, emprunté littéralement de l'arabe رأس الغول, signifie la tête du monstre, ou plus souvent, la tête du démon. C'est Julius Schwartz, l'un des pères fondateurs des DC comics, qui contribua personnellement au choix de ce nom.

Créé dans les années soixante-dix par Neal Adams et Dennis O'Neil, il sera intégré dans l'univers des DC comics américains comme l'ennemi de Batman. Denis O'Neil imaginera, même, une biographie pour son héros dans une édition spéciale « Naissance du démon », en anglais « Birth of the demon ». Il est décrit comme ayant un super pouvoir de longévité, puisqu'il est né, il y a plus de 600 ans, au sein d'une tribu nomade berbère de l'Afrique du nord. Il devient médecin et épouse Sora avec qui il fait des recherches sur les pouvoirs de guérison et d'immortalité d'un puits nommé Lazare, qui est peut-être une allusion au nom de Lazare dans le nouveau testament<sup>1</sup>, lors de sa résurrection par Jésus. Il parviendra à guérir un prince, mais subira les effets négatifs de ce puits, car le prince devint fou et assassina sa femme Sora. Ra's al Ghoul est condamné à la place pour ce crime. Il réussit à s'échapper et devient un chef de clan redoutable et sans pitié qui se vengea du royaume tuant le prince, le roi et tous ses habitants.

En parallèle, Ra's al Ghoul est un personnage de la liturgie chiite, rapportée bien avant l'apparition dans les bandes dessinées par le cheikh Abi el hasan ابي الحسن الشيخ dans « *les conquêtes du Yémen* », « فتوح اليمن ». La mention de Ra's el Ghoul y est faite de manière complètement explicite, le peignant comme un leader d'une tribu

<sup>1</sup> Nouveau testament (Jean 11 :43) la résurrection de Lazare.

Yéménite dont certains de ces membres se sont convertis à l'islam, sans son accord. Il les torturera jusqu'à la mort. Le récit se focalise, en ouverture, sur une vieille dame qui, malgré le supplice subi, ne renie pas sa religion nouvelle. Ra's al Ghoul assassinera les filles et les hommes de sa famille, lui coupera ses nattes pour l'humilier et l'enverra, ainsi que les têtes qu'il avait coupées, en guise de message d'avertissement et d'intimidation au prophète de l'islam, que le salut soit sur lui. S'ensuit une guerre terrible qui se termine par la victoire des musulmans et la décapitation de Ra's al Ghoul par le compagnon du prophète, Ali ibn Abou Talib.

Cependant, ce texte est considéré comme apocryphe, par la communauté sunnite, à cause de l'authenticité de la chaîne de transmission qui leur paraît corrompue et, aussi, de ce qui est appelé « le tadriss », c'est-à-dire le fait de cacher une partie du nom du transmetteur, lorsque celui-ci, est plus ou moins connu, comme non fiable.

Ici, le fait de ne mentionner que Cheikh El Hassan comme auteur est considéré comme suffisant, pour ne pas intégrer cette histoire dans le « Sahih », c'est-à-dire ce qui est fidèlement relié au vécu réel du prophète ou de ses compagnons. Le nom complet reste tout de même inconnu, certaines éditions mentionnent « Abou Al Hassan Ahmed Ibn Abdiallah Al Bakri » (أبو الحسن أحمد بن عبد الله البكري)<sup>1</sup> né vers l'an 850, d'autres Abou Al Hassan Al Bakri ou encore Cheikh Abi El Hassan Abd Allah Ibn Abas. En cela, l'imam Al Dhahabi disait de lui qu'il « écrivait des histoires qui n'ont jamais existé »<sup>2</sup>. Dheya al-kaabi (ضياء الكعبي) ajoutait aussi que ce nom prêtait à confusion<sup>3</sup> et qu'il pouvait s'agir de Hicham Ibn Mohammed Al Kalabi, mort en l'an 819, ou de Mohammed Ibn Al Saib Al Kalabi, mort en l'an 763. Il est aussi nécessaire de rappeler que cette histoire n'apparaît pas dans les livres authentiques de *Boukhari* et *Mouslim* comme le prétend le narrateur. Certaines bibliothèques le classent comme faisant partie du folklore islamique.

En dehors de ces considérations, nous avons été attiré par une mise en scène iconographique ancienne qui figure le dénouement du combat entre Ra's al Ghoul et Ali Ibn Abi Talib. Cette représentation n'est pas décrite de la même manière que celle

1 - المطبعة اليوسفية . أبو الحسن أحمد بن عبد الله البكري . فتوح اليمن، المعروف، برأس الغول

[1950]م (http://www.almajidcenter.org/)

2 الموثقة العربية للدراسات و النشر . السرد العربي القديم؛ الأنساق الثقافية وإشكاليات التأويل . ضياء الكعبي

3 Ibid.

dans « les conquêtes du Yémen ». Ici, Ali, sur son cheval, transperce de son épée Ra's al ghoul, qui est dessiné avec des traits non humains : deux cornes et des jambes animales, une description qui, dans l'imaginaire maghrébin renvoie à une certaine conception du djinn que nous avons constaté dans des images similaires, comme celle de « *Saloman dans son royaume* ». Cette image est restée gravée dans l'imaginaire Algérien, tant les foyers l'avait adoptée en l'accrochant en guise de bon augure. Dans le livre, Ali Ibn Abou Talib le fendit en deux d'un coup de sabre.

Ce qui est frappant, c'est que cette même scène (celle iconographique) est actuellement exploitée par la bande dessinée américaine et le cinéma.

D'abord, par les DC comics, comme nous l'avons déjà expliqué au début et dont la biographie imaginaire livre, malgré l'adaptation, des indices concordants, comme les 600 ans d'âge du protagoniste ou les quelques scènes de combat d'épée avec Bruce Wayne, alias Batman. Et par la suite, par adaptation cinématographique d'animation.

Entre la bande dessinée et la série animée, il existe de très grandes différences,<sup>1</sup> comme les allusions répétées à la guerre froide, avec, parfois, des insertions dessinées qui vont jusqu'à mettre en scène l'ancien président Gorbatchev.

Malgré cela, le fond de l'histoire, ainsi que certains moments clés restent presque les mêmes. En gros, le héros affronte, à plusieurs reprises, le super-vilain<sup>2</sup> à costume vert, et sera ressuscité après sa défaite face à Ra's al Ghul.

Dans *La naissance du démon*<sup>3</sup>, par exemple, le héros sera tué par Ra's al Ghul qui, faute de sabre cette fois, lui planta une pelle dans la poitrine, l'entraînant dans une chute vers le puits de Lazare. En somme, le rôle du héros et du méchant semble interchangeable, à chaque fois que l'un des deux élimine l'autre, il est ressuscité par la magie du puits. Les auteurs vont jusqu'à imaginer des complicités entre les deux protagonistes ; ainsi Batman aura un enfant avec Talia, la fille de Ra's al Ghul, *Damien Wayn*, désigné comme  *fils du démon*. Dans d'autres versions, dites

---

1 Rappelons que nous nous sommes basé sur la BD « La saga de Ra's al Ghul » de Dennis O'Neil, Mike W Barr. Illustré par Norm Breyfogle, Jerry Bingham, Tom Grindberg. Collection DC nemesis. Urban comics. 2014

2 Qualificatif utilisé dans les DC comics américains pour désigner les méchants qui possèdent de grands pouvoirs.

3 Dennis O'Neil, Mike W Barr. Op.cit., p. 113.

alternatives, il est appelé “*Ibn al khufach*” ou “*Ibn al Xu'ffasch*”, c’est-à-dire, le fils de la chauve-souris.

Torses nus, les combats se font avec des épées, dans la série animée, cliché fidèle de la caractérisation originelle. Le premier affrontement se solde par la victoire du méchant, et parfois même la mort du héros, toujours par un coup porté au buste et qui sera ressuscité implicitement par la source Lazare. Un deuxième combat avec le vilain se termine au contraire par la mort de Ra’s al Ghoul, par un coup d’épée au torse.

S’ensuivent des adaptations en film<sup>1</sup> et en séries télévisées. Dans le film, le personnage de Ra’s al Ghoul apparaît comme mentor idéaliste qui apprend au héros les différentes techniques de combat. Il ne l’affrontera pas directement en duel, comme c’est le cas dans les autres histoires. Toutefois, dans la série télévisée, *Green Arrow*, les producteurs semblent vouloir renouer avec les premiers récits ; d’abord un duel dans lequel Ra’s al Ghoul transperce le torse de notre héros, qui est ici un archer des temps modernes, du nom d’*Oliver Queen*, puis c’est au tour du héros qui, ressuscité, fait subir le même sort au méchant.

La référence arabo-musulmane y est exploitée clairement, avec des noms comme *Al Sahir*, *Warith Al Ghoul*, ou *Al Sahim* et même des invocations tirées du Chapitre 55, de *Hisn El Muslim*<sup>2</sup>, concernant ce qu’il faut dire pour le mort pendant l’office funéraire, prononcé lors des deux affrontements en duel de nos protagonistes : « Forgive and have mercy upon him..., Excuse him and pardon him..., Make honorable his reception..., Protect him from the punishment of the grave and the torment of the Fire ».<sup>3</sup>

-Traduction :

« Ô Seigneur ! Pardonne-lui et accorde-lui Ta miséricorde. Accorde-lui le salut et le pardon. Assure-lui une noble demeure. ... Fais-le entrer au Paradis et préserve-le du châtement de la tombe (et du châtement de l’Enfer). »

- Arabe :

« اللَّهُمَّ اغْفِرْ لَهُ وَارْحَمْهُ ، وَعَافِهِ وَاعْفُ عَنْهُ ، وَأَكْرِمْ نُزُلَهُ ، وَوَسِّعْ مُدْخَلَهُ ، ... ، وَأَدْخِلْهُ الْجَنَّةَ ، وَأَعِدْهُ مِنْ عَذَابِ الْقَبْرِ وَعَذَابِ النَّارِ »

1 *Batman begins*, réalisé par Christopher Nolan, sorti en 2005.

2 Recueil d’invocations musulman.

3 *Green arrow*, saison III, épisode 9 (l’ascension), et, 23 (Je m’appelle *Oliver Queen*).

Ra's al Ghoul, est, dans ce sens, un autre personnage transgénérationnel, nous avons préféré le mentionner car c'est un récit qui charrie avec lui des références propres, ou du moins qui sont liées à notre identité. Un récit qui a pu traverser les temps et les espaces grâce à un nom devenu mythique « Ra's al ghoul » et qui, à lui seul, provoque ce processus, tant ignoré par nous, qui est la naissance du récit. Un nom « véhicule » qui déclenche les imaginaires, engloutit les représentations nouvelles et les coutumes sociales, pour les restituer, lorsque ce même nom sera utilisé.

Il ne faut pas négliger, aussi, l'impact des images sur la variabilité du récit. Dans ce sens, c'est à partir de la représentation imagée qu'un récit est amorcé et non à partir d'un nom « véhicule » ou d'une remémoration approximative à combler. Même si, ces trois éléments peuvent, en s'additionnant, contribuer à plus de créativité ou du moins, à parfaire un synopsis d'ensemble aidant le conteur / auteur dans sa tâche.

D'ennemi coriace de l'islam, il devient personnage vilain dans une bande dessinée américaine, puis, sur les écrans, un antagoniste avec de mauvais projets. Il est passé de celui qui adorait les idoles dans le récit chiite, à celui qui les détruit dans la bande dessinée et finit par réciter des invocations sunnites dans les séries télévisées. De celui qui est transpercé à celui qui transperce. Un mélange entre histoire, imaginaire, folklore et ajout moderne font de lui une source d'étude incontournable pour déceler les arcanes de l'esprit créateur des scénaristes et des auteurs qui sont les héritiers des conteurs d'autrefois.

## 2.2. M'Quidèch, figure du héros algérien

M'Quidèch est *LE* nom de la BD algérienne. A lui seul, il représente, dans la mémoire collective, le dessin « littéraire » pour jeunes des années soixante.

Il est vrai qu'à cette période de l'histoire de l'Algérie, l'hégémonie de la classe politique sur la production culturelle fait défaut à l'épanouissement de certaines idées aux frontières de l'acceptation conventionnelle.

Le reste a été produit dans des conditions difficiles, voire presque improbables à l'émergence d'une quelconque œuvre. L'argument, en lui-même, était construit autour de l'idée qu'il fallait contrer quelques illustrés étrangers qui pouvaient

corrompre les esprits des plus jeunes. Dans ce sens, seul Blek le roc, sera autorisé, parce que narrant des histoires en accord avec l'idéologie gouvernementale ; il sera interdit lui aussi vers les années 1970.

Après 1974 il y eut un long silence de quatre ans et, en 1978, M'Quidèch apparaît pendant un moment en langue arabe. Cette nouvelle édition ne durera pas longtemps, elle s'arrêtera, elle aussi, en 1982.

M'Quidèch sera salué par la plupart des journaux de l'époque, selon l'exposé de Lazhari Labter, dans son « *Panorama de la bande dessinée algérienne* » où il cite, entre autre, le quotidien El-moudjahid, dans lequel on pouvait lire :

La SNED ... vient d'éditer un journal illustré pour enfants, le premier du genre en Algérie. Son titre est évocateur, tout à fait indiqué pourrait-on dire pour une pareille entreprise : M'Quidèch. Il est inutile de présenter le personnage, héros de mille et un contes populaires. Esprit éveillé, astucieux et téméraire ... M'Quidèch fera certainement date dans ce qu'on a un peu tendance à négliger : la littérature enfantine.<sup>1</sup>

El-moudjahid mentionne donc M'Quidèch comme héros de la culture populaire et notre échantillon le prouve ; ce même personnage existait déjà dans la mémoire collective des conteurs algériens. Et bien qu'il serve plus comme prête nom aux multiples facettes de jeunes héros imaginés selon les situations et les désirs des orateurs, il a su garder une certaine caractéristique typique qui lui procure une valeur propre, reprise par les dessinateurs de la SNED.

C'est, en fait, le premier exemple de transmission et d'adaptation d'un élément géoculturelle populaire, sur un support relativement moderne, lui ouvrant une nouvelle dimension qui procure à la narration des possibilités de mise en scène différentes, dévoilant, d'une certaine manière, à travers la représentation imagée, le héros, presque en activité, ainsi que tout l'univers en arrière-plan qui l'accompagne.

Cependant, un petit retour dans l'histoire de la BD algérienne nous dévoile, rapidement, que la première apparition de ce héros, en image, n'était pas une première pour nos jeunes talentueux de la SNE, mais qu'il avait été pensé et mis en bulles, le 18 septembre 1947, dans le quotidien Liberté, proche du parti communiste algérien. Le dessinateur, inconnu, signera sa création par le nom de Sam.

Cet emprunt à la culture orale paraît très intéressant et ce, sur plusieurs plans.

---

<sup>1</sup> LAZHARI, Labter. « *Panorama de la bande dessinée algérienne* », Lazhari Labter. Alger. 2009, p. 78.

Il s'avère, tout d'abord, que les liens avoués du journal qui publia les planches avec l'idéologie communiste, dénote explicitement le but auquel on destinait cette reprise populaire.

L'histoire éditée en « Strip » portait le titre de « aventure de Quico et M'Qidech (*sic*) ». La séquence est précédée d'un récitatif qui nous explique que les deux protagonistes, volontairement dépeints comme indigène et pied noir mais algériens, tous les deux, s'en prennent à monsieur Gros Richard qui est, lui, contre le statut démocratique des algériens. Les propos choisis sont précis et expriment explicitement les intentions des auteurs : « Quico et M'Qidech virent un jour M « Gros Richard » en train de déchirer une affiche demandant un statut démocratique pour l'Algérie. En brave petit algériens qu'ils sont, ils décidèrent de lui jouer une farce ... »<sup>1</sup>

La confusion à laquelle on s'y prête par rapport aux dessins des deux personnages nous intrigue, M'Quidèch porte des traits visiblement noir africain et non berbère comme le suggérerait le conte original, et Quico ceux d'un asiatique. Nous ne savons, en réalité, si ces confusions sont le fruit d'une volonté éditoriale ou simplement une contrainte de couleur et d'impression, vu que la scène tout entière était réalisée en noir et blanc et qu'elle devait véhiculer un message résumé et très expressif.

Cette « trinité », détachant l'ensemble algérien indigène et français communiste, de l'autre, français qui s'enrichit en Algérie et qui est contre toute liberté, place notre personnage sur un autre plan, celui qui le teint d'un idéal politique, qui le pousse vers une prise de position et vers le passage à l'acte contre l'opresseur.

Toutefois, à l'origine, il est ce paysan tranquille qui veut tout simplement aider les pauvres gens qui sont dans la difficulté. Il est aussi le nom par défaut du héros algérien qui terrasse l'ogre et décapite l'hydre.

En fait, dans une reprise récente de 2011, M'Quidèch est réédité, par Ahmed Haroun, aux éditions Dalimen. Cette nouvelle parution reprend quelques histoires déjà présentées auparavant. En tout, ce sont cinq titres qui sont réunis dans ce numéro spécial, à savoir :

- I. M'Quidèch et l'hydre à trois têtes.

---

<sup>1</sup> LAZHARI, Labter. « Panorama de la bande dessinée algérienne », Lazhari Labter. Alger. 2009, p. 130.



- II. M'Quidèch et les prisonniers du Roi.
- III. M'Quidèch et la bague magique.
- IV. M'Quidèch contre Mezoued.
- V. M'Quidèch et les harragas.

On est tout de suite attiré par la cinquième histoire, à juste titre, car elle traite de problèmes relativement récents, et marque, par rapport à l'univers habituel de M'Quidèch, une sorte de rupture ou d'écart. Certes, la trame suit toujours la même structure que nous allons détailler, plus tard, mais il est évident que le sujet choisi abandonne, entièrement, les motifs fantastiques auxquels était confronté le héros dans la culture populaire. On peut le confirmer facilement dans cette réédition, en la comparant avec les deux histoires, plutôt classiques, qui la précèdent, celle de l'hydre et celle de la bague magique.

On ne négligera pas de souligner, aussi, le caractère éducatif des contes oraux, et ceux qui sont repris plus tard dans ce genre de BD. « M'Quidèch et les harragas » reste fidèle à cela, et transporte ce personnage imaginaire dans un monde qui lui est presque étranger et inconnu. Car il se voit confronté à un phénomène social, nouveau pour lui : l'exode illicite de jeunes se retrouvant confrontés à des passeurs sans scrupule.

C'est en voulant gagner leur embarcation de fortune que les prétendants au voyage bousculent notre jeune héros et lui détruisent son petit bateau de pêche. A partir de ce moment, va s'installer une sorte d'incompréhension généralisée qu'on peut retrouver sur toute la trame de l'histoire. D'abord, entre celui qui se présente comme commandant de l'embarcation et M'Quidèch, le croyant passager qui ne veut pas payer la traversée, ensuite entre les garde-côtes et les passagers qui faisaient semblant de pêcher le poisson.

Cette incompréhension, plus que le jeu d'humour dans lequel elle nous plonge, reflète le désarroi dans lequel est projeté le protagoniste. C'est en fait, aussi, l'écho des discussions polémiques répandues dans la société de notre époque reprises par l'auteur, Ahmed Haroun.

Une double lecture s'impose d'elle-même et nous donne un cas très intéressant à étudier. La reprise et/ou l'adaptation se fait en une sorte de double narration ; une

première, visible, produite de manière explicite et directe, et une autre moins visible, cachée et dépendant entièrement du contexte nouveau dans lequel on veut transposer les anciennes histoires. On a donc, d'un côté, le contenu brut, avec toute la signification qui s'est sédimentée tout autour et de l'autre côté quelque chose qui n'appartient qu'au narrateur, ou du moins à laquelle il se sent confronté, obligé, faisant partie de son existence et qui contaminera, presque inévitablement, son récit.

A partir de cet assemblage, surgit une adaptation qui semblera maladroite au plus conservateur, mais qui s'avère être très révélatrice du point de vue critique littéraire.

Cela peut se résumer en trois actes :

- **Retrouvailles** : Retrouvailles entre le héros et son public.
- **Découverte** : Présentation de l'incompréhension du héros vis-à-vis de ce monde nouveau dans lequel il se retrouve.
- **Reconquête** : Réaction, voulue par l'auteur, attendue par le public.

Il ne faut pas, non plus, négliger l'importance de l'édition qui peut contraindre, en quelque sorte, la création artistique, en donnant naissance à des œuvres comblant des calendriers précis et répondant à des attentes sondées. Ces naissances forcées faussent les observations les plus pertinentes.

Disons que la toute première apparition de M'Quidèch ressemble à la toute dernière, en ce sens, que toutes les deux se rejoignent sur un point essentiel, celui d'être directement liées à un phénomène social de l'époque, exprimant un malaise ressenti, à travers une prise de position claire, combinée à une certaine forme de prise de conscience.

Dans le M'Quidèch de Tahar Oussedik, la personnalité du héros est hétéroclite. Au début, il est cet enfant qui, voulant compenser une physionomie « déficiente », use de tous les stratagèmes pour avoir une place au sein de son groupe. Lorsque, par exemple, l'âge était venu, pour lui et ces frères, d'apprendre à monter à cheval, il avait planté une aiguille dans le genou du cheval qui lui paraissait le plus convenable, pour qu'il ne soit pas choisi par ces frères qui étaient plus vigoureux que lui. L'ayant obtenu, il passera tout son temps à le soigner. Discours ajouté pour effacer, en quelque sorte, ce péché obligatoire qu'il fallait accomplir pour les besoins futurs du héros et,

permettant, au conteur, de justifier l'acquisition d'un tel étalon par ce frère qui ne possède pas les atouts physiques le prédestinant logiquement à l'avoir en premier.

C'est surtout ce caractère qu'on retrouve dans les BD de Ahmed Haroun, son M'Quidèch est visiblement « normal ». Il n'a pas l'apparence d'un homme très fort. Dans *M'Quidèch et l'hydre à trois têtes*, les gens du village, suivant le conseil d'un vieux sage, vont à la recherche de ce sauveur qui les débarrassera du monstre. Leur première impression, après l'avoir aperçu de loin, est exprimée par l'un d'eux qui le décrit comme un gamin tout juste capable de couper une brindille d'herbe et qui est loin de la description qu'ils se faisaient de lui, comme ayant la force de dix hommes.

Une case plus tard, l'auteur dessina un descriptif mettant en scène une démonstration de la force du jeune homme. L'intrigue n'est pas maintenue plus que cela, et ceci semble typique dans la narration par image de Ahmed Haroun, son M'Quidèch est une sorte de transition entre la théorie du héros classique et celle de l'anti-héros, dans le sens où il est cet élément qui véhicule le bien, étant défenseur des faibles, généreux, aimable, courageux et fort, et qui n'échoue jamais, mais qui possède une physionomie d'un garçon « très simple ».

Notons, aussi, qu'il y a absence de convention sur la transcription du nom de ce héros. Dans la toute première parution, en BD, son nom était écrit sans « u », alors que dans le recueil de Tahar Oussedik, le nom de M'Quidèch est inscrit de deux manières différentes : il est transcrit « M'QUIDECH<sup>1</sup> », dans le titre, est orthographié « Mqidèch » dans la table des matières et à l'intérieur du conte.

### 2.3. Loundja, fille d'ogresse et jolie princesse

L'acolyte féminin du personnage M'Quidèch c'est une fille d'ogresse, décrite comme une fille d'une beauté unique, que le héros du conte algérien devra enlever ou sauver, selon la version, de l'emprise de sa mère. Mais ce n'est là, en réalité, qu'une des multiples fonctions, de cette héroïne algérienne dont les variétés de caractérisations peuvent se confondre et s'opposer sans limites.

Nous avons retenu, de notre corpus, deux contes qui portent distinctement, comme titre *Loundja*, en plus d'une bande dessinée de type manga, éditée en Algérie.

---

<sup>1</sup> M'Quidech - signifiant "rusé" - est l'ancien nom tribal des Choukrane. Ce nom a été attribué de façon aléatoire à l'époque de la colonisation française. (<http://mquidech.blogspot.com/>)

Le premier conte est celui de Tahar Oussedik, *Loundja*. Il figure dans son recueil “Contes populaires”. Le second est celui recueilli par Abdelhamid Bourayou qui lui, préfère l’écrire “*Lunga*” pour des raisons de prononciations phonétiques.

En ce qui concerne le manga éponyme, il est l’œuvre de Amir Cheriti et Yasmine Boubakir, édité en Algérie, chez Z-Link. Nous avons aussi rajouté un conte illustré pour enfant, de *La Bibliothèque verte*, portant le titre en arabe “*El-lundja bent el-ghoula*, *النجة بنت الغولة*”, car nous y avons trouvé une reprise intéressante de ce conte.

Il faut aussi rappeler qu’il est très difficile de séparer tous les éléments qui font la valeur unique de ce conte ancestral. *Loundja* reste tout de même différente des autres héroïnes par cette particularité de cheveux exagérément longs, car les autres éléments semblent partagés par plusieurs autres personnages ; elle est belle, et c’est souvent le cas de toutes les princesses dans les contes. Ce n’est pas un trait individuel mais un motif commun très populaire, on recherche la beauté plus que l’intelligence dans les contes anciens (sauf quelques exceptions comme le conte de Nora Aceval “*L’astucieuse fille du paysan*”).

*Loundja* est souvent accompagnée par deux personnages clés : un sauveur qui peut-être prince ou simple paysan courageux et une ogresse qui la détient enfermée dans un lieu, variant de la grotte bloquée à la tour très haute et sans issue, pour symboliser, en somme, ogresse et lieu inaccessible, l’obstacle infranchissable. C’est l’héroïne, seule, qui représente l’accès et peut “*ouvrir*” cet endroit, par sa chevelure ou par son action directe d’ouvrir la porte à l’inconnu.

### 2.3.1. Deux *Loundja*

Les deux contes éponymes nous montrent, ici, un élément essentiel pour toute tentative d’approche ; bien que les deux histoires portent le même nom, ils ne racontent pas la même aventure et ils n’offrent pas les mêmes distributions des rôles.

Le nom est donc un facteur non influant dans le contenu d’un conte. Il paraît même presque évident de parler d’*anéantissement* de sens. Le nom devient flottant, et abandonne une partie de son contenu au gré des récits, il permet, de ce fait, une grande malléabilité narrative. Il est résumé en sa signification la plus simple : celle de jolie

filles, c'est-à-dire que dans certains contes algériens, Loundja évoquera cette héroïne jolie qui épousera dans sa destinée, un prince ou un roi riche.

La ressemblance avec le conte des frères Grimm « Rapunzel » ou plus communément « Raiponce »<sup>1</sup> ne porte, finalement, que sur le motif des cheveux longs. Dans ce conte, un homme et sa femme rêvent d'avoir un enfant. Une fois la femme enceinte, elle ressent l'envie de manger de la raiponce. Pour en cueillir, l'homme pénètre dans le jardin d'une sorcière voisine. Il sera capturé et aura à accepter d'avoir la vie sauve contre le fait de lui céder son enfant après sa naissance. C'est ainsi que l'héroïne se retrouve prisonnière de cette femme.

Nous pouvons aussi considérer que cette version allemande se place comme une sorte de prémices par rapport aux autres variantes qui entament souvent la narration en la plaçant après l'enfermement de l'enfant enlevé. Ces histoires se libèrent ainsi de l'épisode initial qui, lui, explique l'origine du nom de l'héroïne et la présence de l'ogresse ou de la sorcière, en guise de méchante gardienne des lieux.

Rappelons, que Rapunzel en allemand renvoie à une plante comestible : « la Campanule raiponce », mais ce rapport n'est pas exclusif dans les autres contes repris de cette même version. D'ailleurs l'épisode du jardin et de la fleur recherchée par les deux époux disparaît dans la plupart des contes modernes.

Dans une ancienne collection portant le nom de « *Le cabinet des faits* », édité entre 1650 et 1724, l'auteur, Mademoiselle Caumont de La Force, racontait, déjà, une histoire similaire qui reprenait le principal motif de la plante convoitée, mais ici, à la place de la Raiponce des Grimm, le conte porte le nom de Percinette, un clin d'œil au persil. Plus loin dans l'histoire de la littérature, entre 1634 et 1636, le Pentameron ou le conte des contes de Giambattista Basil, la première histoire, de la seconde journée, porte explicitement le nom de fleur-de-persil, ou Petrocinella en napolitain.

Dans « Lunga » de Bourayou, aucun élément de la narration n'évoque une chevelure longue ou une mère ogresse. C'est même une histoire sans monstre classique. De plus, la rencontre avec le prince charmant est placée dans une ambiance toute différente ; c'est une vieille dame qui héberge une jolie fille, et chez laquelle on la remarquera.

---

<sup>1</sup> Dans le volume 1, Kinder- und Hausmärchen, de 1812, KHM n° 12.

En forçant la ressemblance avec le conte des Grimm, nous n'obtiendrons que la rencontre avec la vieille dame, mais cette dernière ne l'a pas vraiment enlevée à ses parents, elle l'a accueillie.

La Lunga de Bourayou semble donc complètement différente. C'est d'ailleurs un conte construit autour d'éléments recoupées, à partir d'autres contes et dont la trame est posée sur le principe de l'errance, que nous allons présenter plus loin.

Cette libre utilisation du nom légendaire ne se retrouve pas chez Tahar Oussedik. Pour lui, le conte qu'il nous propose respecte les grandes lignes du conte original, mais lance le récit, au début de son histoire, du point de vue du héros. C'est un prince qui désire trouver et ramener la Loundja, pour en faire son épouse<sup>1</sup>. Le milieu de l'histoire est plutôt identique, sauf quelques rajouts, le château, la jolie jeune fille prisonnière avec de long cheveux et sa marraine, monstre, sont présents et sont mis en scène de manière classique.

Ce qui reste important à souligner, ici, c'est le rôle que procure le récit à Loundja, se présentant comme la *fillette* de l'ogresse, le lecteur sera tenté de voir un signe narratif de soumission à une autorité féminine,

« - ...consens-tu à lier ton existence à la mienne ?

Je veux bien, mais il nous sera difficile de réaliser cette union car ma mère s'opposera formellement à ce mariage. »<sup>2</sup>

Cette disposition du récit n'est pas unilatérale, puisque l'ogresse, et ce, dès le début du conte, l'appela mon enfant. Le narrateur, quant à lui, tout au long de ses interventions, la désignera par « sa fille »

Nous avons donc trois locuteurs différents qui utilisent, chacun, une nomination propre à sa position dans le récit. Ce qui est important c'est cette relation suggérée entre le monstre et la jolie jeune demoiselle. Entre « mère » et « mon enfant », nous serons tentés d'y voir un parallèle avec une certaine conception de la famille mono parentale d'après-guerre (disparition du père), et l'expression des conséquences sur les individus qui se manifestent par une surprotection maternelle et une cession presque impossible de l'enfant.

1 Cf. Classification AaTh 850- 879.

2 OUSSEDIK, Tahar. « Contes populaires ». Entreprise nationale du livre. Alger. 1985, p 198

Cette impression se renforce dans le passage où l'ogresse, gémissante entre les deux blocs de rochers, *de la montagne qui s'ouvre et se ferme*<sup>1</sup>, lança des conseils aux deux jeunes héros pour qu'ils puissent continuer, sans danger leur chemin.

Plus loin dans ce même conte, l'histoire subit un retournement par lequel l'auteur offre un rôle plus actif à l'héroïne et renoue, une fois de plus, avec le motif de la femme seule, qui se bat et réussit face à l'adversité. Ce motif est justifié lorsque le héros néglige l'un des conseils de l'ogresse et se retrouve prisonnier d'un grand rapace. La belle jeune fille poursuit, après cela, son chemin toute seule vers le château où vivent les parents de son prétendant. Endurant une nouvelle vie difficile de servante, elle sauvera le prince et le présentera, elle-même à ses parents.

En somme, nous avons un personnage connu dans la culture populaire, dont le nom, seul, évoque un ensemble d'éléments qui dynamisent le récit de façon allusive et qui, paradoxalement, offre énormément de libertés au narrateur/ auteur, quant à la clôture du conte.

Une fois de plus nous nous retrouvons avec des récits qui empruntent de manière explicite des motifs étrangers et les couvrent par des ajouts de couleurs locales.

### 2.3.2. Loundja dans le manga

Le manga accumule, quant à lui, les influences et les emprunts à la culture populaire contemporaine. Les renvois explicites ne laissent aucun doute sur les références directes des jeunes auteurs algériens.

En somme, ce que subit l'histoire de Loundja, dans ce manga de production nationale, pourrait être considéré comme un "cas d'étude", car, à lui seul, il résume presque tous les facteurs variables que nous sommes en train d'identifier : une héroïne de conte algérien adaptée à une culture nationale propre, intégrée dans une bande dessinée manga de type japonais et avec des ajustements qui répondent à une sorte de culture urbaine nouvelle, renforcée par une globalisation servie par des outils de diffusion massive, comme internet ou la télévision par satellite.

Il n'est pas évident, à premier coup, de mettre à nu tout le processus de cette culture propre qui, une fois sous l'observation, nous livre des indices hétéroclites et

---

<sup>1</sup> Motif étudié plus loin. p. 234.

étrangers. Néanmoins cela confirme l'influence internationale sur notre production interne et donne naissance, aussi, à une nouvelle forme de récit qui entasse des codes de cultures éloignées dans des histoires reçues par nos aïeux qui, eux aussi, pourraient les avoir construit avec le même procédé populaire.

Dans les faits, cette bande dessinée se présente en shôjo qui respecte, en cela, la classification déjà détaillée dans les pages précédentes, en plus de la conservation de la mise en page du genre. L'héroïne est dessinée avec des traits de jolie jeune fille en pleurs avec une bulle qui exprime la joie à travers un « émoticône » emprunté de la culture d'internet.

A l'intérieur, presque aucun élément ne marque une ressemblance avec l'histoire originale éponyme, exceptée une reprise ironique introduite selon le concept de mise en abyme. Une métadiégèse par laquelle un personnage, proche de l'héroïne, raconte une version de Loundja qui joue sur la conservation d'éléments primordiaux. Ces éléments offrent une certaine singularité de l'histoire et sont réactualisés, selon un processus qui permet la combinaison d'éléments anciens et nouveaux.

Ainsi, par intrusion de séquences comiques comme dans le manga japonais, un prince, des âges médiévaux, utilise l'outil informatique pour trouver la trace de la princesse Loundja. Il trouve "le profil" de la princesse, par le biais d'une machine qui porte l'inscription "Wynterfell", en référence à la série "Game of throne" inspirée du roman de George Rr Martin.

D'autres sources d'influence semblent introduites pour marquer une certaine appartenance culturelle. Il s'agit, surtout, de références musicales. Dans notre cas, nous en avons identifié quatre, dans le Manga Loundja, toutes en Anglais et de genre identique, généralement de la pop rock, inscrites dans la culture urbaine.

Ce manga est, visiblement, le plus adéquat pour permettre toutes les additions possibles qu'envisagerait l'auteur dans le processus de création. Toute la culture juvénile est mise en relief, dans les cases de cette bande dessinée.



### 2.3.3. *Loundja fille d'ogresse, petit illustrée pour enfant*

Ce petit livre illustré pour enfant que nous avons jugé intéressant de mentionner dans cette partie est l'un des épisodes d'une série de dix contes édités par « *La bibliothèque verte* »<sup>1</sup>.

Ici, la trame, bien que formulée à des fins qui sont d'ordre ludique et éducatif, offre une matière riche pour la recherche. On y trouve les deux noms connus dans le folklore algérien : M'Quidèch et Loundja, revêtant respectivement le costume du héros et de la méchante ogresse.

M'Quidèch, bossu, petit mais très malin, aime la nature et rêve de reconquérir les terres qui ont été confisquées par l'ogresse et sa fille borgne qui porte le nom de Loundja. Il usera de son intelligence pour s'échapper à chaque fois qu'il est pris et finira par les tuer toutes les deux.

Trois motifs sont réunis ici : L'aspect difforme du héros, la fille de l'ogresse avec un œil blanc et cette allusion à la terre perdue.

Nous pouvons, très facilement, retrouver les deux premiers motifs dans nos contes du corpus. Le meilleur exemple à citer, ici, est celui de l'*Histoire de Velâdjoudh et de l'ogresse Tseriel*, un conte kabyle rapporté par l'Hocine Benchikh et dans lequel Velâdjoudh joue un rôle semblable à celui de M'Quidèch, et où Vetelis sera la fille borgne de l'ogresse.

Cependant, la notion de la terre perdue semble profondément liée au contexte de la guerre et du colonisateur. L'endroit interdit, gardé par une puissance insurmontable, sera pénétré par un être qui ne montre, en apparence, aucun danger visible.

Mais ce qui est frappant, c'est ce choix du nom de Loundja pour désigner l'ogresse borgne. Loundja est donc définitivement un nom devenu commun dans le conte algérien, désignant un être merveilleux, allant de la jolie jeune fille au monstre borgne et sans intelligence.

---

<sup>1</sup> Parmi ces dix contes on y retrouve la fameuse histoire de « La cigale et la fourmi » ou « Leila et le loup » du conte Chaperon rouge

### **Chapitre III**

---

#### **Thèmes jeunesse et récurrence dans le corpus**

## 1 Errance et mauvaise belle-mère

Dans la culture orale algérienne, la belle-mère offre souvent la matière nécessaire à la littérature folklorique. C'est l'archétype d'un mal qui s'introduit dans le foyer familial, après la perte d'une "bonne maman" protectrice et généreuse.

Pour comprendre l'étendue de l'exploitation de ce thème, il suffit de fouiller dans les contes occidentaux, rassemblés par les frères Grimm ou par Charles Perrault, pour s'en rendre compte. Les exemples qui ont été largement diffusés par le cinéma sont Blanche-Neige et Cendrillon.

Dans ce travail, la belle-mère doit nous renvoyer uniquement à l'image d'une femme qui veut nuire à ses beaux enfants, contrairement à l'étymologie du mot marâtre qui se limite à désigner une autre femme du père : "Emprunt au latin populaire *matrastra*, 'femme du père qui n'est pas la mère des enfants de ce dernier' ; du latin classique *matris*, génitif de *mater*, 'mère'." <sup>1</sup>

Toutefois, la notion d'une mauvaise mère peut aussi désigner une mère biologique négligeant d'entretenir, d'aimer ou d'éduquer ses enfants. C'est une maman effacée et faiblarde.

C'est bien plus tard que le mot englobera l'acceptation du sens de mauvaise belle-mère. Il tend actuellement à s'élargir pour désigner une mauvaise mère.

Nous avons sélectionné, à l'intérieur de notre corpus de contes, ceux qui évoquent cette notion :

- *Fibule d'Argent, La vache des orphelins et Peau d'âne* chez Nora Aceval.
- *Les aventures de la princesse Malha* de Tahar Oussedik.
- Et enfin, *Lounga*, collectée par Bourayou Abdelhamid.

Déjà citée avant, Fibule d'Argent est une très belle fille. Le père se remaria peu de temps après le décès de sa mère. C'est ainsi que fut placée, dans le foyer ancien, une belle-mère.

Devenue orpheline, Fibule d'Argent se voit donc cohabiter avec une femme qui ne l'aime pas et qui la jalouse pour sa beauté, malgré le fait qu'elle soit décrite

---

<sup>1</sup> Dictionnaire encyclopédique "Antidote". 2011. Montréal (Québec) : Druide informatique.

comme très belle, elle aussi : “En découvrant l’éclat et la splendeur de sa belle-fille, elle éprouva une grande jalousie.”<sup>1</sup>

Cette relation d’envie, entre belle-mère et belle-fille, sera accentuée et mise en avant, dans ce conte, pour exprimer le conflit tacite qui s’installe à travers la trame. Et c’est aussi la manière la plus commune pour raconter une marâtre et décrire sa relation avec les enfants du couple précédent. Un prétexte narratif qui met en relief le mauvais côté de la marâtre.

Elle barbouillera la petite fille dans la boue et elle la poussera sous les *guerbas*, en multipliant les tentatives pour la dénaturer et la dissimuler. Mais, comme à chaque fois, en consultant le soleil, pour savoir si elle est devenue la plus belle, le soleil lui confirmera ses peurs, en lui expliquant que certainement elle est très belle, mais que celle qui se trouve sous les *guerbas* et dans la boue est encore plus belle que lui et elle.

Ce qu’il y a d’étonnant dans ce conte, c’est le fait que la belle-mère efface, par ces actions et sa présence, tous les autres personnages. Elle devient presque héroïne, du moins elle est personnage important et véhicule, le temps de son intervention, une fonction principale dans le conte : elle est l’élément perturbateur, dans le sens où la mort de la mère biologique n’est qu’un manque passif d’un point de vue actionnel. C’est son absence comblée qui donne l’occasion, au conte, de se mouvoir dans une autre direction.

L’histoire originale était contée en arabe, le soleil devient féminin<sup>2</sup>. Aux questions que lui pose cette nouvelle venue, il répond par je suis beau et tu es belle, en arabe cela donnerait je suis belle et tu es belle, ce qui semble donner plus de sens à la narration. De plus, en langue occidentale, le soleil peut être un symbole renvoyant à la magie et à la sorcellerie. Cette seconde conception s’accorde avec l’idée d’une belle-mère sorcière que nous retrouvons dans le récit de *Blanche neige*, par exemple.

La marâtre arrivera à chasser la jeune demoiselle du foyer familial, en lui prétextant devoir mesurer la longueur d’un fil de laine qui devait servir à confectionner des habits pour son père. Le bout du fil entre les doigts, elle devait sortir et s’éloignait donc peu à peu. Image d’un lien fragile qui subsiste, encore, entre la jeune fille et son père et qui, subjectivement, tente de se maintenir jusqu’au moment

---

1 ACEVAL, Nora. « L’Algérie des contes et légendes ». Maisonneuve & Larose, Paris, 2003, p.17.

2 L’auteur lui-même insère cette remarque en note de fin de texte.

où elle n'arrive plus à distinguer sa "maison natale" et relâche d'elle-même le fil et le lien qui la retenait chez elle.

Dans ce conte, les anciens membres de la famille, à savoir, le père et la fille, sont complètement passifs devant ce qui leur arrive. Fibule d'Argent n'essayera pas de revenir au foyer lorsqu'elle s'aperçut de la tromperie. Au contraire, elle ira, errante, à la rencontre de son nouveau destin. Elle cherchera, ailleurs, l'hospitalité qui lui manque. La forêt, lieu de peur et d'angoisse, devient, relativement, un endroit accueillant.

La belle-mère, mal intentionnée, ne veut pas être une remplaçante qui complète un élément familial manquant. Elle veut, en réalité, l'effacer et le recréer selon ses normes. Fibule d'Argent représente, dans ce sens, le dénominateur commun entre l'ancien et le nouveau. Elle possède des qualités de bonté, héritées de son ancien monde qui semblent s'anéantir, ainsi que des qualités de beauté, visibles, résistant aux tentatives de détérioration de la marâtre.

C'est le conflit entre deux mondes, un monde passé, érodé, dont il ne subsiste que quelques traces, et un monde présent, bien visible. Un être et un paraître marquant, selon la psychanalyse, la fin d'une période d'enfance.

Après s'être installée chez les Talebs, comme nous l'avons rapporté précédemment, son égarement de l'esprit et du corps semble avoir pris fin. D'ailleurs, pour maintenir le "feu" symbolique de ce nouveau foyer allumé, elle s'aventurera, toute seule en dehors de la grotte et rencontrera l'ogre.

L'épisode de l'errance nous procure une matière d'étude inépuisable, mais le plus important est que tout ce qui lui arrive, la prépare en fait à une future confrontation avec sa belle-mère. Une réapparition du passé, souvent, dans ce genre de conte, indicateur de transformation et de force du héros, ne rencontrant presque en aucun cas ses siens en position d'impuissance :

"Tout aurait pu durer ainsi, si un jour, un mendiant n'était passé près des grottes. En voyant sa silhouette Fibule d'Argent le reconnut et soupira :  
Dieu ! C'est mon père !"<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> ACEVAL, Nora. Op.cit., p. 18.

Fibule d'Argent toujours belle, devenue riche, et ayant vaincu, avec l'aide des sept Talebs l'ogre, se retrouve en condition qui contraste avec celle de son père devenu mendiant et témoignant, en la nature de sa personne, de l'état de son foyer.

En même temps, la marâtre resurgit dans le récit après s'être, jusqu'à cet instant, effacée. Avec les mêmes intentions qu'au début, elle enverra sa fille pour l'empoisonner à l'aide d'un peigne.

Il n'est pas trop difficile de voir, en ce conte, une variante de Blanche-Neige. Et, ce qui est le plus frappant c'est que les conteurs ont su garder une certaine teneur psychologique de l'histoire, tout en l'adaptant à des publics divers. Les Talebs représentent, dans la culture algérienne et au-delà, celle maghrébine, la piété et la religion. Elle se mariera même avec l'un d'eux, dans ce qui semble être un recadrage narratif arrangé pour amortir l'impact sur l'auditoire.

Schématiquement, le parcours de la jeune fille, réduit à l'essentiel, nous révèle un ensemble d'éléments à caractère instructif sur lesquels se greffent des éléments narratifs transposables.

Il y aura, dans l'ordre :

- a) **Une perte**, et son remplacement par ce qui est malveillant ;
- b) **Une errance** causée par une insatisfaction et une position de faiblesse ;
- c) **L'émergence d'un monstre** en parallèle d'un sauveur ;
- d) et enfin, **les retrouvailles**.

Dans l'exemple de ce conte, *les retrouvailles* s'achèvent sur une vengeance, celle de Fibule d'argent :

Fibule d'Argent la saisit par les cheveux, l'égorgea, la découpa en morceaux, la fit cuire et déposa le tout dans un mezwed en y ajoutant des galettes de pain. Elle envoya l'outre à sa belle-mère. Ce don de nourriture devait être fait par la demi-sœur. La marâtre qui attendait depuis longtemps cria de joie en ouvrant le mezwed.<sup>1</sup>

On s'étonnera de l'atrocité de la scène, dans un conte qui est supposé être destiné, entre autres, aux enfants. Il faut dire que la constitution même du conte oral, se faisant au gré des circonstances, le rend hétérogène, tantôt très épuré et tantôt brut, une caractéristique due à la liberté d'adaptation et d'improvisation dont jouit le conteur. Le discours, par exemple, sera plus dur et les scènes plus choquantes devant

<sup>1</sup> ACEVAL, Nora. « L'Algérie des contes et légendes ». Maisonneuve & Larose, Paris, 2003, p. 26.

un public âgé et masculin. Un public, non-statique, animé et mobile, qui change rapidement et force souvent le conteur à cadrer son récit selon la configuration de gens qui se présentent devant lui, ceux qui restent.

Dans *La vache des orphelins* (de Nora Aceval), la marâtre négligera les orphelins, issus de la liaison précédente, tout en prenant grand soin de sa fille. Elle tentera de rendre sa fille plus resplendissante et plus belle que les deux enfants.

Suivant le même schéma narratologique proposé dans l'histoire de Fibule d'Argent, il ressort que *l'errance*, ici, est provoquée par un abandon de la nouvelle famille et non du protagoniste. C'est en changeant d'emplacement sans aviser les enfants, qui déclenche cet épisode. C'est une différence énorme avec le premier conte.

Ici, c'est la nature bédouine qui offre des éléments de narration au récit. Un nomadisme qui s'exprime à travers le rejet des enfants. Outre cette relation, le récit nous suggère l'importance de la nourriture en faisant de la beauté un signe d'un bon régime. La cruauté de la marâtre s'exprime aussi à travers la nourriture. Celle-ci offre une meilleure alimentation à sa fille. Jalouse de l'état de santé des deux enfants qui trouvent de quoi se nourrir en dehors du foyer, elle détruira toutes ces sources et constatera, à chaque fois que son action était vaine.

*L'émergence du monstre* se fait, à travers un animal sauvage : le lion. L'héroïne, pour s'en débarrasser, l'adoucira avec des flatteries et lui offre, à chaque fois, des chiots à manger. Elle lui déversera un bac de braise dans la gorge qui le tuera, après avoir gagné toute sa confiance. C'est dire, que l'orpheline réussit toute seule cette épreuve, contrairement à Fibule d'Argent.

Elle se mariera avec un sultan et deviendra riche, un parachèvement de sa puissance et son rang social qui permet, selon le schéma précédemment évoqué, *les retrouvailles*, insérées par une tournure linguistique analogue à celle de Fibule d'Argent : « Tout aurait pu bien se passer si sa belle-mère n'avait pas entendu parler de la beauté de la femme du sultan ... elle se déguisa en mendiante ».<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Ibid. « L'Algérie des contes et légendes », p. 60.

Cette similarité semble être un résultat lié à l'espace de la collecte des contes qui est presque le même et permet, relativement, la conservation de certaines tournures de narration.

La demi-sœur, vite pardonnée s'installe chez l'héroïne, elle en profitera pour la jeter dans un puits. Mais à la fin, le sultan se rendra compte de la trahison et réussira à sauver sa femme. Il punira la belle-sœur, en l'abandonnant dans le même puits.

Nous remarquerons que dans ces deux contes, ce n'est pas la belle-mère, instigatrice de l'acte de vengeance qui est châtiée, mais bien sa fille. Le père subit un effacement très troublant, pour des contes construits à l'intérieur de sociétés plutôt patriarcales.

*Peau d'âne*, (de Nora Aceval), est notre troisième conte et bien qu'il y ait existence du personnage de belle-mère, le conte montre quelques différences élémentaires. L'épouse du père, ici, ne cherche pas à éloigner l'héroïne du foyer. Décrite comme très faible, elle ne montrera aucune résistance lorsqu'on l'habillera en peau d'animal. Elle quittera, enfin, le foyer, toute seule, mais maintiendra son accoutrement.

La djennia, qu'elle rencontre, remplit, en même temps, les deux fonctions du monstre et du sauveur. Elle récompensera Peau d'âne en lui donnant un rameau magique.

Peau d'âne perdra tout contact avec son ancienne vie et ne subit pas l'épisode des retrouvailles. La marâtre, en fin de compte, n'a joué qu'un rôle minime, se résumant à la fonction d'aide au déclenchement de l'errance.

Soulignons que l'absence de retrouvailles, dans ce conte, coïncide, dans la narration, avec le choix que prit l'héroïne elle-même, de quitter le foyer. La marâtre n'a, en fait, pas chassé Peau d'âne, mais elle a constitué un élément de pression qui facilita l'éventualité de renoncement et de la résignation.

Pour *la princesse Malha*, de Tahar Oussedik, la marâtre est représentée comme un être dépourvu de qualités. Cela marque une volonté nette de la part du narrateur, afin de placer un certain discrédit sur la belle-mère.

La marâtre était plutôt laide et s'avérait au fil des jours, sournoise et cruelle. La jeune princesse ne l'aimait guère et l'évitait pour échapper à sa médisance. Au bout d'un an, l'ignoble belle-mère donna le jour à une jeune fille dépourvue de charme et désagréable à la vue. Jalouse de sa belle-fille qu'elle haïssait, elle s'attacha dès lors à la noircir aux yeux du roi. <sup>1</sup>

---

1 OUSSEDIK, Tahar. « Contes populaires ». Entreprise nationale du livre. Alger. 1985, p. 212.



La princesse Malha envoyée à la fontaine pour ramener de l'eau, rencontrera deux vieilles dames qui faisaient leurs ablutions religieuses. Elle leur montrera un très grand respect et se verra récompensée d'une façon magique :

- "Ma fille, tu es jeune, jolie et bien élevée. Ta conduite mérite une récompense :
- Le soleil brillera dès que tu souriras.
- Il pleuvra lorsque tes yeux verseront des larmes.
- Des pièces d'or tomberont de tes cheveux chaque fois que tu les peigneras. ”<sup>1</sup>

La belle-mère, ayant pris connaissance de cet évènement, enverra sa fille puiser de l'eau dans la même fontaine. Toutefois, elle sera, par son manque de respect envers les vieilles dames, maudite par un sort différent.

Cet épisode, aussi important qu'il y paraît, ne sera pas repris dans la suite du conte. Il ne sera pas, non plus, un élément constitutif du récit qui provoquera la sortie de la jeune Malha du château. Cependant, elle sera rudement réprimandée par son père, le roi, qui, en goûtant du couscous qu'elle avait préparé mais que sa belle-sœur avait salé, lui administra une "correction sévère". Il l'obligera, à passer la nuit dehors, ce qui déclenchera l'épisode de l'errance. Une errance provoquée par le père biologique et non par une belle-mère.

Il existe aussi, dans ce conte un épisode de monstre, des flatteries et une vérité qui lui sera divulguée, suite au stratagème élaboré par un prince, qui tuera et épousera la princesse, lui permettant, aussi, dans ce conte, de devenir très riche.

De nouveau, les retrouvailles avec son ancienne vie s'accomplissent, avec une exception unique dans le genre : la belle-mère et sa fille seront pardonnées, avec, à la fin une petite morale destinée à la belle-sœur :

Si tu persistes dans ta méchanceté, tu seras toujours malheureuse. Je te conseille de changer de caractère et de conduite pour devenir gentille, polie, et serviable. Lorsque tu retourneras à la maison, tu iras à la source pour t'excuser auprès des deux vieilles femmes : elles te pardonneront et te béniront. <sup>2</sup>

Nous pouvons, donc, en déduire que le dernier épisode dans ce genre de conte est rattaché directement à la manière par laquelle le protagoniste, dans la plupart des

<sup>1</sup> Ibid. « Contes populaires », p. 214.

<sup>2</sup> Ibid. « Contes populaires », p. 226.

cas féminin, quitte le foyer familial. C'est-à-dire que le degré d'implication de la belle-mère semble influencer le degré de punition à la fin.

Notre dernier conte, Lounga, de Abdelhamid Bourayou, est identique à celui de *La vache des orphelins* de Nora Aceval. La seule différence est que dans ce conte, la belle-mère, aimable et attentionnée envers les enfants de la première union, au début, change de tempérament après la naissance d'une belle-sœur défigurée.

Voulant les chasser du foyer, elle leur donna des toisons noires à blanchir. Pour sa fille, ce sera une toison blanche. Ils ne devront revenir au foyer qu'une fois le travail accompli. N'ayant pas réussi, ils se décidèrent à ne pas revenir.

Son jeune frère, durant leur errance, se métamorphose en gazelle à cause de l'eau d'un fleuve. Ils seront hébergés par une vieille dame, avant que le roi ne remarque la présence de la jeune fille qu'il demandera en mariage.

Devenue riche, elle donnera de la nourriture et des pièces d'or à son père venu quémander. La marâtre, l'ayant reconnue, décide de lui envoyer sa fille pour la tuer en la jetant dans un puits. L'héroïne sera sauvée et la belle-sœur eut la tête coupée et renvoyée à sa mère.

Ces cinq contes que nous venons de voir reprennent, presque tous, les éléments cités au début. Nous avons, aussi, compris que dans les retrouvailles, il peut y avoir réconciliation ou vengeance. Ces épisodes sont, en fait, les éléments essentiels du mécanisme de ces contes. Nous pouvons même les résumer, au final, ainsi :

➤ <b>Apparition d'une marâtre, Errance et Retrouvailles.</b>
--

Ceci nous aide à identifier une logique itérative possible dans les récits de marâtre. Le châtement -ou la réconciliation - subi, souvent, par la belle-sœur est strictement lié à la cause de la sortie / expulsion de la jeune héroïne, généralement devenue riche, mariée à quelqu'un d'important, roi, prince ou Taleb et plus forte parce qu'elle a vécu.

Le personnage père est très intrigant, par son effacement, dans une société principalement patriarcale. Ne jouant presque aucun rôle, et agréant tout ce qui est dit et fait autour de lui. Il sera responsable, dans la princesse Malha, et regrettera son acte. Il sombrera, souvent, dans la pauvreté et la mendicité et sera celui qui rencontrera, le premier, sa fille qui, le reconnaissant, l'aidera avec des pièces d'or.

Au final, la marâtre, dans le conte algérien, est une femme malveillante, n'ayant qu'un seul but, celui d'éliminer sa belle-fille, même lorsque celle-ci a été éloignée du foyer. Malgré cela, l'héroïne triomphe grâce à ce qu'elle a vécu pendant son errance.

La lecture psychanalytique de Bruno Bettelheim<sup>1</sup> renvoie l'image de la méchante belle-mère à celle de la vraie mère biologique et de la vision de l'enfant face aux colères de sa maman. Il y explique, entre autres, que marâtre ou ogre ne sont qu'une seule et unique personne et ce n'est que pour se protéger de cette réalité, difficile à comprendre pour un enfant, que la dissociation entre en jeu. L'enfant, héros, considérera que la marâtre est une personne étrangère qui a pris la place de sa propre mère, le temps que l'excès de colère s'estampe, il ne peut concevoir la réunion de l'amour maternel et la colère en un seul être.

La djennia, qui devrait inquiéter par sa présence, récompense l'héroïne pour sa conduite. Aussi les deux vieilles dames dans la princesse Malha, lui procure un don magique. Symbolique d'une mère qui encourage par gratification les bonnes actions de l'enfant.

L'absence du père peut être ainsi expliquée car la colère de ce dernier est, pour l'enfant, quelque chose de naturel, contrairement à celle de sa mère. C'est donc un personnage qui ne lui pose, éventuellement, pas de problème concernant sa conception sociale.

Ces contes, qui s'apparentent plus à une mosaïque fluide qu'à un texte statique, se présentent, au chercheur, comme une entité à part entière, possédant une double existence. Celle cachée au public et qui structure le principe générateur de l'histoire et une autre qui offre une configuration malléable qui se soumet aux exigences de l'auditoire et du conteur. C'est une sorte de "surface d'échange", implicite, qui nous distribue des personnages avec des mœurs qui nous satisfont et, par-là, nous travestit une réalité différente de celle purement anthropologique. L'image de la marâtre, tirée de ces cinq contes, n'est, en conséquence, que l'expression énoncée de ce qui est convenu socialement.

---

<sup>1</sup> BETTELHEIM, Bruno. « Psychanalyse des contes de fées ». Pocket. Paris. 2001.

## 2 Le voyage, entre quête et robinsonnade

Le thème du voyage, dans la littérature jeunesse, évoque systématiquement la robinsonnade, plus récurrente, non par le nombre des textes qui lui appartiennent, mais par l'étendue des études faites sur cette notion même.

Le concept a été créé et utilisé, pour la première fois dans la préface de « l'île de Felensburg » (*Die Insel Felsenburg*), de Johann Gottfried Schnabel en 1731, bien après la parution de l'œuvre éponyme de Daniel Defoe, *Robinson Crusoé*, qui elle, est publiée en 1719.

Que ce soit en littérature ou sur grand écran, le principe est le même. Ce sera un personnage ou un groupe de personnes qui se verront, par le hasard et par l'adversité, contraints à séjourner loin des leurs, dans des contrées vierges, loin de la civilisation.

Certaines interprétations replacent l'œuvre dans son époque originale et la relie au climat de la domination anglaise, du mercantilisme et de la christianisation des peuples. Il est clair que c'est là une vision ethnocentriste mettant, en avant, la supériorité de l'anglais chrétien et justifiant, par la bonté, la science, l'organisation et la piété cette domination sur les autres peuples.

Cette altérité s'érige en problème à surmonter. Les robinsonnades, selon les époques et les idéologies, permettent de refléter la représentation sociale de la différence.

Cependant, et loin des jugements que nous portons sur ce genre de littérature, il faut bien montrer la valeur qu'elle représente à la fois pour ses auteurs et ses lecteurs. C'est le vecteur qui fait rejoindre trois fonctions importantes dans la littérature jeunesse : la distraction, l'éducation scientifique et l'instruction des valeurs morales. C'est ce motif qui permet l'installation d'un monde probable et bien propre à l'époque, en parallèle des mondes factices et romancés qu'offrent les autres genres comme le conte ou la légende : « Ce roman débarrassé de tout son fatras, commençant au naufrage de Robinson près de son île, et finissant à l'arrivée du vaisseau qui vient de l'en tirer, sera tout à la fois l'amusement et l'instruction d'Émile... », Extrait de *L'Émile ou de l'éducation* (livre III, éd. Pléiade p. 239).

Néanmoins, et malgré le caractère très pertinent de l'œuvre de Defoe, il n'existe pas, selon notre corpus et selon nos recherches, des contes qui reprennent le thème de la robinsonnade. Ceci s'explique, tout d'abord, par les éléments savants parsemés dans presque toute la trame de ce genre de récit.

Bien sûr, cette qualité ne rentre en jeu que pour l'explication de certains actes de survie ou servant parfois de limitation géographique, mais cela suffit à freiner l'expansion du genre, car le conteur se sentirait, dans ce cas précis moins à l'aise qu'avec des récits dont la seule logique ne dépend que de l'histoire elle-même et non pas d'un fait vérifiable et véridique.

Il faudrait, tout de même, faire la distinction entre la robinsonnade qui est un récit qui décrit un personnage égaré suite à des circonstances malheureuses, se retrouvant éloigné de ses semblables et la quête ou la fugue, qui sont des actions voulues par les héros qui sont à la recherche de l'objet qui servira à l'accomplissement de leur histoire.

La plupart des personnages des contes algériens sont en quête d'une chose particulière. Ils vont à la recherche d'une ogresse ou d'un membre de leur famille. Ils sont, aussi, à la recherche d'une âme sœur ou bien ils sont naïfs et suivent le cours de leur existence, sans en être conscient.

Dans ces contes, le voyage est plutôt un motif. Qu'il soit errance ou expédition, il ne sert qu'à décrire une entreprise solitaire, une aventure qui changerait le cours des choses.

Dans la plupart des cas, comme par exemple dans « Enigme » de Tahar Oussedik, cette « quête » est accomplie par des personnages secondaires. Ici, c'est une vieille femme âgée, description qui sous-entend et installe une certaine confiance : « *une vieille femme fut déléguée avec mission de chercher et surtout de trouver l'oiseau rare* ». Aussi, les circonstances du voyage ne sont pas décrites avec précision, et le conteur se limitera aux tournures classiques qui évoquent dans les esprits, un certain temps, plus ou moins long et une quête qui n'est pas tout à fait facile : « *Elle traversa plusieurs villages, visita de nombreuses familles...* ».

Ce sera, chez Abdelhamid Bourayou, dans le conte populaire d'expression algérienne, le frère de la princesse, qui se verra attribuer cette tâche, d'aller à la recherche du fiancé, dans le conte « *at-tufl az-zin wa tufla az-zina* » « le beau garçon

et la belle fille ». Même schéma, ou presque, pour montrer à travers le discours, la difficulté de cette quête : « *il s'embarqua sur un vaisseau, mais avant d'atteindre la ville qui n'était pas loin, le vaisseau se cassa....* ». Ce sera, toutefois, le seul obstacle à l'accomplissement de cette mission.

On retrouve, souvent, dans les contes de notre corpus, cette tendance à résumer le voyage en une expression ou un paragraphe qui projettent le protagoniste vers la rencontre de son destin, de l'objet de la quête. Une sorte de raccourci descriptif qui engage l'auditoire / le lecteur, par la confiance en l'orateur, de comprendre la futilité d'un tel élargissement sur les faits et gestes qui se seraient passés lors de ce parcours. Les exemples les plus frappants, on les retrouvera chez Nora Aceval dans « L'Algérie des contes et légendes » : « *il s'en alla et marcha, marcha ... il entra dans un pays, sortit d'un autre pays, entra dans un pays, sortit d'un autre pays..* »<sup>1</sup> concernant *Haroun Rachid le Sultan*. Même expression, qui contracte le temps et les efforts dans *Smimi' Enda* : « *...la femme poursuivait sa fuite. Elle entra dans un pays, sortit d'un pays, entra dans un pays, sortit d'un pays. Elle marcha ainsi sans se reposer jusqu'au jour où elle arriva dans le pays du serpent ...* »<sup>2</sup>

Ce n'est qu'avec M'quidech, le conte repris par Tahar Oussedik, que nous pouvons constater une première ressemblance avec la robinsonnade, dans cet aspect du récit qui vise l'apprentissage et l'éducation, et où le texte se verra allonger par ces insertions qui servent plus le récit que le motif cité :

M'quidech qui, de temps en temps, scrutait le ciel entrevit une légère éclaircie et décida d'analyser la situation. Il tira la bride et contraignit son coursier à suspendre sa marche. Puis il mit pied à terre et s'allongea l'oreille contre le sol. Il savait que les corps durs conduisent les sons et il voulait s'informer et apprendre si l'ogresse s'était lancée à leur poursuite.<sup>3</sup>

Ou encore :

IL faudra nous frayer un passage et cheminer dans le sens de la brise pour éviter d'être flairés ou entendus. L'air transporte les bruits et les odeurs ; et Tériel a l'ouïe et l'odorat très développés : c'est un véritable chien de chasse...<sup>4</sup>

### 3 Ordalies, tamis et pilon

Souvent, dans le conte oral algérien, le héros, pour obtenir un aveu, fait subir le supplice de « *la main plongée dans l'eau chaude* ». Une torture très répandue, et

1 ACEVAL, Nora. « L'Algérie des contes et légendes ». Maisonneuve & Larose, Paris, 2003, p. 29.

2 Ibid. « L'Algérie des contes et légendes », p. 41.

3 OUSSÉDIK, Tahar. « Contes populaires ». Entreprise nationale du livre. Alger. 1985, p. 152.

4 Ibid. « Contes populaires », p. 153.

“acceptée”, dans le Moyen-âge, en Europe. Nombreux ouvrages la présente comme un *jugement de Dieu* et la considère donc comme infaillible. L’église l’interdira, quand même, vers le XII<sup>e</sup> siècle. Malgré cela, ce rituel perdurera au sein des populations pour réapparaître vers le XV<sup>e</sup>.

Déjà pratiquée dans l’antiquité, l’ordalie consistait à saisir avec sa main un fer rouge, marcher sur des lames de charrues chauffées ou retirer d’un chaudron, rempli d’eau bouillante, un anneau ou une pierre (*aqua fervens*). Si la personne se cicatrise rapidement, cela était le signe qu’elle est innocente.

Dans notre corpus, ce thème de main plongée dans un liquide chaud a été identifié, mais il est exploité un peu différemment ; la particularité dans l’ordalie moyenâgeuse, c’est que l’aveu n’était pas un but en soi, puisque c’était au corps d’expier son crime potentiel, par des signes visibles de non-résistance au châtement. Dieu est garant de vérité, et dans cette vision, le rite ne peut être faillible. Dans les contes algériens, c’est la divulgation d’un secret qui est recherché.

Pour le conte de Nora Aceval “ *la sœur adoptée par les ogres*”, un enfant entend dire que sa sœur, qu’il croyait morte, était retenue par des ogres. Pour connaître la vérité, il se tourne vers sa mère qui refuse de la lui divulguer. Simulant une maladie, sa mère lui prépara un repas chaud. La conviant pour le partager ensemble, il lui empoigna la main et la plongea dans le bouillon.

Outre le fait que ce soit à sa mère qu’il fasse subir le châtement et que, parallèlement, nous pouvons, aussi, évoquer une certaine manifestation d’autorité masculine, l’action, en elle-même, pour obtenir l’aveu, reste anodine, pour un conte merveilleux. Ce qui en fait la particularité, c’est la reprise de ce motif dans d’autres histoires.

C’est le cas chez Tahar Oussedik, dans “*La djebba enchantée*”, où une sorcière sera amenée à subir ce supplice. De façon identique à la scène du conte de “ *La sœur adoptée par les ogres* ”, un prince convia une vieille dame à partager avec lui une soupe, que sa mère, la reine, lui avait préparée. Il lui plongea ensuite la main dans ce plat brûlant et l’obligea de lui divulguer l’endroit précis où il pouvait trouver l’ogre qui avait enlevé sa sœur. Nous ne saurons si, par rapport à la première histoire évoquée ici, il y a eu ou non, adaptation par le glissement du rôle de la mère, révélatrice du secret, pour le céder au personnage de la sorcière, plus approprié.

Ailleurs dans “*Loundja*”, une vieille femme suggéra au prince d’aller à la recherche d’une jolie jeune fille protégée par une redoutable ogresse. Celui-ci s’arrangera pour attirer cette dame chez ses parents, en simulant une maladie grave, qu’elle seule pouvait guérir.

Il “*profita d’un moment d’inattention de sa part pour laisser glisser une aiguille dans le vase*” contenant des herbes et de l’eau bouillante, et “*d’un geste rapide et violent le prince lui saisit la main et l’enfonça dans l’eau bouillante*”. Il obtiendra ainsi les informations voulues. Cette scène se rapproche le plus de l’ordalie chrétienne durant laquelle on demandait au protagoniste de retirer un objet mis à l’intérieur d’un chaudron avec de l’eau bouillante.

Trois mains plongées dans des récipients chauds, dont deux des protagonistes sont des sorcières. Dans ces contes, elles sont souvent nommées *Settout*, qui signifie rusée, un mot qui aurait été emprunté à la langue espagnole “*Astuto*”, signifiant astucieuse. Ce terme renvoie aussi, à l’idée de sorcière en Algérie, tout comme celui masculin de *ad-dabbar sollicité*, lui aussi, dans les contes.

Dans les deux contes choisis, de Tahar Oussedik, ces femmes, se tenant près d’une source, y font plonger à plusieurs reprises un tamis.

Un jour, l’ainé des six princes s’en alla à la source pour faire boire son cheval. Il y trouva une veuve âgée qui essayait de puiser de l’eau en se servant d’un tamis. Il l’observa, d’abord intrigué, puis excédé il l’invectiva sévèrement :  
Arrière, vieille sorcière ! laisse-moi faire boire ma monture.<sup>1</sup> (La djebba enchantée)

...mais quand arriva le tour du prince, elle reprit sa place, plongea son tamis dans l’onde et le retira dégoulinante d’eau. Elle répéta plusieurs fois l’opération cherchant à l’irriter en le discréditant publiquement. Mais le fils du roi était d’un tempérament calme, car il se contenta de l’observer et d’étudier son manège. Puis d’une voix posée, il la pria gentiment de s’écarter et de céder la place à son coursier qui manifestait bruyamment l’envie de s’abreuver.<sup>2</sup> (Loundja)

L’utilisation de tamis serait liée à un rituel populaire par lequel on attire un prétendant, une sorte d’envoutement pour forcer le cours des choses. Dans ces deux exemples, la sorcière aurait donc réussi à pousser le jeune garçon vers l’aventure.

Dans certains contes, il est évoqué comme outil utilisé, à défaut de mieux, par un héros, pour ramener de l’eau. Le lecteur, enfant, recevra la solution, à travers la narration, décrivant les tentatives du personnage pour rendre étanche son récipient. C’est le cas dans le conte de “*Tortue et panthère à la chasse*”, collecté par Jean Dérive

1 OUSSÉDIK, Tahar. Op.cit., p. 70.

2 OUSSÉDIK, Tahar. Op.cit., p. 183.



dans une étude sur les contes *Ngbaka-ma'bo* de la République Centrafricaine. Pour le reste, on envoyait, dans des contes oraux, une fille très enviée, ramener de l'eau avec un tamis.

Par ailleurs, cet objet motif, se voit aussi utilisé comme indice de lieu. Laissé sur le bord d'une rivière, il indique un emplacement en suivant le courant de l'eau ;

Dans *l'ogresse et le champ de fèves*, de Nora Aceval, un homme paresseux, envoie ses deux femmes cueillir des fèves qu'il n'a jamais semées :

- Dis ! crois-tu que nos fèves ont poussé ?
- Oui ! Vous pouvez aller les ramasser.
- Dans quel champ les as-tu semées ?
- Jetez ce tamis dans la rivière et laissez-le suivre le cours de l'eau. Là où il s'arrêtera, ce sera notre champ. <sup>1</sup>

Plus loin, dans *Izar*, la rivière est plutôt source de danger, il faut donc éviter d'y laisser des indices. Curieusement, le seul objet qui sera perdu dans la rivière est un tamis :

Le jeune homme avait recommandé à sa sœur de ne jamais rien laisser s'échapper sur la rivière ... mais voilà qu'un jour, alors qu'elle lavait le blé au bord de la rivière, le tamis lui glissa des mains et partit sur l'eau ... un matin, on vit arriver une vieille femme. C'était Settout la maudite. Elle avait été envoyée par deux hommes qui avaient découvert le tamis. <sup>2</sup>

Il est important de souligner que dans tous les cas que nous avons évoqués ici, le tamis a toujours rempli un rôle négatif. Il est aussi, cet objet qui attire les personnages masculins. Omniprésent dans les foyers maghrébins, il est encore plus considéré chez les nomades. Ustensile important dans la confection de repas, il est signe d'abondance. Une utilisation différente est souvent signe de malheur ou d'intention mauvaise.

Dans cette même vision, le pilon joue un rôle presque identique, pourtant, par sa masse, il sert surtout à simuler un poids.

Dans le premier conte, *Smim' Enda, le petit écouteur de rosée*, le pilon sert à simuler un bébé, pour le protéger des prétentions d'une ogresse qui tentait de le dévorer ; "Elle emmaillota le pilon et le posa dans le berceau à la place du bébé..." <sup>3</sup>

1 ACEVAL, Nora. « L'Algérie des contes et légendes ». Maisonneuve & Larose, Paris, 2003, p. 72.

2 Ibid. « L'Algérie des contes et légendes », p. 93.

3 Ibid. « L'Algérie des contes et légendes », p. 42.

Alors que dans *La sœur adoptée par les ogres*, c'est la deuxième épouse qui cache l'enfant de la première en remplaçant le poids de celui-ci par le pilon ; "...elle déposa un pilon emmailloté et laissa le bébé près d'un buisson"<sup>1</sup>

Dans ce sens, les éléments qui entourent les gens, nomades surtout, mais autochtones aussi, ressortent dans leur discours, dans leur narration et leur imaginaire. L'appréciation, positive ou négative, envers ces objets à l'intérieur de la sphère collective, devrait apparaître en tant que coutumes d'ordre anthropologique.

Tamis et pilon ne sont donc que des ustensiles réemployés de manière occasionnelle qui semblent, de plus, très aléatoire d'un point de vue littéraire, et de ce fait, sollicitant l'intervention d'autres domaines liés à l'histoire des peuples. Par contre, l'ordalie se montre, incontestablement, comme l'expression d'une influence étrangère introduite et adoptée par le conte algérien.

#### 4 Montagne, Candi bentar et Hercule

Le motif de la montagne est très connu dans la littérature du merveilleux et de l'imaginaire, souvent employé pour signifier une séparation entre deux mondes ou, aussi, comme obstacle à dépasser par le héros.

Cependant, il semblerait que ce même motif ait été augmenté à travers l'ajout de "*mouvement*", dans certains contes que nous avons identifiés ; ce n'est plus une montagne inerte mais une montagne qui s'ouvre et qui se ferme.

Chez Bourayou Abdelhamid, la montagne est liée à la présence d'une ogresse. Dans *Wald al-mahgura* (le fils de la femme dédaignée), le héros arrive sur un chemin qui "*passait entre deux montagnes. Là, au bord d'une rivière, se tenait une ogresse.*"<sup>2</sup>. Cette même ogresse lui donnera des conseils et un talisman, pour lui permettre de passer à travers deux montagnes qui s'entrechoquent : « Prends ce chemin, lui dit l'ogresse, tu trouveras deux montagnes qui se donnent des coups. Je te donne ce talisman, que tu jetteras sur elles et elles s'arrêteront, ce qui te permettra de passer ».<sup>3</sup>

1 Ibid. « L'Algérie des contes et légendes », p. 157.

2 BOURAYOU, Abdelhamid. « Les contes populaires algériens d'expression arabe ». L'Office des Publications Universitaires. 2003, p. 92.

3 Ibid. « Les contes populaires algériens d'expression arabe », p. 93.

Dans cette histoire, l'ogresse a pratiquement adopté le héros, comme nous l'avons déjà mentionné dans la partie sur le monstre<sup>1</sup>. Ayant bu de son lait, le même que celui que boivent, selon le conte, ses fils 'Isa et Mûsa, il est devenu, l'un d'eux. Nous avons aussi émis cette possibilité de rapport à la période coloniale, qui reste à prouver, mais qui explique, de plus en plus, la métaphore du talisman donné par l'ogresse et jeté sur les montagnes, pour lui céder le passage. En somme, cela se conjuguerait en alliance avec une présence judéo-chrétienne et une autorisation de passage fournie au héros.

Toujours, chez Bourayou Abdelhamid, dans le conte de Nsif 'bid (moitié d'homme), une description identique est mentionnée. Deux montagnes qui se heurtent et un écrit qui ouvre le passage au protagoniste :

Il lui donna la lettre et l'ogresse lui en rédigea deux autres, et lui conseilla de se diriger vers les montagnes qui s'entrechoquaient, et de passer entre elles. Moitié d'homme agit selon le conseil de l'ogresse ; il jeta à chacune des montagnes une lettre et sitôt elles s'arrêtaient et lui laissèrent le passage libre.<sup>2</sup>

Faute d'avoir trouvé, ailleurs, ce genre de séquence, avec le même motif, nous nous sommes contentés de ceux trouvés chez Tahar Oussedik. Ceux-ci sont différents, dans le sens où il ne s'agit plus de deux montagnes mais d'une seule. Il n'y a pas, non plus, un talisman ou un document qui ouvrirait la voie, il est plutôt question de froid et de glacier de gel et de dégel.

Dans L'hydre à sept têtes, dont le héros est surnommé 'Ali la panse, un médecin particulier prescrit à un roi souffrant une eau qui est enfermée à l'intérieur d'une montagne, très haute, qui s'ouvre "*périodiquement l'espace d'une minute et se referme aussitôt.*" et pour trouver Loundja, dans le conte du même nom, il fallait traverser une "*Imposante chaîne de granite*" couverte de neige :

...lorsque tu arriveras au pied de ce massif granitique couvert de neige éternelle, une première entrave se présentera devant toi : il s'agira de passer à travers cette chaîne rocheuse qu'il est impossible de gravir car ses parois sont à la fois hautes et lisses. Elle offre cependant l'avantage de se fendre périodiquement, de s'entrouvrir et de livrer passage, l'espace d'un instant ; puis, elle se referme en grondant.<sup>3</sup>

A travers ces quelques exemples, nous nous retrouvons devant des motifs qui pourraient très bien avoir été empruntés aux descriptions géographiques auxquelles les conteurs / auteurs étaient confrontés. Evoquer le seul fait imaginaire est aussi

---

1 Cf. p.154.

2 Ibid. « Les contes populaires algériens d'expression arabe », p. 101.

3 OUSSÉDIK, Tahar. « Contes populaires ». Entreprise nationale du livre. Alger. 1985, p. 190.

possible et, mieux encore, la combinaison entre imaginaire et fait réel dans le processus de création du conte, serait aussi plausible.

Le premier conte avec lequel on pourrait tenter un rapprochement est celui des quarante voleurs des Mille et une nuits, toutefois, ce n'était pas vraiment la montagne qui s'ouvrait lorsqu'on énonçait la fameuse phrase "*sésame ouvre-toi*", mais une grotte dans une montagne.

Nous nous sommes donc éloigné des contes, car même la classification Aarne-Thompson, n'ayant pas pris en compte cet élément, n'offrait pas de visibilité suffisante sur ce motif et faisait donc défaut par rapport aux éléments qui y sont recensés.

C'est dans des annales sur l'architecture du monde que nous avons remarqué quelques échos. Dans un ouvrage intitulé *Architectures comparées, essai sur la dynamique des formes* de Dominique Raynaud, l'auteur essaye de répondre, par des enquêtes de terrain, à la relation qui va du schème dynamique de l'imagination jusqu'au processus de conception architecturale. Ce qui se résume en une recherche sur l'origine de la création architecturale humaine dans les premières esquisses de l'imagination.

Il mentionne, pourtant, les traces narratives que nous avons écartées dans les contes des Mille et Une Nuits qui, selon lui, pourrait avoir un lien avec des monuments observés dans les temples Balinais, nommés les *Candi bentar*, une sorte de représentation sculptées dans la roche reprenant la forme d'une montagne fendue en deux : « Ses portes sont des fentes vives taillées dans l'enceinte : elles n'ont pas de linteau. On les nomme Candi bentar : "montagnes fendues" »<sup>1</sup>

L'auteur cite, aussi, Paul Mus, un orientaliste français, mort en 1969, et qui avait observé ses *montagnes fendues* et y expose son avis : « Paul Mus fait état de plusieurs sources possibles d'interprétation. L'ouvrage se rattacherait aux conceptions orientales d'une montagne qui s'ouvre miraculeusement pour laisser apparaître un dieu ou un héros ».<sup>2</sup>

---

1 RAYNAUD, Dominique. « Architectures comparées, essai sur la dynamique des formes ». Editions Parenthèses. Paris. 1998, p. 70.

2 Ibid. (voir aussi « Sésame, ouvre-Toi ! » des Mille et Une Nuits).

Pour notre part, le lien, entre les contes des Mille et une nuits et les contes algériens, en ses grandes lignes, n'est pas à prouver. L'influence est omniprésente que ce soit à travers le legs des conquêtes, les canaux linguistiques ou les transferts culturels par les différentes conquêtes à travers les âges. Tout semble faciliter le voyage des imaginaires, dans cette aire géographique dont les individus expriment fortement une appartenance commune.

Cependant, des références locales qu'on pourrait identifier permettraient d'ouvrir le champ de recherche sur des catalyseurs, géographiquement plus proche. Ainsi, la recherche nous a révélé une corrélation de lieu dans les deux contes de Bourayou : ils ont été collectés dans la wilaya de Biskra, information mentionnée par l'auteur même, à la fin de chacune des deux histoires ; pour Tahar Oussedik, il se contente d'évoquer l'origine berbère.

Il s'avère que la région de Biskra est très connue par quelques-unes de ses particularités montagneuses. Nous l'avons considéré de très près et avons décelé une corrélation des discours avec un lieu légendaire : l'Oasis d'El-Kantara, anciennement Calceus<sup>1</sup> Herculis, "En Afrique, l'oasis d'El-Kantara était appelée par les Romains le Soulier d'Hercule, Calceus Herculis, à cause d'une légende, sans doute, sur le Melqart<sup>2</sup> punique"<sup>3</sup>

C'est, en fait, une région qui a vu défiler les civilisations berbères, romaines et arabo-musulmanes, face à un couloir qui passe à travers les montagnes, liant deux mondes distincts et faisant stimuler le réel comme l'imaginaire, et fusionner la légende locale et celle venue d'ailleurs : « Calceus Herculis (El-Kantara) ; c'est lui, suivant la légende, qui avait d'un coup de talon ouvert dans la montagne le défilé célèbre, nommé aujourd'hui Foum-el-Sahara ».<sup>4</sup>

Ce lieu regroupe donc tous les éléments qui apparaissent dans notre motif de montagne qui s'ouvre et se ferme, et qui plus est, possède des liens avec la légende :

---

1 *Calceus* signifie soulier ou chaussure en latin (Selon le Dictionnaire universel françois et latin de Vol.7 de 1752). Le tout donne : Chaussure d'Hercule.

2 *Melqart* est à l'origine un dieu d'origine phénicienne assimilé à Héraclès.

3 BERARD, Victor. « De l'origine des cultes arcadiens : essai de méthode en mythologie grecque ». 1894, p. 265.

4 CAGNAT, René. « L'armée romaine d'Afrique et l'occupation militaire des deux Afrique sous les empereurs ». Imprimerie nationale Ernest Leroux. 1892, p. 424.

surveillé de très près, pendant la colonisation, celui qui le traverse du Sud vers le Nord se retrouve en face d'Oasis verdoyantes confisquées par les colons. C'est aussi une rivière et une source thermale, "*Hammam Righa*" (Aqua Calidae ou aussi les bains de Salomon "hammam Slimane" selon les autochtones).

## 5 Les résonances religieuses dans le conte algérien

La religion, dans le conte, est un facteur narratif qui peut influencer et aider à la construction de la trame. Il n'est pas plus valorisé ou moins considéré que les autres éléments dans lesquels le conteur puise sa matière première, pour façonner des scènes ou emprunter des motifs profitables au récit.

Parmi les contes que nous avons examinés, un certain nombre semble répondre au sujet de cette partie du travail. Cependant, le recueil de Bourayou Abdelhamid : *Les contes populaires algériens d'expression arabe*, après profonde considération, ne s'avère contenir aucun élément relatif aux cultes ou à un quelconque récit de couleur religieuse. Ce qui n'est pas le cas dans les autres recueils où l'influence y était marquée de façon plus ou moins importante, selon le conte en question, et qui était, souvent, explicite et facile à identifier.

Ces contes en question se construisent, généralement, autour d'un héros sacré, des prophètes ou des personnalités connues de l'histoire auxquels il a été modelé un univers nouveau, étrange et même merveilleux. Ce sera, pour nous, un terrain d'étude où nous tenterons d'identifier ce qui est identique au fait religieux, conventionnellement admis, de ce qui est distinct.

### 5.1 Les fictions biographiques autour de Hâroun ar-Rachîd

Dans le recueil de Nora Aceval (l'Algérie des contes et légendes), le conte de Haroun Rachid le Sultan<sup>1</sup> s'impose au chercheur directement par son titre précis et soumet, clairement, son origine. Nous l'avons donc considéré en premier.

La reconstruction de ce récit historique semble répondre à des besoins conjecturaux divers, socio-temporels, géographiques, ethniques et aussi culturels, car,

---

<sup>1</sup> Ce conte est repris sous plusieurs titres comme « Panse de brebis », dans notre corpus ou *Le prince pénitent* (dans *Histoires maghrébines, rue de France de Marie Féraud, KARTHALA Editions, 1 janv. 1985, p 99/111*), Où il est question de 'Djafar Blanco', présenté comme le fils de Haroun Al-Rachid (P. 111). Dans l'Histoire, Ja'far ben Yahyâ ou Djafar al-Baramika est le fils de Yahya al-Baramika chargé de gérer le califat.

pour le conteur, et malgré son détachement complet envers la rigueur scientifique, il est confronté à son public qui lui impose une contrainte modelée « in vivo », c'est-à-dire à l'instant même où les processus de la narration orale sont enclenchés, et qui sera toujours différente selon la composition de son auditoire et l'espace-temps qui l'enveloppe.

Dans Haroun Rachid, le conteur ne prétend pas raconter l'Histoire mais simplement une histoire d'un roi qui porte ce nom. Il nous offre, dès le début, une ouverture du récit colorée par des nuances légendaire et mythique « ...il est même dit qu'il possédait un anneau magique et qu'il pouvait converser avec l'invisible »<sup>1</sup>, deux qualités empruntées du récit religieux au roi prophète Salomon (Souleimen).

Cette déconstruction du conventionnellement admis, peut être expliquée par une connaissance non-conforme ou par une volonté d'usage diégétique dans laquelle le narrateur transgresse le temps (Uchronie) et redistribue la caractérisation des personnages aboutissant à une sémiosphère irréelle ou du moins inidentifiable dans la réalité. Cela nous amène à considérer l'opposition du texte artistique, par rapport aux autres types de textes « non-artistiques » telle qu'évoquée par Youri Lotman<sup>2</sup>.

Ainsi, le divertissement prime sur la restitution de faits réels et d'analogie historique. Le don artistique de narration est mis en avant au détriment de la rigueur scientifique. Le but est surtout de garantir un seuil minimum d'attractivité en face d'un public candide, à la recherche d'un moment de détente et, du coup, ne prêtant aucune attention aux « maladresses » chronologiques de l'histoire.

Aussi, les indices d'une transhumance des thèmes et des motifs ne se confinent pas en une seule des sources religieuse, mais brassent tous les éléments de la culture nord-africaine et méditerranéenne, comme l'errance du roi Salomon qui, dans la culture juive, perd son anneau, clé de son règne sur les djinns. Le retrouvant plus tard, il reconquerra son trône. Histoire non admise par la religion musulmane, et qui sera, pourtant, intégrée par le narrateur dans sa trame du récit.

D'autres éléments de l'histoire des religions y sont utilisés de façon inexacte, comme le songe de Haroun Rachid qui se voit endurer sept années de misère et qui n'est pas sans rappeler l'épisode historique de la vie du prophète Youssouf, convoqué

---

1 ACEVAL, Nora. « L'Algérie des contes et légendes ». Maisonneuve & Larose, Paris, 2003, p. 29.

2 LOTMAN, Youri. « La structure du texte artistique », traduit du russe par Anne Fourier et Bernard Kreise. Gallimard, Bibliothèque des sciences humaines. Paris. 1973, p. 415.

pour interpréter le rêve du roi sur les sept vaches maigres et les sept autres grasses, présent dans les récits bibliques et coraniques.

Par ce biais de jeu conjoint d'agents extérieurs à l'histoire d'une personnalité connue et par les compétences créatives du conteur qui lui permettent de s'adapter aux contraintes sociologiques et culturelles, le récit sera romancé à travers des actes de remodelage, d'ajouts et de censures dans le but d'éviter le rejet de l'auditoire.

Le répertoire socioculturel du conteur sera le réservoir d'où il puisera les morceaux qui lui offrent les différentes possibilités de scénarios les plus à même de plaire et d'attirer l'assistance.

L'anachronisme et l'entrelacement entre les deux histoires de Haroun Rachid et le Roi Salomon ne devient plus un problème mais une aptitude narrative, même si au fond, nous ne pouvons la différencier de l'erreur historique.

Tahar Oussedik, nous rapporte dans son recueil de « *Contes populaires* », le récit merveilleux d'un personnage du nom de 'Ali, dont la trame est similaire à celle de Haroun Rachid, chez Nora Aceval.

Outre la différence dans le nom, ce récit accumule les influences étrangères, comme son titre "*L'hydre à sept têtes*", qui rappelle un épisode connu des douze travaux d'Héraclès ; l'errance que subira le héros, thème à la fois mythique et religieux ; le déguisement en peau de mouton, reprise du motif du conte de « Peau d'âne » ; la perte d'une chaussure qui permettra d'identifier le protagoniste, emprunté au motif de la fameuse Rhodope<sup>1</sup> qui perd sa pantoufle, plus ancien que le récit de cendrillon ; une bague magique, élément de la vie du prophète Salomon et que nous retrouvons aussi dans d'autres contes européens et enfin la présence d'un « Yatagan », un petit sabre turc.

De manière générale, l'entrecroisement narratif que tisse le processus de l'amorce d'un conte aboutit à la création de nœuds liminaires d'une toile. Celle-ci sera, à chaque fois nouvelle mais, paradoxalement, ressemblante à quelque chose de plus ancien, car son essence même est composée par des bribes de culture déjà existante à partir desquelles une forte volonté narrative s'additionne, peut-être, à une possible intention, inhabile, d'instruire.

---

1 MARTIN, Jacques. « Explication de divers monuments singuliers, qui ont rapport à la religion des plus anciens peuples » ... Chez Lambert, chez Durand, 1739, Paris, p. 328.



Le reste, rattache explicitement le discours à la religion musulmane : « C'est moi le grand sultan Haroun Rachid, et seul Dieu est grand. J'ai vécu auprès de vous les sept années de malheur prescrites à mon destin par la volonté d'Allah ». <sup>1</sup>

Ainsi, Lagraâ Boukercha criait vers la fin, pour se dévoiler.

## 5.2 Eloquence animale et anneau magique

De façon relative, les indices narratifs qui renvoient à la vie du Roi<sup>2</sup> prophète, Salomon, sont les plus récurrents, parfois se dissimulant solitairement à l'intérieur de textes complexes, comme le cas du motif de l'anneau magique, évoqué précédemment. Nous allons, ici, évoquer surtout sa relation avec le règne animal.

Dans *Le manteau de plumes* de Tahar Oussedik, comme dans *Le roi et la chouette* de L'Hocine Benchikh Ath Melloouya, par exemple, le roi est présenté comme ayant le pouvoir de comprendre la parole des animaux : «Il était une fois un roi qui gouvernait un immense royaume. Il régnait, non seulement sur les hommes, mais également sur les animaux et les oiseaux. »<sup>3</sup>

Les oiseaux sont, ici, mentionnés de manière particulière, en addition séparée aux autres animaux, ceci s'explique par l'importance de cet élément dans le récit à venir, une sorte de mise en place d'une des pièces de la narration. C'est un roi qui convoite les plumes d'une chouette<sup>4</sup>, pour confectionner un manteau pour son épouse, le dit animal, pour échapper à une mort certaine, use de son talent d'orateur pour suggérer au roi de ne plus écouter sa femme.

En fait, trois éléments qui renverraient à une inspiration religieuse, se trouvent dans le récit :

- Un roi possédant le don de converser avec les animaux.
- L'absence de l'oiseau.
- L'exposé de la sagesse de l'animal en question.

1 ACEVAL, Nora. Op.cit., p. 36.

2 Seulement roi dans la bible, car, selon ce qui est dit dans le christianisme, vers la fin de sa vie il a été détourné de la foi par ses nombreuses femmes (voir *L'ancien testament, Les livres historiques, Le premier livre des rois, Chapitre 11*). Il est cependant prophète dans le coran : Sourate 2, Al-Baqarah, Verset 102 : «*Et ils suivirent ce que les diables racontent contre le règne de Solayman. Alors que Solayman n'a jamais été mécréant, mais bien les diables*».

3 OUSSEDIK, Tahar. « Contes populaires ». Entreprise nationale du livre. Alger. 1985, p. 49.

4 Il s'agit dans la religion musulmane d'une Huppe.

Ces trois éléments permettent la relation merveilleuse de parole entre le roi et l'oiseau. Cette relation est fortement soutenue par le discours intelligent et sophistiqué du volatile. Il est tout autant actant que le roi ou sa femme.

La faculté du narrateur agit comme un réceptacle culturel qui décompose les récits à leur principe moteur pour les réutiliser autrement, autour de quêtes différentes.

Ailleurs, le nom et le pouvoir de parole avec des animaux du prophète Salomon sont clairement évoqués, Dans L'Histoire de l'homme et de sa femme (conte du m'zab), de L'Hocine Benchikh Ath Melloouya, il n'est mentionné que dans le but d'enseigner, à un fermier, l'art de saisir le sens de la parole des animaux:

- Je voudrais bien apprendre le langage des bêtes.  
C'est bien, lui répondit Salomon. Je veux bien t'apprendre, mais, quand tu entendras les animaux parler et que tu comprendras ce qu'ils disent, ne le dis à personne, si tu en parles, tu mourras.<sup>1</sup>

L'influence coranique et, plus généralement, islamique et religieuse du prophète Salomon, se trouve ramifiée à sa plus simple expression. D'abord, en guise d'insertions courtes à l'intérieur de textes plus importants, ce qui est le cas dans les deux premiers contes, puis, de façon parallèle, dans laquelle le narrateur ne compromet pas complètement le récit religieux et joue sur l'effet de rencontre pour permettre un transfert du motif voulu, une sorte de contamination du contenu par évocation d'un fait religieux, comme le cas de ce dernier conte cité.

### 5.3 L'histoire confisquée du prophète Youssef

Le prophète Youssef est un personnage admis par les trois religions monothéistes, bien que son histoire s'articule, dans chacune d'elle, de façon légèrement différente.

Dans *Le destin d'un enfant*, de Tahar Oussedik, l'inspiration religieuse de la vie de ce prophète est réemployée selon un schéma de narration nouveau. Le héros n'est dénommé qu'à travers des substituts : il sera appelé fils, domestique ou esclave, selon l'épisode du récit. Il n'est mentionné, nulle part, qu'il s'agit, bel et bien, du prophète connu des religions. C'est presque une position de déni de la part du narrateur qui utilise des constructions parfois indéfinies, comme celle que nous retrouvons dans le titre "*un enfant*", afin d'écarter, dans le contrat tacite de l'ouverture

<sup>1</sup> BENCHIKH ATH MELLOOUYA, L'Hocine. « Conte et légende berbère ». Union des Ecrivains Algériens., Alger. 2003, p. 82.

du conte, les possibles liens de ressemblances que le public pourrait identifier avec l'histoire religieuse.

Dans ce conte, le héros subit la jalousie de deux beaux-frères, à la place des douze mentionnés dans les textes des deux religions musulmane et chrétienne. Ils enclencheront, par leur résolution à le faire disparaître, les événements du récit que nous connaissons.

En comparant les deux histoires, celle que nous avons, ici, et celle rapportée dans la religion musulmane, nous nous rendons rapidement compte que la trame reste identique. Cette fidélité à la structure est obtenue par remplacement de certains motifs, comme le cas de la tunique qu'aurait donné le prophète Jacob à son fils, figurant dans le texte sacré, qui sera, dans le conte, substituée par un simple mouchoir brodé qu'il renverra plus tard, à son père, pour lui redonner la vue et lui prouver qu'il est bien vivant, objet qui remplit la même fonction que la tunique dans le Coran.

Ce jeu de motifs se poursuit et marque explicitement le conte. C'est, évidemment, un choix narratif qui n'informe nullement sur sa cause réelle : est-elle due à la fantaisie de l'auteur ou est-ce une simple liberté prise à la suite d'un oubli ?

Par ailleurs, le protagoniste prend l'initiative de se jeter, tout seul, dans le puits, lorsque ses deux frères lui révélèrent leur intention, "*préférant mettre fin lui-même à ses jours*"<sup>1</sup>. Découvert, il ne deviendra pas esclave, mais sera remis à un vieil homme qui en prendra grand soin, le soignant et le nourrissant. Ce n'est que bien plus tard que cet homme décide de le "*Céder à un homme dont la situation est meilleure*"<sup>2</sup>, en échange d'une "*bourse pleine de pièces d'or*"<sup>3</sup>.

L'histoire originale du prophète Youssef est reprise de manière presque analogue, néanmoins, l'auteur évoque, dans sa version, des épisodes sous une nouvelle forme "*distordue*", teintée par des faits différents.

Ce conte puise, encore une fois, dans la religion, lorsqu'il évoque le don d'oniromancien du héros. Ce don se manifestera dans le récit, après que ses deux compagnons de prison lui demandèrent l'interprétation de leurs rêves respectifs que nous détaillerons à côté des récits biblique et coranique :

1 (L'expression exacte est modifiée pour l'usage de la rédaction (originale : "Je préfère mettre fin à mes jours moi-même"). OUSSEDIK, Tahar. « Le destin d'un enfant dans Contes populaires ». Entreprise nationale du livre. Alger.1985, p. 32.

2 Ibid. « Contes populaires », p. 36.

3 Ibid. « Contes populaires », p. 37.

- Dans le coran :

Deux valets entrèrent avec lui en prison. L'un d'eux dit: «Je me voyais [en rêve] pressant du raisin...» Et l'autre dit: «Et moi, je me voyais portant sur ma tête du pain dont les oiseaux mangeaient. Apprends-nous l'interprétation (de nos rêves), nous te voyons au nombre des bienfaisants .<sup>1</sup>

- Alors que dans *le destin d'un enfant* :

Rêve 1 : Dans mon rêve un homme grand et fort s'est approché de moi et m'a enroulé un énorme serpent noir autour du cou en disant : «j'ai décidé de te faire mourir ; et, c'est ce reptile qui t'étranglera.»

Rêve 2 : je me suis vu au milieu d'une grande réception à laquelle j'ai été convié par le roi lui-même, nous avons bien mangé et bien ri Sa Majesté et moi.”

Nous constaterons que le récit, dans le conte, offre explicitement les éléments narratifs qui facilitent l'interprétation des rêves, c'est une sorte de vulgarisation intentionnelle qui vise à provoquer, par insinuation, une conclusion cohérente.

Ce n'est pas le cas dans les deux récits religieux où le mimétisme onirique prend toute sa place, en symbolisant un instant fictif qui ne renvoie à aucune réalité précise et sera le défi du héros, puis par contextualisation des composantes de ces rêves, amenant le lecteur à saisir la portée métaphorique.

Enfin, entre le Coran et le conte, les prisonniers restent des inconnus ce qui n'est pas le cas dans la Bible, où ils sont présentés comme chef panetier et chef d'échanson (*Genèse 40 Version Louis Segond 1910*), ce qui renseigne plus sur leur possible devenir.

Pour le rêve du Roi :

- Dans le conte :

Le roi avait fait un rêve extraordinaire qui le préoccupait beaucoup. Dans son sommeil il se vit, propriétaire, de deux fermes situées l'une au Sud et l'autre au Nord du royaume. Dans chacune d'elle étaient élevées sept vaches. Au Sud où la chaleur était torride, l'eau et l'herbe rare, les vaches étaient grosses, grasses et fournissaient du lait en quantité suffisante. Mais, dans le Nord où la température était douce, l'eau abondante et claire, l'herbe verte et tendre, elles étaient maigres et osseuses et ne donnaient pas de lait. <sup>2</sup>

- Dans la bible :

Au bout de deux ans, Pharaon eut un songe. Voici, il se tenait près du fleuve. 2 Et voici, sept vaches belles à voir et grasses de chair montèrent hors du fleuve, et se mirent à paître dans la prairie. 3 Sept autres vaches laides à voir et maigres de chair montèrent derrière elles hors du fleuve, et se tinrent à leurs côtés sur le bord du fleuve. 4 Les vaches laides à voir et maigres de chair mangèrent les sept vaches belles à voir et grasses de chair. Et Pharaon s'éveilla. 5 Il se rendormit, et il eut un second songe. Voici, sept épis gras et beaux montèrent sur une même tige. 6 Et sept épis maigres et brûlés par le vent d'orient poussèrent après eux. 7 Les épis maigres engloutirent les sept épis gras et pleins. Et Pharaon s'éveilla. Voilà le songe. (*Genèse 41 Version Louis Segond 1910*).

<sup>1</sup> Le saint Coran, sourate 12, Yūsuf “Joseph”.

<sup>2</sup> OUSSEDIK, Tahar. Op.cit., p. 42

A l'inverse de ce qui a précédé, la difficulté de l'interprétation dans le conte est accentuée par l'opposition logique proposée. De plus, l'auteur s'autocensure, lorsqu'il s'agit d'évoquer le cannibalisme des vaches, présent dans le Coran ;

43. Et le roi dit : «En vérité, je voyais (en rêve) sept vaches grasses mangées par sept maigres; et sept épis verts, et autant d'autres, secs. Ô conseil de notables, donnez-moi une explication de ma vision, si vous savez interpréter le rêve ». (Coran, sourate 12, Yūsuf "Joseph")

C'est une action habituelle des conteurs qui veulent préserver leur auditoire en s'adaptant aux personnes présentes. C'est une organisation complètement dépendante du contexte dans lequel le conte est dévoilé, en une succession d'énoncés adaptés à un ensemble de variables sociales complètement éphémères. Le conteur cherche avant tout un impact sur son public. Il le vérifiera à travers les feedbacks qu'il reçoit en retour, deux pôles qui créent par ce mouvement, la substance même du conte.

Cela nous amène à considérer autrement la nature du conte sur le papier. Dès le moment où cette relation vivante avec un public se brise, le conte fane et perd son intensité car privé de son environnement. Les omissions comme les transformations s'écartent de leurs sens primaires qui ont été codifiés entre l'expression artistique de l'orateur et de ce même environnement.

#### 5.4 Thèmes et motifs d'inspiration religieuse

Nous avons constaté, précédemment, que l'influence, dans le conte, peut être causée par l'histoire des religions, à travers l'écho de certains personnages, plus ou moins connus, par les différents publics que rencontre le conteur. Cependant, l'inspiration ne s'attache pas, exclusivement, à ces éléments là, mais de par sa nature narrative affranchie, le conte, au-delà de cette source va chercher sa matière à l'intérieur de l'ensemble, accessible, de la littérature humaine.

Il n'en reste pas moins vrai que la croyance canalise, à elle seule, une grande part de l'attention des individus. Cela ressort, dans notre corpus, à travers un lexique expressément islamique, *Taleb, coran, Allah, sadaqa, fatiha*, présents dans plusieurs contes ainsi que des tournures comme *Dieu seul est grand<sup>1</sup>*, ou *Il n'y ait d'autre Roi*

<sup>1</sup> ACEVAL, Nora. « L'Algérie des contes et légendes ». Maisonneuve & Larose. Paris. 2003, p. 49.

que Dieu<sup>1</sup>, en plus de formules de salutations ou des expressions avec des noms d'Ange comme *Azrael* qui est, généralement, relié à la notion de la mort.

Ces indices ne nous informent pas directement sur les convictions des conteurs, chose impossible à déterminer, mais nous offrent des clés de compréhension qui nous permettent d'avoir une piste d'explication de cette influence.

C'est ainsi que nous avons établi, sur la base de ce lexique explicite, mais aussi, plus subtil, des évocations culturelles, des pourcentages globaux, pour chaque recueil, afin d'avoir une vision plus claire sur cette présence ;

Les "Contes populaires", de Tahar Oussedik, se placent en premier quant aux occurrences nombreuses où se manifeste la couleur religieuse. Sur quatorze (14) de ses contes, deux (2) seulement délaissent tout vocabulaire ou insinuation de culte. Le résultat en pourcentage est de plus de quatre-vingt-cinq pour cent (+85%), un taux élevé qui s'exprime directement à travers les sujets de ses récits. Ce vocabulaire conséquent témoigne d'une influence musulmane marquante, comme le mot Allah, présent dans plusieurs contes ou bien la formule islamique de salutation et sa réponse réservée, lorsque dans le conte de M'Quidèch, celui-ci rencontre un fellah présenté comme quelqu'un " *d'âge mûr et humblement vêtu*"<sup>2</sup>

- Que le salut soit sur vous !
- Sur vous soit le salut ! vous êtes le bienvenu chez moi...<sup>3</sup>

Pour le recueil de Nora Aceval, "*L'Algérie des contes et légendes*", dix (10) de ses contes ne semblaient comporter aucune allusion à la religion, mais quatre (4) d'entre ces dix traitaient de récits tirés de la geste hilalienne, dont les héros sont des personnages qui ont réellement existé comme Jazia (*El Djazia el Hillalia*), ou encore Ghanem et son fils Dhiab, qui font partie de l'histoire de la religion musulmane et parfois aussi celle plus spécifique de leurs conflits avec les différentes dynasties califales chiite. Parmi ses trente (30) recueils, plus de soixante-six pour cent (+66%) mentionnent donc un élément de la religion.

Pour Bourayou Abdelhamid, dans "*Les contes populaires algériens, d'expression arabe*", l'influence reste forte même si elle perd de sa vigueur par rapport aux deux premiers recueils. Ici, elle est de plus de soixante pour cent (+60%), un taux

1 BENCIKH ATH MELLOUYA, L'Hocine. « Contes et légendes berbères », Union des Ecrivains Algériens. Alger. 2003, p. 116.

2 OUSSEDIK, Tahar. « Contes populaires, Entreprise nationale du livre ». Alger. 1985, p. 155.

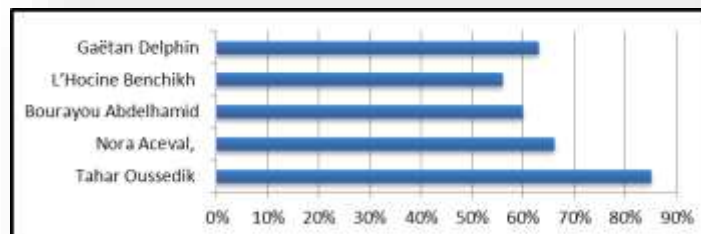
3 Ibid. « Contes populaires, Entreprise nationale du livre », p. 155.

qui renvoie au rapport de neuf sur quinze contes (9/15). Parfois, cette alliance proche du religieux fait partie du style d'un même conteur, comme c'est le cas dans ce recueil avec les contes de Ayas Arrgayag Gabbari

Ailleurs, dans "*les Contes et légendes berbères*", de L'Hocine Benchikh ath Melloouya, l'utilisation d'indices religieux se réduit encore plus, relativement aux autres recueils cités avant. Toutefois, dépassant les cinquante-six pour cent (+56%), cet ensemble de récits rend très bien compte de la vigueur du contexte qui s'applique au conteur, durant le processus de façonnage de son histoire.

Enfin, "*le Recueil de textes pour l'étude de l'arabe parlé*", de Gaëtan Delphin, se place en dernière position, avec plus de trente pour cent (+30%) d'allusions au religieux. Pourtant, la prise en compte de la présence d'un personnage, présenté comme Taleb<sup>1</sup>, et parfois comme Moqadam<sup>2</sup> du nom de Ben Cekran dans dix (10) des contes de ce même recueil, ainsi qu'un récit mettant en jeu le calife Haroun Rachid, augmentera le rapport à plus de soixante-trois pour cent (63%).

En résumé, sur la totalité des contes de nos cinq recueils, plus de soixante (60%) évoquent, de près ou de loin, une insinuation directe à la religion ou à la croyance en Dieu, et plus de soixante-sept (67%) si nous intégrons les noms révélateurs, insérés dans la narration. (Graphique illustrant).



Rappelons que les proportions obtenues, par rapport aux deux recueils de L'Hocine Benchikh et de Gaëtan Delphin, reflètent la nature des histoires qui y sont réunies, la plupart sont des anecdotes courtes d'animaux ou de simples épisodes de rencontres amusantes entre personnages.

<sup>1</sup> Étudiant en théologie musulmane, parfois aussi simple personne qui apprend le coran.

<sup>2</sup> Grade élevé dans une école coranique. Le Moqadam est responsable des Talebs.

Au contraire, chez Tahar Ouessedik, la narration se fait hautement explicite, comme nous l'avons montré avant, utilisant des motifs différents de la religion, pour renforcer quelques séquences de la trame ;

“Lorsqu'elle arriva à la fontaine elle trouva deux pauvres vieilles femmes qui faisaient leurs ablutions afin d'accomplir leur devoir religieux. Elle les salua de sa voix douce et agréable :  
Bonjour, grand'mère ! Que le salut soit sur vous !”<sup>1</sup>

Il s'avèrera que ces deux vieilles dames possédaient, en fait, des pouvoirs merveilleux qu'elles vont utiliser pour remercier la gentillesse de l'héroïne.

L'ablution est un acte précédant celui de la prière, ici, il accentue l'image de la pureté à laquelle se rattache, souvent, le pouvoir magique et la bienveillance. C'est ainsi que, dans le même recueil, dans le conte Mektoub, le vieux *Azemni*<sup>2</sup> qui “égrenait un chapelait en récitant des prières”<sup>3</sup>, conseille les deux protagonistes sur le chemin à suivre. Aussi, Le sultan Haroun Rachid, dans le conte éponyme, chez Nora Aceval, prie aussi Dieu pour l'éclairer sur le songe qu'il avait fait pendant son sommeil, et dans *le pêcheur et le singe*, le marin, endurant une grande misère “*priaît tous les jours pour que Dieu l'en sortît*”<sup>4</sup>.

En outre, dans les récits, de l'Hocine Benchikh, les animaux aussi prient et font leurs ablutions<sup>5</sup>, même l'ogresse Tseriel se plie à cette obligation de l'islam : « Et puis elle se disposa à faire sa prière d'après-midi, Velâjoudh attendit qu'elle allât faire ses ablutions dans le ruisseau pour rompre le lien fragile et sortir ».<sup>6</sup>

En somme, la prière devient catalyseur d'attention, elle focalise le lecteur/auditeur sur la profondeur de ce qui va être révélé par celui qui la pratique ou, dans d'autre endroit, occuper l'ogresse le temps de son accomplissement, mais cela s'explique mieux en disposant ce motif comme reflet de l'étonnement qu'éprouve les enfants face à cette absence/présence des parents qui la pratiquent, leur conférant une attitude profonde de sagesse mais aussi un manque d'attention incompréhensible envers eux.

1 OUSSEDIK, Tahar. « Contes populaires ». Entreprise nationale du livre. Alger. 1985, p.214.

2 Souvent présenté de cette façon, égrenant un chapelait. C'est un sage qui prévoit tout et conseille le héros dans sa quête.

3 OUSSEDIK, Tahar. Op.cit., p. 107.

4 ACEVAL, Nora. « L'Algérie des contes et légendes ». Maisonneuve & Larose. Paris. 2003, p. 115.

5 BENCHIKH ATH MELLOOUYA, L'Hocine. « Contes et légendes berbères », Union des Ecrivains Algériens. Alger. 2003, p. 25.

6 Ibid. « Contes et légendes berbères », p. 86.



Par ailleurs, le motif du voyage vers la Mecque, pour accomplir le pèlerinage, acte d'adoration par excellence, ne remplit qu'une seule fonction, il permet l'allongement du temps pour y disposer les moments de la narration, il est prétexte d'une longue absence.

## **Conclusion**

On oublie souvent que la littérature de jeunesse n'est qu'une des formes de la littérature elle-même. La seule particularité qui destine certaines histoires à se classer dans cette catégorie peut être, en un premier temps, trouvée dans la caractérisation des personnages qui l'animent, mais la complexité de ce genre empêche l'élaboration d'une théorie générale qui saurait la définir. Nous pouvons, dès lors, envisager l'existence de *littératures de jeunesse* diverses et variées, adaptées aux lieux et aux cultures multiples des différents sociétés ou groupes qui la composent.

Le roman graphique (*pour bande dessinée*) n'est, en définitive, qu'une forme distincte de narration utilisant une autre forme de discours. Il reprend, aussi, les codes et les modèles déjà présents dans les configurations de l'écrit et de l'oral, pour les remodeler de façon plus cognitive, plus directe.

La diffusion satellitaire de chaînes de télévision a joué un rôle catalyseur, en présentant des contenus traduits, encore inconnus pour les masses. Le centre de *Venus* en Syrie, spécialisé dans l'arabisation des *Animes japonais*, faisait déjà tomber les premières barrières de langues, créant, par-là, de nouveaux liens culturels à la base d'une forme de *nivellement* imaginaire.

Actuellement, la culture numérique a achevé l'anéantissement des frontières, géographiques et culturelles d'abord, et, par la suite, générationnelles. On ne s'étonne plus devant les reprises folkloriques en littérature, en bande dessinée ou en jeu, réunissant des amateurs de tout âge. C'est la naissance d'une *contre-culture* révolutionnée par internet, vecteur d'une diffusion massive non contrôlée, accessible en dehors des canaux officiels qui se positionnent, généralement, comme garants d'une identité territoriale revendiquée.

Les éditeurs, acteurs importants de cette équation sociale contemporaine, s'engageant d'abord, sur des enjeux commerciaux lucratifs, ont su, instinctivement, comprendre le phénomène, en se plaçant, directement, face aux clients, majoritairement adulte, élément primordial dans le processus actif de l'acte d'achat.

Par ailleurs, aucun ne pourra contester le registre tragique et l'introduction de l'horrible dans les contes pour enfants. Le vol, la trahison, le meurtre et la sorcellerie font partie du récit des plus jeunes, et les éditeurs semblent bien comprendre que la littérature jeunesse ne peut s'étendre que par cette intégration du sensationnel. Les tomes vendus d'Harry Potter, de J. K. Rowling, ou les livres pop-up exhibant l'art de

Benjamin Lacombe ne peuvent être envisagés sans la présence de monstres, de fées ou d'autres créatures fantastiques.

L'histoire de la littérature de jeunesse le raconte bien. Elle n'est pas l'écho de la voix d'une seule culture, mais la convergence de mythes et de faits réels compactés au sein de cultures valorisant le récit qui ont, à leur tour, contribué à l'enrichissement de ce réservoir immatériel de concepts et de représentations, confectionnés depuis la nuit des temps.

Certes, toute histoire est accentuée ou diluée selon des variables de besoins et de mœurs, mais les compositions nouvelles n'effacent, en rien, ce qui a été charrié depuis sa première élaboration et qui se trouve, souvent, caché entre ses strates profondes ; ce sont autant de stigmates déposés par différentes pensées en *confrontations*.

La classification Aarne-Thompson, en phase de devenir un outil d'approche international dans l'étude des contes, témoigne de l'existence éventuelle d'un socle commun, incubateur de possibles imaginaires. Une sorte de noyau originel, projetant par l'effet des premières migrations humaines, ses concepts élémentaires.

Il en est ainsi pour les créatures mythologiques sorties des panthéons antiques, alimentant, généreusement, les productions fictionnelles du XXI<sup>e</sup> siècle. Leur large reprise, au cinéma comme dans la littérature, se dispense totalement envers le conservatisme ou envers un quelconque attachement d'ordre social traditionnel.

Cette attitude de libre interprétation de l'ancien se trouve particulièrement vigoureuse chez les plus jeunes, attisée par un pouvoir qui semble s'estamper avec l'âge : celui de l'imagination. L'adulte, selon cette vision, n'est au final, qu'une image altérée de sa propre jeunesse. Il replonge, en tant que lecteur, dans la littérature jeunesse, pour en chercher ce reflet perdu de lui-même.

Toutefois, c'est lui, l'adulte, qui façonnera des histoires destinées aux plus petits. C'est lui qui leur construira des mondes parcourus de héros et de monstres ; c'est aussi les nourrices, selon des hypothèses plus anciennes ; des auteurs à grand succès, selon une réalité bien actuelle. Mais tous semblent puiser, dans ce réceptacle des imaginaires, les atmosphères étranges qu'ils nous transmettent, les peignant à chaque fois de façon différente pour les adapter ou les rendre plus personnelles. Ceci ne doit pas être confondu avec une annihilation de l'acte de création artistique et

littéraire. Au contraire, cela l'explique, sinon il en dévoile une partie de cet acte productif, par la mise en évidence de ces racines ancrées en chacun de nous, mais que seul l'auteur/ conteur a su manifester.

Cette manifestation s'adapte pleinement aux supports disponibles de l'époque. Avant, c'était des mosaïques de traits légers et figés sur la pierre, aujourd'hui, c'est des animations de haute définition et des scénarios ouverts aux jeux. Prétendre que la littérature de jeunesse ne vit qu'à travers le livre lui vaut d'être privée de son essence ultime qui s'épanouit dans toute la dimension spatiale de la jeunesse.

De la sorte, l'expression de cette littérature devient évidemment hétérogène, et sa matérialisation multiple. La légende urbaine n'est qu'un des exemples à donner qui s'exprime à travers une sphère de contraintes géographiques, politiques, religieuses et autres, et qui se formule par la recombinaison de bribes de connaissances injectées dans des récits. La somme finale de ces réalisations complexes, d'ordre narratif, est le point de départ pour toute recherche dans ce domaine.

Nous attestons, par le biais de cette recherche, de l'existence de cette transmission des imaginaires, constatée, entre ce qui est ancien et ce qui est plus moderne, mais aussi, entre ce qui est extérieur à nous et ce que l'on considère comme propre au patrimoine.

La fable, parue avec Ésope, popularisée par *La Fontaine*, doit sa paternité à Lokman, personnage mythique de l'Afrique de l'Est et du Moyen-Orient. Transposé bien plus tard en images, ce type d'histoire influencera tout l'Extrême-Orient qui les exploitera à grande échelle et les renverra vers l'Europe et le nord de l'Afrique. Des circuits sans fin qui métissent les histoires contées ou les décomposent en unités transposables, et qui se mêleront aux légendes d'une période donnée, en se concrétisant sur ses supports disponibles.

Nous avons, ainsi, pu constater que le monstre, entité composée suivant des aspirations diverses, rend compte, de façon évidente, de la circulation de motifs. On l'emprunte et on l'habille d'aversion, un être à détruire. C'est une figure adaptée, pouvant être particulièrement repoussante ou singulièrement gracieuse, mais éternellement dérangeante. Il est le reflet des angoisses sociales qu'il accumule en les restituant dans le récit sous une forme accentuée que le héros devra éliminer.

C'est, aussi, cette élimination du monstre qui fera émerger la vraie personnalité du héros, une *épreuve* selon le *Monomythe* de Joseph Campbell (*Le héros aux mille et un visages*), repris par Christopher Vogler dans *Le guide du scénariste (La force d'inspiration des mythes pour l'écriture cinématographique et romanesque)* à destination des auteurs hollywoodiens, donnant naissance à presque toute la cinématographie fictionnelle célèbre que nous connaissons.

Initié ainsi, le personnage marque sa différence par rapport aux autres éléments du récit, manifestant son importance dans le prolongement de l'histoire. Il peut, aussi, par ce caractère acquis, devenir une sorte de fonction que l'auteur/narrateur emploiera dans la création de son discours. Un point de rencontre, entre monstre et personnage, qui donne tout son sens à l'un comme à l'autre, se valorisant, mutuellement, par leur confrontation.

Le lieu et la religion peuvent infléchir les marqueurs sociaux d'une histoire, transposant les codes et les personnages dans des environnements conditionnés par les identités ethniques qui les approprient. La tradition renaît, métamorphosée. Les conventions de Cosplay, apparues dans les pays du Maghreb suite à l'expansion du manga japonais, témoignent de cette relation. En Algérie, ces cosplayeurs bénéficieront d'un statut officiel et d'une carte d'artiste qui leur seront octroyés par L'Office National des Droits d'Auteurs et droits voisins, l'ONDA.

Au final, la littérature de jeunesse a très bien su adopter le mythe, le conte oral ou celui écrit, ainsi que la bande dessinée et le manga. Elle a, également, bouleversé les folklores. Ce n'est plus, au reste, une littérature parallèle, mais bien une littérature première, qui nous permettra, peut-être, un jour de comprendre l'autre littérature, celle conventionnellement désignée par ce seul mot.

Notre travail ne prétend pas démêler complètement ces voies de transhumance poétique, il n'est que cette mise en évidence d'un fait qui sollicitera sûrement l'implication d'autres domaines, ainsi que l'exploration de centaines, sinon de milliers de motifs que nous avons parfois, volontairement ignorés.

## Bibliographie

- ABBADIE-CLERC, Christiane. *Les Livres pour les enfants*, Éditions ouvrières, 1977.
- ABROUS, Dahbia. et CHAKER, Salem. « *Kabylie : Cosmogonie* », *Encyclopédie berbère*, 26 / *Judaïsme – Kabylie*, Aix-en-Provence, EDISUD, 2004.
- ALBAN DELANNOY, Pierre. *La bande dessinée à l'épreuve du réel*, Cahiers du CIRCAV N° 19, Paris, L'Harmattan, 2007.
- AL-BAYDANI, Fâtima. BOIDIN, Carole. ENNOURI, Kheireddine. et LAMBERT, Jean. *La marâtre dans les contes merveilleux du Yémen*, Chroniques yéménites, 2010.
- ALDO, Naouri. *Les belles-mères. Les beaux-pères, leurs brus et leurs gendres*, Paris, Odile Jacob, 2011.
- AL-KAABI, Dheya. *The old arabic narrative works, a study in cultural paradigmatics & problematics of interpretation*, 2005.
- AMSDEN, Dora. SEIDLITZ, Woldemar Von, *Ukiyo-E*, Parkstone International, New York, 2011.
- ANNE, Floret. *Créer des contes pour son enfant*, Dangles, Escalquens, 2014.
- AUBRIT, Jean-Pierre. *le conte et la nouvelle*, Armand colin/ Masson, Paris, 1997.
- BACHELARD, Gaston. *L'air et les songes. Essai sur l'imagination du mouvement*. Librairie José Corti, Paris, 1943. 17<sup>e</sup> réimpression, 1990.
- BALBIR, Nalini. *Genres littéraires en Inde*. Presse de la Sorbonne Nouvelle, Centre national de la recherche scientifique (France) ,1994.
- BASILE, Giambattista. *Lo Cunto de li cunti, overo lo trattenemiento de' peccerille*, M. Petrini éd., Laterza, Bari, 1976 ; *Le Conte des contes*, trad. Decroisette, Françoise. Circé, Strasbourg, 1995.
- BAUDOU, Jacques. *La fantasy*, Que sais-je ? Puf, 2005.
- BAYLE, Pierre. *Dictionnaire historique et critique: C-J*. Tome second, Basle : Brandmuller, 1741.
- BÉDIER, Josèphe. *Les Fabliaux*, Paris, 1893.
- BELMONT, Nicole. *Poétique du conte : essai sur le conte de tradition populaire*, Gallimard, 1999.

- BEN SOUSSAN, Patrick. *Qu'apporte la littérature jeunesse aux enfants ? et à ceux qui ne le sont plus*, Erés, Toulouse, 2014
- BENCHEIKH, Jamel Eddine. BREMOND, Claude. MIQUEL, Pierre. *Mille et un contes de la nuit*, Gallimard, 1991.
- BENOIST, Luc. *Signes, symboles et mythes*, Que sais-je ? Puf, 2009.
- BERARD, Victor. *De l'origine des cultes arcadiens: essai de méthode en mythologie grecque*. 1894.
- BETTELHEIM, Bruno. *Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Pocket, 2001.
- BISCHOFF, Orane. *L'imaginaire et les contes de fées : une rencontre entre nature intérieure et nature extérieure*, Causses et Cévenne, Millau-Ouest, 2010.
- BOCCACE, Giovanni. *Le Décaméron*, traduit par Dozon, Marth. Guimbard, Catherine. et Scialom, Marc. coll. Livre de Poche, 1994.
- BOTTIGHEIMER, Ruth B. *Fairy Tales: a new History*, New York, Excelsior Editions, 2009.
- BOZZETTO, Roger. *Le fantastique dans tous ses états*. Aix-en-Provence : Presses universitaires de Provence, 2001.
- BREMOND, Claude. *Morphologie d'un conte africain*. In: *Cahiers d'études africaines*. Vol. 19 N°73-76. 1979.
- BREMOND, Claude. *La logique du récit*, Paris, Seuil, 1973.
- BRU, Josiane. *Le repérage et la typologie des contes populaires. Pourquoi ? Comment ?* Bulletin de liaison des adhérents de l'AFAS, n° 14, automne 1999. (<http://afas.revues.org/319>)
- BRUNEL, Pierre. *L'Imaginaire du secret*, ELLUG, Grenoble, 1998.
- BRUNEL, Pierre. PICHOS, Claude. et ROUSSEAU André-Michel. *Qu'est-ce que la littérature comparée ?* Armand Colin, 2<sup>éd</sup>. 2000.
- CAGNAT, René. *L'armée romaine d'Afrique et l'occupation militaire des deux Afrique sous les empereurs*, imprimerie nationale Ernest Leroux, 1892.
- CAIOZZO, Anna et DEMARTINI, Anne-Emmanuelle, *Monstre et imaginaire social: approches historiques*, creaphis editions, 2008.
- CAMPBELL, Joseph. *Le héros aux mille et un visages*, Traduit par H. Crès, Oxus, paris ,2010.



- CANI, Isabelle. CHABROL-GAGNE, Nelly. D'HUMIERES, Catherine. *Devenir adulte et rester enfant ? Relire les productions pour la jeunesse*, Presses Univ Blaise Pascal, 2008.
- CHASSAY, Jean-François. et GERVAIS, Bertrand. (dir.). *Paroles, textes et images : Formes et pouvoirs de l'imaginaire*. UQAM, coll. «Figura», no 19, vol. 1, Montréal, 2008.
- CHELEBOURG, Christian. et MARCOIN, Francis. *La littérature de jeunesse*, Armand Colin, Paris, 2013.
- CHELEBOURG, Christian. *Les fictions de jeunesse*, PUF, Paris, 2013.
- CHEVREL, Yves. *La littérature comparée*, Que sais-je ? Puf, 2014.
- CLEMENT, Levy. *Les monstres du Japon ancien devant les lumières de l'Occident: les kaidan de Lafcadio Hearn et David B*, Cahiers du CELEC, Université Jean Monnet - Saint Etienne, Centre d'Etudes sur les littératures étrangères et comparées, 2010.
- COCHET, Alain. *Nodologie Lacanienne, Etudes Psychanalytiques*, Editions L'Harmattan, 2003.
- COURTES, Joseph. *Le conte populaire : poétique et mythologie, Formes Sémiotiques*, PUF, 1986.
- Dacier, Bon-joseph. *Histoires diverses d'Élien: traduites du grec, avec des remarques*, Auguste Delalain, Paris, 1827.
- DANREY, Virginie. *La naissance des monstres dans l'imaginaire proche-oriental*, In *Anthropozoologica*, N°39, Publications Scientifiques du Muséum national d'Histoire naturelle, Paris, 2004. p 365-370.
- DEOM, Laurent. TILLEUIL, Jean-Louis. *Le héros dans les productions littéraires pour la jeunesse*, Editions L'Harmattan, 2010.
- DERIVE, Jean. *Collecte et traduction des littératures orales: un exemple négro-africain : les contes ngbaka-ma'bo de R.C.A*, Peeters Publishers, Paris, 1975.
- DIFONZO, Nicholas et BORDIA, Prashant. « *Rumeurs, ragots et légendes urbaines. Contextes, fonctions et contenus* », *Diogène*, 2006/1 (n° 213)
- DOUGLAS, Virginie. (dir.), *Littérature pour la jeunesse et diversité culturelle*, L'Harmattan, paris, 2013
- DUBOIS, Raoul. *Quand Perrault nous est conté*. In: *Enfance*. Tome 23 n°1, pp. 109-111. 1970.

- DUCREUX, Gabriel-Marie. *Les siècles chrétiens, ou histoire du christianisme, dans son établissement et ses progrès depuis J.C. jusqu'à nos jours*. Bibliothèque nationale centrale de Florence, Volume 3, Paris, 1785.
- DURAND, Gilbert. *Champs de l'imaginaire*, Grenoble, ELLUG, 1996.
- DURKHAÏM, Emile. *De la division du travail*, PUF, Paris, 1930.
- DUVERNOIS, Henri. *Journal d'un pauvre homme*, Flammarion, Paris, 1937.
- EWERS, Hans-Heino. *La littérature de jeunesse entre roman et art de la narration: Réflexions à partir de Walter Benjamin*. *Revue de littérature comparée*, N° 304, 2002. <https://www.cairn.info/revue-de-litterature-comparee-2002-4-page-21.htm>.
- FERAUD, Marie. *Histoires maghrébines*, KARTHALA, Paris, 1985.
- FIGAL, Gerald. *Civilization and Monsters: Spirits of Modernity in Meiji Japan*. Durham and London. Duke University Press, 1999.
- FONTENELLE, Bernard de. *Œuvre de Fontenelle, De l'origine des fables*, Salmon libraire-éditeur, Paris 1825.
- FRANKL, Viktor-Emil. *Man's search for meaning: from death-camp to Existentialism*. Boston, Beacon Press, 1959.
- GAILLARD, Aurélia (dir). *Le conte, les savoirs*, ELLUG, Féeries, n° 6, Grenoble, 2009.
- GAILLARD, Aurélia (dir). *Le conte, les savoirs*, ELLUG, Féeries, n° 6, Grenoble, 2009.
- GALLEY, Micheline. « Note de lecture » *In Diogène* (n° 213) /1, « *Revue internationale des sciences humaines* », PUF, 2006.
- GALLIC, Maï Le. *Bestiaire et gargouilles au Moyen Âge*. Conférences données à Josselin le 14-06-09. 2009.
- GIUST-DESPRAIRIES, Florence. *L'imaginaire collectif*, Col. Sociologie clinique. ERES, 2003.
- GODENNE, René. *La nouvelle Française*, PUF, 1974.
- GONCOURT, Edmond de. *Hokousai, l'art japonais au XVIII<sup>ème</sup> siècle*, Flammarion, Paris.
- GRAVETT, Paul. *Manga: 60 Years of Japanese Comics*, Laurence King, London, 2004

GRAVETT, Paul., “*The Cartoonist’s Progress : The Inventors of Comics in Great Britain*”, in “*Forging a New Medium, The Comic Strip in the Nineteenth Century*”, LEFEVRE, P. et DIERICK (Eds), VUB University Press, 1998.

GUDIN, Paul-Philippe. *Contes, précédés de recherches sur l'origine des contes, pour servir à l'histoire de la poésie et des ouvrages d'imagination*. Henrichs Paris. 1805.

GUIGA, Tahar. *Traditions orales arabes: le conte populaire arabe; études sur la structure et la place du conte populaire dans l'imaginaire collectif arabe*, UNESCO Archives, 1985.

HENKY, Danièle. *L'art de la fugue en littérature de jeunesse*, Peter Lang, 2004.

HUBER, Bernard et MISSODEY, Guy. *Nationalités, mondialisation et littératures d'enfance et de jeunesse: actes des journées scientifiques du réseau de chercheurs littératures d'enfance, 21-22 novembre 2005*, Archives contemporaines, 2007.

LA FONTAINE, Jean de. *ADONIS. Introduction de Paul Valéry*. Publié sous la direction de J.-L. VAUDOYER. Au masque d'or, coll. “Le Florilège français” PARIS. 1921.

LA FONTAINE, Jean de. *Fables de La Fontaine, Volume 1*, Méquignon-Marvis, 1820.

LA FONTAINE, Jean de. *Fables et œuvres diverses de Jean de la Fontaine*, Firmin Didot frères, 1842.

LACOSTE-DUJARDIN, Camille. *La vaillance des femmes - Relations entre femmes et hommes berbères de Kabylie*, La Découverte, Paris, 2008.

LANGENHAGEN, Marie-Aude De et Guislain, Gilbert. *Zola, panorama d'un auteur*, Studyrama, 2005

LASCAULT, Gilbert. *Le monstre dans l'art occidental*, Klincksiek, 1973.

LASSUS, Alexandra De. *Africains et asiatiques dans la littérature de jeunesse de l'entre-deux-guerres*, L'Harmattan, 2006.

LAZHARI, Labter. *Panorama de la bande dessinée algérienne*, Lazhari Labter, Alger, 2009.

LEGEY, Doctoresse (Françoise). *Contes et légendes populaires du Maroc*, African Books Collective, Editions du Sirocco, Casablanca, 2010.

- LELIEVRE, Henry et BARTHELEMY, Jean. *Japon, Chine, Corée... Cette Asie qui dérange*. Collection Complexe, 2000.
- LEOTIN, Terez. *Fables en case créole Fab bo kay: Adaptation créole des fables de La Fontaine*, Editions L'Harmattan, 2011.
- LEPAGE, Françoise. *Histoire de la littérature pour la jeunesse*, Éditions David, 2000.
- LERICHE, Mathilde. *50 ans de littérature de jeunesse*, Magnard, 1979.
- LEVY, Bertrand. *Géographie, mythe, conte, archétype : une introduction*. In: *Le Globe*. Revue genevoise de géographie, tome 154, 2014.
- LIPINSKI, Edward. *Dieu et déesses de l'univers phénicien et punique*, Peeters, Leuven, 1995.
- LOTMAN, Youri. *La structure du texte artistique, traduit du russe par Anne Fourier*, Bernard Kreise, Gallimard, Bibliothèque des sciences humaines, Paris, 1973.
- MAGDICH, Mahmoud. *Nozhat al-andar fi adjaib al-taouarikh oua al-akhbar*, Dar al-gharb al-islami, 1988.
- MANNONI, Pierre. *Les représentations sociales*, Que sais-je ? Puf, 2014.
- MARCEL, Jean-Joseph. *Fables de Loqman, surnommé le Sage, traduites de l'arabe et précédées d'une notice sur ce célèbre fabuliste*. 2e édition. Impr. de la République, Paris. 1803.
- MARTIN, Jacques. *Explication de divers monuments singuliers, qui ont rapport à la religion des plus anciens peuples*. Chez Lambert, chez Durand, 1739, Paris.
- MARTIN, Marie-Claire. MARTIN, Serge. *Quelle littérature pour la jeunesse*, Klincksieck, 2009.
- MARX, Karl. *Œuvres: Economie*, Gallimard, Paris, 1963.
- MATEO, Pepito. *Le conteur et l'imaginaire*, EDISUD (L'espace du conte), 2005.
- MIZUKI, Shigeru. *Yokai, dictionnaire des monstres japonais*, 2008.
- Moland, Louis. *Œuvres complètes de La Fontaine: Fables*. Garnier Frères, 1872.
- MONNEYRON, Frédéric et THOMAS, Joël. *Mythes et littérature*, Que sais-je ? Puf, 2012.
- MONTARDRE, Hélène. *L'image des personnages féminins dans la littérature de jeunesse française contemporaine de 1975 à 1995*, Atelier National de Reproduction des Thèses, 2001.

- NIERES-CHEVREL, Isabelle. *Faire une place à la littérature de jeunesse in Revue d'histoire littéraire de la France*, PUF, Vol. 102, 2002/1.
- O'NEIL, Dennis. W BARR, Mike. Illustré par BREYFOGLE, Norm. BINGHAM, Jerry. GRINDBERG, Tom. *La saga de Ra's al Ghul*, Collection DC nemesis, Urban comics, 2014.
- PASA, Laurence. *La littérature de jeunesse: enjeux et usages pédagogiques*, presses universitaires du Mirail, 2006.
- PAULME, Denise. *La mère dévorante : Essai sur la morphologie des contes africains*, Gallimard, Paris, 1976.
- PAULME, Denise. *Morphologie du conte africain. In: Cahiers d'études africaines*, vol. 12, n°45, 1972.
- PERRIN, Raymond. *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXI<sup>e</sup> siècle: esquisse d'un état des lieux, enjeux et perspectives*, L'Harmattan, 2007.
- PERRON-BORELLI, Michèle. *Les fantasmes, Que sais-je ?* Puf, 2013.
- PERROT, Jean. (dir.), *Les métamorphoses du compte*, P.I.E.-Peter Lang, Bruxelles, 2004.
- PIAGET, Jean. *La représentation du monde chez l'enfant*, PUF, Paris, 2013.
- PIFFAULT, Olivier. *Il était une Fois les Contes de Fées*, Paris, Seuil, 2001.
- POUPEE, Karyn. *Histoire du manga*, TALLANDIER, Paris, 2013.
- PRINCE, Nathalie. *La littérature de jeunesse en question(s)*, Presses universitaires de Rennes, 2009.
- PRINCE, Nathalie. *La littérature jeunesse*, Armand colin, paris 2012.
- PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte*, Gallimard, 1970.
- RAHMOUNI, Aicha. *Dans « Storytelling in Chefchaouen Northern Morocco: An Annotated Study of Oral Performance with Transliterations and Translations »* BRILL, 28 nov. 2014
- RAYNAUD, Dominique. *Architectures comparées, essai sur la dynamique des formes*, Paris, Editions Parenthèses, 1998.
- REGNIER, André. *De la morphologie selon V. I. Propp à la notion de système préinterprétatif. In: L'Homme et la société, N. 22, Sociologie économie et anthropologie.* 1971.
- RENARD, Jean-Bruno. « *Croyances fantastiques et rationalité* », *L'Année sociologique* (Vol. 60). PUF, 2010/1.

- RENARD, Jean-Bruno. *Rumeurs et légendes urbaines*, Que sais-je ? Montpellier, PUF, 2013.
- RICHARD, Jean-Pierre. *L'univers imaginaire de Stéphane Mallarmé*, Paris, Seuil, 1961.
- RIEDINGER, Sevim. *Le monde secret de l'enfant*, Montparnasse, Paris, 2013.
- RIPA, Yannick. *L'étonnante histoire des belles-mères*, Ouvrage collectif, Belin, 2015.
- SAPIRO Gisèle. *La sociologie de la littérature*, la découverte, Paris, 2014.
- SARTRE, Jean-Paul. *L'Imaginaire*, Gallimard, 1940.
- SEGRE, Cesare. *Du motif à la fonction, et vice versa*. In: *Communications*, 47, *Variations sur le thème. Pour une thématique*, 1988.
- SEYDOU, Christiane. CALAME-GRIAULE, Geneviève. *Des Cauris au marché. Essais sur des contes africains*. In: *L'Homme*, tome 30 n°113. 1990.
- SIMONNET, Pierrette. *Le conte et la nature, essai sur les médiations symboliques*, L'Harmattan, 1997.
- SIMONSEN, Michèle. *Le conte populaire*, PUF, 1984.
- SMOLDEREN, Thierry. *Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*, les impressions nouvelles, 2009.
- SORIANO, Marc. *Les contes de Perrault, culture savante et traditions populaires*, Gallimard, 1968.
- SORIN, Noëlle. *Imaginaires métissés en littérature pour la jeunesse*, PUQ, 2006.
- STEBE, Jean-Marc. MARCHAL, Hervé. *La sociologie urbaine*, Que sais-je ? PUF, 2014.
- STEINMETZ, Jean-Luc. *La littérature fantastique*, Que sais-je ? PUF, 2008.
- SWAINSON, William. *Treatise on the Geography and Classification of Animals*, Longman, Rees, Orme, Brown, Green & Longman, 1835.
- TENEZE, Marie-Louise. *Introduction à l'étude de la littérature orale : le conte*. In: *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*. 24<sup>e</sup> année, N. 5, 1969.
- TISSERON, Serge. *Psychanalyse de la Bande dessinée*, Flammarion, Paris, 2000.
- TROUSSON, Raymond. *Thèmes et mythes littéraires*, Bruxelles, Editions de l'Université de Bruxelles. 1981.
- URVOY, Dominique. *Les penseurs libres dans l'islam classique*. Paris, Flammarion, 1996.

VIAL, Charles. Khemir (Nacer) : *L'ogresse al-Nâsir al-Hamîr, al-Gûla*. In: Revue de l'Occident musulman et de la Méditerranée, n°20, 1975.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. *L'imaginaire*, Que sais-je ? PUF, 2013.

ضياء الكعبي. السرد العربي القديم؛ الأنساق الثقافية وإشكاليات التأويل. المؤسسة العربية للدراسات و النشر بيروت، 2005.

محمود مقديش، نزهة الأنظار في عجائب التواريخ والأخبار، دار الغرب الاسلامي، 1988 .

### **Journaux et magazines :**

BONNAUD Frédéric (Directeur de publication), Les InRocKs (2), *Hayao Miyazaki et les maîtres de l'animation japonaise*, Paris, N°55, (du 17.01.2014).

BUSNEL François (Directeur de publication), Lire (hors-série), *J.R.R. Tolkien le seigneur des écrivains*, N°17, Paris, (03/12/2013).

BUSNEL François (Directeur de publication), Lire (hors-série), *Un siècle de BD*, N°15, Paris, (2012).

HASNAOUI, Karima, « culture », MIDI LIBRE N° 1099 | Lundi 18 octobre 2010.

HERGE, *Tintin au pays des soviets*, petit vingtième n°11, du 10 janvier 1929.

MAURI Ernesto (Directeur de publication), Les Cahiers de Science & Vie, *Japon, aux sources du mythe*, MONDADORI, N°135 (2.08.2013).

MAURI Ernesto (Directeur de publication), Les Cahiers de Science & Vie, *L'origine des mythes, Pourquoi l'humanité partage les mêmes histoires*, MONDADORI, N°147 (6.08.2014).

METAOUI, Fayçal. El-Watan, Festival international de la bande dessinée d'Alger, « Alger, 50 bulles», 16/09/2012.

Michelin, *le guide vert « Comprendre le Japon »*, 2010.

NADJEM, Dalila. « Regards d'éditeurs ». El-Watan, 15 octobre 2008.

PULVAR Audrey (Directrice de publication), Les InRocKs (2), *Fantasy*, Paris, N° 48, (du 16.11.2012).

ZEKRI Bernard (Directeur de publication), Les InRocKs (Hors-série), *La double vie des super-héros, Des comics au cinéma*, Paris, N° 56, (du 20.07.2012).

**Usuels :**

ALLEN, Judy. *L'encyclopédie de la fantasy, Dans le monde des créatures imaginaires*, Rouge & Or, Paris, 2006.

ALLEN, Judy. *L'encyclopédie des mystères*, Rouge & Or, Paris, 2012.

BENCHEIKH, Jamel-Eddine. *Maqama*, In Encyclopædia Universalis, 2010

Bibliothèque Universelle des Romans, ouvrage périodique, Lacombe, volume VIII, 1776.

BORDIER, Jean-Pierre. *L'exemplum*, In Encyclopædia Universalis, 2004.

DELALANDRE, Benoît. *Monstres et dragons*, Larousse, Paris, 2006.

DICTIONNAIRE ENCYCLOPEDIQUE "Antidote". 2011. Montréal (Québec) :  
Druide informatique.

KLAUBER, Véronique. « *MOTIF, poétique* », In Encyclopædia Universalis, 2010.

PHILIPPOT, Michel. « *Composition Musicale* », In Encyclopædia Universalis [en ligne], (consulté le 23 octobre 2016). URL :  
<http://www.universalis.fr/encyclopedie/composition-musicale/>

RICHARD, Jean-François. *Echantillon et échantillonnage*, In Encyclopædia Universalis, 2004.

VARENNE, Jean. *Pañcatantra*, In Encyclopædia Universalis, 2010.

**Livres saints et documents religieux**

Exégèse du Coran de Ibn Kathir, (Tafsir Ibn Kathir).

Le saint Coran.

L'Ancien Testament, Les Livres Historiques, Le Premier Livre Des Rois, (Version Louis Segond 1910).

Le Nouveau testament, (Jean 11 :43) la résurrection de Lazare.

Sahih muslim. Abi el-Hussain Muslim Ibn al-Hajjaj Ibn Muslim.

**Sitographie**

ARCHIVES DU GOUVERNEMENT FILLON. Mis à jour le 05/07/2011.

[http://archives.gouvernement.fr/fillon\\_version2/gouvernement/un-livre-pour-l-ete-800-000-eleves-de-cm1-encourages-a-la-lecture.html](http://archives.gouvernement.fr/fillon_version2/gouvernement/un-livre-pour-l-ete-800-000-eleves-de-cm1-encourages-a-la-lecture.html), (Consulté en 2016)



ARNAUD, Bernadette. *Certains contes de fées remonteraient à la Préhistoire*, [http://www.sciencesetavenir.fr/archeo-paleo/archeologie/certains-contes-de-fees-remonteraient-a-la-prehistoire\\_104164](http://www.sciencesetavenir.fr/archeo-paleo/archeologie/certains-contes-de-fees-remonteraient-a-la-prehistoire_104164) (Publié le 30-01-2016 à 14h00)

CASSELY, Jean-Laurent. *Le numérique va-t-il offrir une deuxième vie aux livres-jeux ?* (mis à jour le 15.04.2016 à 15 h 39), <http://www.slate.fr/story/116713/livre-jeu-deuxieme-chance>,

NOKE, Simon Francis. *Littérature orale africaine et méthodes d'analyse textuelle occidentale : méthodes structurales formelle et génétique*. Mis à jour en novembre 2011. <http://whisperingsfalls.over-blog.com/article-litterature-orale-africaine-et-methodes-d-analyse-textuelle-occidentale-methodes-structurales-formelle-et-genetique-71055090.html>. (Consulté en novembre 2011).

LEYH, Valérie. *Sur les traces des frères Grimm à Liège*. Culture, le magazine culturel en ligne de l'Université de Liège. Mis à jour en Novembre 2013. <https://orbi.uliege.be/handle/2268/160634>- (Consulté le 07 octobre 2016).

SMOLDEREN, Thierry. "Thomas Rowlandson". [http://www.old-coconino.com/sites\\_auteurs/rowlandson/bio/bio\\_fr.htm](http://www.old-coconino.com/sites_auteurs/rowlandson/bio/bio_fr.htm).(Consulté le 3 avril 2018)

PENEDO, Nicolas. « *La BNP et la publicité manga* ». Mis à jour du 1 février 2003, <http://www.animeland.com/articles/voir/32/La-BNP-et-la-publicite-manga>, (Consulté en septembre 2012).

CASSIAU-HAURIE, Christophe. « Selim Zerdani : « J'ai un savoir-faire, alors je m'en sers ! » », *Africultures*, vol. 84, no. 2, 2011. <https://www.cairn.info/revue-africultures-2011-2-page-17.htm>

De fabuleuses aventures pour des héros ordinaires. Mis à jour le 01-10-2014, <https://www.liberte-algerie.com/culture/de-fabuleuses-aventures-pour-des-heros-ordinaires-211100>.

DEJASSE, Erwin. Culture, le magazine culturel de l'Université de Liège, De l'influence des mangas sur la bande dessinée en Europe et aux États-Unis, Belgique, 2010. (<http://hdl.handle.net/2268/91222>)

EL HASSANI, Jamal. Les pires monstres des contes de Noël européens. Mis à jour le 24.12.2012, <http://www.slate.fr/lien/66497/pires-monstres-contes-Noel-gryla-zwarte-piet>.

GARÇA DA SILVA, Sara. TEHRANI, Jamshid J. 2016 Comparative phylogenetic analyses uncover the ancient roots of Indo-European folktales. R. Soc. open sci. 3: 150645. <http://dx.doi.org/10.1098/rsos.150645>.

MANGA-NEWS, <http://www.manga-news.com/index.php/actus/2013/12/30/One-Piece-debarque-sur-Game-One> (consulté le 5 novembre 2016).

PUDLOWSKI, Charlotte. *La monstrueuse littérature jeunesse*. Mis à jour le 21.06.2012, <http://www.slate.fr/story/57755/monstrueuse-litterature-jeunesse-peur-France>.

SOLYM, Clément. *Salon du livre : La violence dans les mangas*, <http://www.actualitte.com/univers-manga/salon-du-livre-la-violence-dans-les-manga-8914.htm>. (Consulté le :18.03.2009)

TAOUINT, Yasmine. *Le Cosplay, véritable phénomène chez les jeunes au FIBDA*. Mis à jour: 07/10/2017 13h19 [http://www.huffpostmaghreb.com/2017/10/07/cosplay-phenomene-jeunes-\\_n\\_18209110.html](http://www.huffpostmaghreb.com/2017/10/07/cosplay-phenomene-jeunes-_n_18209110.html).

- المطبعة اليوسفية . أبو الحسن أحمد بن عبد الله البكري . فتوح اليمن، المعروف، برأس الغول  
Cairo1950 (<http://www.almajidcenter.org/>)

Syndicat National de l'Édition. Secteur éditorial, « *Jeunesse* ». Mis à jour le 9 septembre 2014. [http://www.sne.fr/secteur\\_edit/jeunesse-2/](http://www.sne.fr/secteur_edit/jeunesse-2/) (consulté le 1 janvier 2015).

### Musées et bibliothèques en lignes

BAYEUX MUSEUM.

[http://www.bayeuxmuseum.com/la\\_tapisserie\\_de\\_bayeux.html](http://www.bayeuxmuseum.com/la_tapisserie_de_bayeux.html) (Consulté en 2017).

BIBLIOTHEQUE NUMERIQUE D'ALEXANDRIE. قصة فتوح اليمن الكبرى، الشهيرة برأس الغول و ما جرى للامام على الفارس الكرار و البطل المغوار كرم الله وجهه مع عدو الله راس الغول و مكتبة الجمهورية العربية . البطل المهول

<http://dar.bibalex.org/webpages/mainpage.jsf?PID=DAF->

Job:114821&q=%D8%A8%D8%B1%D8%A3%D8%B3%20%D8%A7%D9%84%D8%BA%D9%88%D9%84. (Consulté en 2017)

BNF, *La BD avant la BD*, (Mis à jour le 23 oct. 2017),  
<http://expositions.bnf.fr/bdavbd/index.htm>.

CATALOGUE EXPOSITION MIYAZAKI MOEBIUS A LA MONNAIE DE PARIS. 2005, Catalogue De L'exposition Du 1er Décembre Au 13 Mars 2005 À L'hôtel De La Monnaie De Paris - Miyazaki / Moebius.

Musée national de Kyōto. « Scroll of Frolicking Animals (Choju giga) », Volume 1.  
<http://www.kyohaku.go.jp/eng/tokubetsu/060422/shoukai/index.htm>.

### **Corpus :**

#### ***Recueils de contes :***

ACEVAL, Nora. L'Algérie des contes et légendes, Maisonneuve & Larose, Paris, 2003.

BENCHIKH ATH MELLOOUYA, L'Hocine, Contes et légendes berbères, Union des Ecrivains Algériens, Alger, 2003.

BOURAYOU, Abdelhamid. Les contes populaires algériens d'expression arabe : l'Office des Publications Universitaires, 2003.

DELPHIN, Gaëtan. Recueil de textes pour l'étude de l'arabe parlé, 1891.

OUSSEDIK, Tahar. Contes populaires, Entreprise nationale du livre, Alger, 1985.

#### ***Bandes dessinées et mangas :***

AIDAOUI, Mohamed Tahar. (NATSU) Degga, Z-LINK, Alger, 2008.

BANAMEUR, Mahmoud. OUAREZKI Soumia. ET OUAREZKI Safia. Fatma N'parapli, Dalimen, Alger, 2014.

BELASKRI, Sofiane. Drahem, Z-LINK, Alger, 2010.

BENMEDIOUNI, Hanane. Nour El-Mouloud, Z-LINK, Alger, 2011.

ZERDANI, Selim (Hex). *L'Eveil de la contrée d'Azeroth*, Kaza édition, Alger, 2010.

BRAHIMI, Salim. MATOUGUI, Fella. Nahla et les Touaregs, Z-LINK, Alger, 2010.

BRAHIMI, Salim. MAGHNICH, Abdelghani. Samy Kun, Vol 2, Z-LINK, Alger, 2011.

CHERITI, Amir. BOUBAKIR, Yasmine. Loundja, Z-LINK, Alger, 2013.

COLLECTIF, *Le voyage de la mouette*, Au cœur de l'aventure, Kaza édition, Alger, 2011.

COLLECTIF, *Monstres*, Dalimen, Alger, 2011.

HAROUN, Ahmed. *Les aventures de M'Quidech Boulahmoum*, Dalimen, Alger, 2011.

OUDJIANE, Sid-Ali. *Victory road*, Vol 2, Z-LINK, Alger, 2011.

RAHMANI, Mouhamed Amine. *Zaid*, Kaza édition, Alger, 2013.

ZELIG, Omar. ASSARI, Redouane. *Red One, L'énigme du mystérieux dessinateur oublié*, Dalimen, Alger, 2010,

### ***Magazines***

Le magazine *Laabstore*, N°4, 9, 10, 12, 27,28, 30, et N°31, BRAHIM Salim (Directeur de publication), Z-LINK, Alger, (2008/2011).

Le magazine *El Bendir*, N°2, 4, 5, 6, 8, et N°9, Dalimen, Alger, (2011/2014).

## Index

- 1  
1984 (Roman) .....2, 105, 261
- A**
- AARNE, Antti20, 22, 23, 24, 148, 172, 235, 251  
Aarne-Thompson20, 22, 148, 172, 235, 251  
AaTh .....20, 22, 23, 117  
AB Production ..... 80  
Abd al-Hamid Ibn yahya.. 13  
aboyeurs ..... 42  
Abu Faraj Al Isphahani .... 13  
Accro-tv (émission) ..... 84  
ACEVAL, Nora31, 116, 148, 167, 168, 170, 173, 179, 183, 198, 200, 211, 218, 222, 223, 225, 229, 230, 232, 237, 239, 245, 247, 266  
ACHE, Caran ..... 49  
*Ad et thamoud* ..... 14  
adaptation créatrice ..... 24  
africain29, 30, 207, 255, 256, 260, 261  
*Agadez* ..... 23  
Aïdaoui, Tahar Mohamed 85  
*Akim* ..... 56  
Akira (Manga)71, 76, 134, 187, 188, 189  
Akira Toriyama ..... 71  
Al-Bukhalaa' ..... 13  
*Alf samar* ..... 11  
Al-Gahsiyari ..... 11  
Algérie0, 6, 30, 32, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 83, 84, 85, 86, 87, 114, 116, 117, 119, 120, 125, 126, 137, 167, 171, 174, 186, 192, 193, 205, 206, 207, 210, 211, 222, 229, 231, 237, 245, 253, 266  
Al-Jahidh ..... 14
- Allabbad, mohieddine* 53, 54  
Al-Masudi ..... 11  
*Alternatif* ..... 73  
amorce ..... 38, 239  
*analogon* ..... 97  
Ando Hiroshige ..... 66  
Angleterre .....15, 42, 47  
animation37, 59, 61, 72, 73, 75, 77, 157, 187, 203, 262  
animaux12, 14, 17, 22, 43, 45, 63, 69, 120, 148, 149, 152, 167, 198, 240, 241, 246, 247  
anime74, 75, 76, 79, 81, 133, 134, 138, 189, 190  
*Anime* ..... 72  
animes70, 74, 76, 79, 80, 83, 86, 87, 133, 134, 136, 138, 187  
anthropologique23, 121, 226, 233  
anthropologues101, 141, 146  
anthropomorphisée ..... 17  
anticipation ..... 105  
appendice ..... 37, 40  
arabe10, 11, 12, 23, 29, 31, 53, 55, 56, 57, 81, 83, 84, 85, 86, 116, 119, 121, 138, 142, 145, 150, 151, 173, 183, 184, 192, 201, 206, 211, 219, 237, 245, 246, 258, 259, 266  
Aram, Mohamed ..... 56  
arroseur arrosé ..... 69  
artifice ..... 100  
Asimov, Issac ..... 107  
*Assari, Redouane ( Red-One)* ..... 61  
Astro boy (Manga) ..... 72  
*Astro, le petit robot* ..... 133  
*atomes narratifs* ..... 131  
ATU ..... 20, 23
- B**
- Balzac ..... 49  
Ban Dainagon ..... 63  
bande dessinée4, 5, 7, 34, 35, 36, 37, 41, 43, 44, 47, 49, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 69, 82, 84, 87, 88, 126, 127, 135, 136, 137, 152, 159, 185, 190, 191, 192, 193, 195, 196, 203, 205, 206, 210, 214, 215, 250, 253, 254, 258, 261, 262, 264  
*Barbe-Bleue* ..... 10  
BARBIN, Claude ..... 9  
Basile, Giambattista ..... 143, 144, 145, 146, 147, 148  
*Bassel* ..... 53  
bataille d'Hastings ..... 42  
Batman .....52, 201, 203, 204  
BD 4, 34, 35, 36, 37, 40, 41, 42, 44, 45, 46, 47, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 70, 71, 72, 75, 77, 78, 79, 81, 82, 85, 87, 88, 125, 126, 132, 133, 138, 139, 152, 159, 161, 186, 187, 191, 193, 201, 203, 205, 206, 208, 210, 262, 266  
BEDIE, Joseph ..... 16  
*Belaskri, Sofiane*60, 124, 125, 126, 195  
Bendir (El) ( Magazine) .. 60, 127, 267  
*Benmediouni, Hanane* ..... 59, 124, 125, 133, 134  
Berbères .....23, 31, 120  
*bibles des pauvres* ..... 43  
*bibles moralistes* ..... 43  
*Bidpâi* ..... 150  
Big Brother ..... 105  
Bigot, George Ferdinand.. 68

- Biskra.....32, 119, 236  
 BLACHERE, Régis ..... 14  
*Black et Mortimer* ..... 34  
 Blake et Mortimer..... 37  
 Bleach (animation)..... 71, 86  
 Blek le Roc ..... 56  
 Boccace.....16, 143, 147, 148  
 Boudjellal, Farid ..... 57  
 BOURAYOU, Abdelhamid  
 31, 119, 151, 173, 175, 183,  
 200, 211, 212, 213, 218, 225,  
 228, 233, 234, 236, 237, 245,  
 266  
 Bourenane-Rebbah, Kenza  
 ..... 60  
 Bouslah, Mohamed .... 56, 59  
 Bouzid (BD)..... 56, 191  
 Brahimi, Salim.....84, 85, 124  
 BREMOND, Claude26, 27,  
 28, 30, 31  
 Bruegel..... 39  
 bulle .....37, 40, 194, 215  
 bulles37, 40, 43, 50, 68, 88,  
 206, 262  
 BUSCH, Wilhelm ..... 48
- C
- Cahier des caprices ..... 65  
 CALAME-GRIAULE,  
 Geneviève ..... 23  
*Calbraith, Matthew* ..... 66  
 Capek, Karel ..... 106  
 Carré d'art (Magazine).... 59,  
 127  
 cartouche..... 37  
 cases36, 40, 47, 48, 68, 70,  
 78, 159, 215  
*Cendrillon*10, 117, 145, 151,  
 218  
 CERVANTES, Miguel De49  
 chapelle Sixtine..... 44  
*Chaperon rouge* ..10, 49, 216  
 CHASLES, Emile ..... 10  
*Chat botté* ..... 10, 49
- CHELEBOURG, Christian3,  
 159  
 Chine.....63, 75, 83  
*Chojujingiga* ..... 63  
 cinéma3, 12, 34, 39, 40, 52,  
 56, 61, 75, 153, 154, 158,  
 159, 203, 218, 251, 262  
 classement..... 22, 156  
 classification5, 20, 22, 23, 31,  
 34, 70, 73, 78, 117, 148, 172,  
 215, 235, 251  
 Classification Décimale  
 Universelle ..... 34  
 Club Dorotheé73, 79, 80, 84,  
 134  
 COLOMBE, George  
 Christophe ..... 50  
 comics35, 41, 52, 54, 154,  
 159, 201, 203, 262, 257  
*Conduite de Rois*..... 12  
 conscience6, 93, 95, 96, 97,  
 98, 99, 103, 189, 192, 209  
 Conscience imageante ... 96,  
 99  
 conscience réflexive ..... 96  
 constantes narratives ..... 24  
 conte2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 13,  
 14, 17, 18, 20, 21, 22, 23, 24,  
 26, 29, 30, 31, 59, 93, 95,  
 102, 123, 128, 130, 135, 137,  
 138, 139, 141, 142, 143, 144,  
 145, 148, 151, 154, 161, 163,  
 168, 170, 171, 172, 173, 175,  
 176, 177, 178, 179, 180, 181,  
 182, 183, 184, 185,195, 196,  
 198, 199, 200, 201, 207, 210,  
 211, 212, 213, 214, 216, 219,  
 220, 221, 222, 223, 224, 225,  
 226, 227, 228, 229, 230, 231,  
 232, 233, 234, 235, 237, 239,  
 241, 242, 243, 244, 245, 247,  
 253, 254, 255, 256, 258, 259,  
 260, 261  
 Conte édifiant..... 14
- Contes de bonnes femmes 10  
*Contes de ma mère l'Oye* . 10  
*Contes de tous pays*..... 10  
 conteur2, 21, 23, 24, 118,  
 176, 177, 178, 179, 199, 201,  
 205, 210, 221, 226, 228, 237,  
 238, 239, 244, 246, 252, 259  
*Convention de Kanagawa* 66  
 coran 13, 14, 121,193, 149,  
 240, 242,243, 244, 246, 263  
*Corto Maltese* ..... 34, 54  
 cosplay .....82, 84, 265  
 création2, 4, 6, 19, 26, 44, 48,  
 51, 52, 60, 85, 86, 94, 103,  
 104, 105, 107, 109, 110, 111,  
 134, 152, 153, 163, 164, 185,  
 191, 193, 194, 198, 206, 209,  
 215, 235, 239, 251, 253  
*cri qui tue (Le)* ..... 77, 79  
 culture populaire9, 206, 208,  
 214
- D
- Dahmani, Lounis*..... 61  
 Dalimen (Ed)58, 59, 60, 61,  
 125, 193, 195, 207, 266, 267  
 Damanaka ..... 12  
 danse des morts..... 44  
 Dante..... 16, 49  
*Death note*..... 133  
*Débat* ..... 19  
*Décameron*16, 20, 143, 147,  
 255  
 Degas, Edgar ..... 66  
 DEGGA (Manga)..... 85  
 DELPHIN, Gaëtan10, 116,  
 121, 142, 183, 246, 266  
 désir ....12, 28, 100, 106, 111  
 Dessin au gré de l'idée..... 65  
 dessins animés12, 51, 58, 74,  
 79, 86  
 Deuxième Guerre mondiale  
 ..... 104  
*Dhawahir* ..... 55

- didactique..... 17, 68  
dieux .....18, 101, 102, 103  
*Dingue au bistouri (BD)* .. 59  
Disney ...53, 61, 79, 134, 145  
*Disputatio* ..... 19  
divin .....18, 52, 155  
*Dorbane, Mohamed* ..... 58  
DORE, Gustave ..... 49  
*Dorothée* Hoschedé,  
Frédérique .....79, 80, 134  
double fictif..... 93  
*Doxa* ..... 111  
duc Guillaume..... 42  
Durkheim, Emile ..... 111  
Dynamic Art ..... 61  
*dystopie* ..... 106
- E**
- Edgar P. Jacobs ..... 37  
Edo..... 64, 66  
effet cinétique ..... 38  
Egypte11, 53, 191, 41, 137,  
141, 151  
*El Chaab (journal)*..... 55  
El Manchar (journal)..... 57  
*El-Afrit(BD)* ..... 55  
*Elien* ..... 145  
*Elizabeth Frenzel* ..... 129  
*ellipse*.....36, 40, 78, 79, 159  
El-Manchar (Journal) ..... 61  
El-Moudjahid (Journal).... 56  
Emaki..... 63, 64  
Emakimono..... 63  
empathie .....93, 157, 182  
ENAG (Ed) ..... 59  
enluminures.....2, 41, 43  
errance6, 213, 220, 221, 222,  
223, 224, 225, 226, 228, 238,  
239  
estampe46, 48, 67, 68, 69,  
226, 48, 66, 67, 68  
ethnies ..... 9, 141  
ethnographes .....9, 21
- Europe20, 21, 22, 45, 46, 53,  
65, 74, 77, 78, 79, 144, 150,  
230, 252, 264  
*Eveil de la contrée d'Azeroth  
(Manga)* ..... 88  
*Exemplum* ..... 19
- F**
- fable2, 17, 18, 102, 145, 147,  
150, 252  
fabliaux ..... 16  
fansub..... 81  
*fantasmagorique* ..... 99  
fantasme .....94, 95, 100, 101  
FELIV (Festival international  
de la littérature et du livre  
jeunesse) ..... 59, 88  
festival d'Angoulême. 58, 59  
FIBDA (Festival  
international de la bande  
dessinée d'Algérie)59, 60,  
61, 87, 88, 124, 132, 193, 265  
fiction3, 19, 72, 74, 80, 93,  
103, 105, 106  
*Fillmore, Millard* ..... 66  
Flaubert ..... 20  
focalisation..... 39, 198  
folklore10, 15, 23, 75, 128,  
150, 161, 174, 187, 188, 191,  
202, 205, 216  
fonction25, 27, 68, 128, 129,  
137, 158, 178, 219, 223, 242,  
248, 253, 261  
fonctions24, 25, 26, 28, 110,  
162, 199, 210, 223, 227, 256  
formalistes.....5, 29, 128  
*Frankenstein* ..... 154  
Frankl, Victor..... 162  
FREUD, Sigmund.... 18, 101
- G**
- GALLAND, Antoine ..... 11  
Game One ..... 86, 134  
GARLANDE, Jean De..... 19  
GAULMIN, Gilbert ..... 12
- GEKIGA ..... 73  
Ghibli (Studio d'animation)  
..... 134  
Ghost in the shell ..... 73  
Giust-Desprairies, Florence  
..... 110  
GODENNE, René..... 20  
Godzilla ..... 154  
Goethe..... 47  
GOEZ, Joseph Franz (Von)  
..... 46  
Goldorak ..... 72, 79, 80, 83  
*Google-trends* ..... 6  
*Gourmelen, Jean-pierre*... 57  
GREIMAS, Algirdas Julien  
.....28, 29, 31  
GRIMM, Frères2, 21, 143,  
144, 145, 146, 147, 150, 212,  
213, 218  
GROENSTEEN, Thierry . 49  
Grosen, Jean-Baptiste ..... 66  
Gudin, Paul-Philippe ... 149,  
151  
*Guerroui, Brahim* ..... 58  
GUEULLETTE, Thomas  
Simon..... 5  
*Gyps* ..... 61
- H**
- hadith .....13, 14, 15  
Hajimi Isayama..... 133  
Harlot's Progress ..... 45, 46  
Haroun, Ahmed55, 56, 117,  
122, 127, 148, 170, 172, 207,  
208, 210, 229, 237, 238, 239,  
240, 246, 247  
harpeurs ..... 15  
Harunobu ..... 67  
*Hasan El-Shamy* ..... 23  
Hayao Miyazaki73, 134,  
187, 262  
Henri II ..... 15  
*Heptaméron* ..... 17, 143  
*Hercule* .....49, 142, 233, 236

- Hercules Libys* ..... 142  
héros 13, 18, 19, 25, 26, 27, 28, 38, 39, 41, 49, 53, 54, 70, 71, 142, 145, 148, 153, 154, 157, 159, 160, 169, 173, 174, 175, 181, 182, 184, 185, 192, 193, 195, 200, 201, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 213, 214, 216, 220, 226, 228, 229, 231, 233, 234, 235, 237, 239, 241, 242, 243, 245, 247, 251, 252, 253, 255, 256, 262, 264  
Hésiode ..... 18  
Hidenori Kusaka ..... 72  
*Histoire des 3 Adolf* ..... 77  
*Histoires et contes du temps passé* ..... 10  
Hitler ..... 105  
HOGARTH, William 45, 46, 47, 48, 261  
Hokusai ..... 64, 65, 66, 68, 87  
Honda Kinkichiro ..... 68  
hors cadre ..... 38  
HUGO, Victor ..... 49, 54, 155
- I*
- Ibn Al-Haytham ..... 39  
Ibn Al-Jouzi ..... 13  
Ibn Al-Muqaffa 12, 13, 149, 150  
*Ibn Hibbân* ..... 15  
Ibn Kathir ..... 13, 193, 263  
Ibn Khaldoun ..... 13  
icônes ..... 111  
idéogramme ..... 37  
images 35, 36, 37, 43, 45, 46, 47, 50, 67, 74, 92, 93, 95, 96, 97, 98, 104, 136, 137, 176, 203, 205, 252, 256  
imaginaire 2, 5, 6, 49, 91, 92, 93, 95, 99, 100, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 129, 141, 142, 149, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 160, 167, 184, 186, 190, 198, 203, 205, 208, 233, 234, 236, 250, 255, 256, 257, 258, 259, 261, 262  
imagination 6, 36, 93, 95, 96, 98, 103, 105, 106, 107, 111, 143, 149, 152, 158, 159, 161, 162, 163, 235, 251, 254, 258  
imaginé ..... 29, 97  
*imago* ..... 92, 93  
*imitation* ..... 19, 93, 99  
*imitor* ..... 93  
immorale ..... 17  
*In Gall* ..... 23  
indienne ..... 11  
instantané .. 36, 37, 38, 80, 98  
intrication 107, 108, 109, 188  
irréelle ..... 100, 238  
Isawaghens ..... 23  
islam ..... 13, 14, 202, 205, 247  
Italie ..... 39, 56, 142
- J*
- japon 35, 63, 64, 68, 73, 74, 75, 76, 82, 134, 189  
*japon expo* ..... 82  
*Jardin d'El-Faci* ..... 10  
jeux vidéo 3, 73, 76, 84, 134, 156  
Jiji Shinpo (Journal) ..... 69  
Jiro Taniguchi ..... 71, 133  
josei ..... 72  
*journal de Mickey* ..... 53  
juive ..... 10, 152, 238
- K*
- Kabuki ..... 64  
kabyle ..... 29, 178, 216  
Kalila wa dimna ..... 5, 12  
*Kalila wa Dimna*. 12, 55, 149  
kana (Journal) ..... 67  
kaoru mori ..... 133  
Karataka ..... 12  
Katsuhiko Ôtomo ..... 71  
Katsuichi Kabashimadans 70  
Katsukawa Shunshodont.. 64  
Katsushika Hokusai 64, 65, 87  
Kaza (Edition) 88, 127, 191, 266, 267  
Khadra, Yasmina ..... 59  
*Kinder-und Hausmärchen* 21  
Kitazawa Rakuten ..... 69  
Kobayaschi Kiyochika ..... 68  
kodomo ..... 72  
*Kouza, Khawla Houria* 59, 88
- L*
- L'attaque des titans* ..... 133  
l'Iliade et l'odyssée ..... 102  
*la Belle au Bois dormant* . 10  
*la belle et la bête* .. 146, 154  
*la cigale et de la fourmi* ... 18  
la Fontaine, Jean De 12, 148, 149, 150, 151, 258  
*la Patience de Grisélidis*.. 10  
Laabstore (Magazine) 59, 60, 84, 125, 267  
Labtar, Lazhari ..... 58, 59  
LACAN, Jacques 6, 107, 108  
Ladjouze, Chahine ... 88, 193  
lais ..... 15  
Lang, Fritz ..... 107, 258, 260  
Lauzier, Gérard ..... 54  
*Le chat du rabbin* ( ..... 152  
Le petit vingtième ..... 51  
légende 3, 19, 20, 120, 142, 143, 151, 161, 162, 163, 191, 227, 236, 241, 252, 266, ... 2, 14, 15, 20, 31, 63, 114, 115, 116, 117, 120, 161, 162, 163, 167, 175, 222, 229, 237, 245, 246, 252, 256, 258, 261, 266  
leitmotivs ..... 52  
*Les Mille contes ( Hazar-afsana)* ..... 11  
*les Souhails ridicules* ..... 10  
*L'Étrange Cas du docteur Jekyll et de M. Hyde* ..... 154



- Lévi-Strauss ..... 29, 99  
 Liban..... 15, 53  
 Lipinski, Edouard ..... 141  
 littérature0, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10,  
 11, 12, 15, 30, 34, 35, 36, 58,  
 59, 63, 94, 95, 100, 106, 114,  
 115, 117, 119, 121, 131, 132,  
 135, 206, 212, 218, 227, 233,  
 244, 250, 251, 252, 253, 255,  
 256, 257, 258, 259, 260, 261,  
 265  
*livre des lumières* ..... 12  
 livres saints ..... 14, 263  
 Lokman2, 148, 150, 151, 252  
*Louerrad, Nawel* ..... 59, 60  
 Lucky Luck..... 133  
 Lynch, David ..... 153
- M**
- M. Brenier..... 10  
 M'Quidech..... 56, 60  
 Magdich, Mahmoud..... 142  
 Magical girl..... 71  
*Maître Chat*..... 10  
 Mamoru Oshii..... 73  
 manfras .....73, 77, 78  
 manga4, 5, 6, 7, 35, 62, 63,  
 64, 65, 68, 69, 70, 71, 72, 73,  
 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81,  
 82, 83, 84, 85, 86, 87, 104,  
 127, 133, 134, 135, 136, 137,  
 138, 152, 159, 185, 187, 188,  
 189, 190, 191, 192, 193, 194,  
 210, 211, 214, 215, 253, 260,  
 265  
 mangakas75, 78, 84, 125,  
 133, 192  
 Manhua ..... 77, 83  
 manhwas ..... 73  
 Manwha .....73, 77, 83  
 Maqamat ..... 13  
 Marguerite de Navarre .... 17,  
 143  
 Marie de France ..... 15, 150
- Marvel..... 52, 54, 154  
 Marx, Karl..... 103  
 Masashi Kishimoto .. 71, 134  
*MAZ (Mazari, Mohamed)* 56  
 Mechkour, Larbi ..... 57  
 Meiji..... 69, 186  
*Mekbel, Saïd* ..... 58  
 Mekideche.....55, 56, 57  
*Melouah* ..... 57  
 mémoire15, 21, 31, 55, 59,  
 93, 184, 205, 206  
 Merabtene, Menouar ..... 56  
 Merbah, Merbah ..... 56  
 merveilleux2, 20, 22, 24, 30,  
 32, 122, 173, 200, 216, 230,  
 233, 237, 239, 247, 254  
*Métropolis* ..... 107  
*Mille et une nuits*5, 11, 32,  
 144, 173, 235, 236  
 mimétisme ..... 93, 243  
 modélisation..... 93  
 Mohammed (Prière et salut  
 soient sur lui) .....13, 14, 202  
*Moliterni, Claude*..... 54, 57  
 Monet, Claude..... 66  
*monstration* ..... 159  
*monstre*6, 126, 152, 153, 154,  
 155, 156, 163, 164, 166, 167,  
 168, 169, 170, 171, 172, 173,  
 175, 177, 178, 179, 180, 181,  
 182, 183, 184, 185, 186, 187,  
 189, 190, 191, 192, 193, 194,  
 195, 196, 198, 200, 201, 210,  
 212, 213, 216, 221, 222, 223,  
 224, 234, 252, 253, 258  
 monstres92, 153, 154, 155,  
 156, 167, 169, 170, 171, 172,  
 173, 174, 176, 178, 181, 182,  
 185, 186, 187, 191, 194, 195,  
 198, 251, 256, 259, 265... 60,  
 126, 193, 195, 263, 267  
 morale ...12, 13, 28, 149, 224  
 More, Thomas ..... 104
- motif 95, 128, 129, 130, 131,  
 169, 170, 172, 178, 182, 211,  
 212, 214, 227, 228, 229, 230,  
 232, 233, 234, 235, 236, 239,  
 240, 241, 247, 248, 261  
*motifèmes* ..... 128  
*Motif-Index* ..... 22  
 motifs5, 6, 22, 90, 128, 129,  
 130, 132, 141, 179, 199, 208,  
 214, 216, 217, 234, 237, 238,  
 242, 244, 247, 252, 253  
 moyen âge15, 16, 38, 41, 42,  
 43, 230  
 mozabite..... 30  
 Musolini ..... 105  
 musulman 85, 176, 204,  
 262...14, 94, 202  
 mystérieux19, 57, 61, 125,  
 267  
 mythe15, 18, 19, 20, 29, 101,  
 102, 103, 104, 131, 161, 174,  
 253, 259, 262...2, 100, 101,  
 102, 111, 129, 142, 251, 253,  
 255, 261, 262  
 mythologie18, 102, 103, 104,  
 191, 255, 256
- N**
- Nadjem, Dalila58, 60, 87, 88,  
 125  
 Naoki Urasawa..... 133  
 Naruto (Manga)71, 76, 86,  
 134, 136, 192  
*Natsu (Aïdaoui Tahar)*.... 85,  
 124, 127, 133, 134  
 néant ..... 92  
 Néantisation .....98, 99, 108  
 Niger ..... 23  
 Nishiki-e ..... 67  
 nœud borroméen107, 108,  
 109  
 Noke Simon Francis..... 30  
 Norakuro ..... 69  
 Nouveau Monde..... 106

- nouvelle 12, 16, 17, 20, 23, 24, 51, 54, 57, 58, 59, 66, 67, 68, 75, 76, 81, 92, 95, 96, 106, 107, 111, 150, 155, 158, 189, 202, 206, 207, 214, 215, 219, 222, 239, 242, 254, 257
- O
- objet conceptuel ..... 98
- objets absents ..... 96
- occident 10, 11, 12, 15, 66, 67, 186
- ogres 32, 117, 141, 167, 168, 170, 173, 175, 180, 181, 182, 183, 230, 233
- Okamoto Ipppei ..... 69
- Olympe ..... 103
- Ombrax ..... 56
- One piece (Manga) 71... 134, 138, 191
- onomatopée ..... 37, 45
- orale 3, 9, 10, 16, 18, 21, 23, 24, 34, 116, 121, 161, 162, 175, 181, 185, 206, 218, 238, 261... 11, 15, 256, 258
- orient ..... 10, 11, 87, 149, 243
- Original Animation Video* 76
- origines 8, 11, 16, 22, 41, 63, 101, 116, 118, 123, 126, 141, 143, 194
- Orwell, George ..... 105
- Osamu Tesuka .... 72, 73, 133
- Otaku ..... 84
- Otomo Katsuhiro ..... 76
- Ouareski, Safia & Soumeiya* ..... 60
- OuBaPo ..... 36
- Oudjiane, sid-ali* 59, 88, 124, 125, 192
- Ouled Gallal (Walad Galal) 32
- OuLiPo ..... 36
- OUSSEDIK, Tahar 31, 118, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 199, 200, 201, 209, 210, 211, 213, 218, 223, 228, 229, 230, 231, 234, 236, 239, 240, 241, 242, 245, 266
- P
- Pantchatantra* ..... 12
- papyrus ..... 41
- Paris Mangas & SCI-FI Show* ..... 82
- Parques ..... 18
- PAULME, Denis ..... 30
- Peau d'âne* 10, 117, 145, 198, 199, 218, 223
- PERRAULT, Charles 9, 10, 49, 117, 137, 141, 143, 144, 145, 218, 256, 261
- PERRAULT, d'Armancour ..... 10
- personnages 6, 13, 15, 16, 17, 19, 24, 26, 28, 35, 37, 39, 40, 47, 50, 51, 64, 69, 71, 72, 78, 92, 134, 157, 159, 172, 175, 179, 187, 192, 197, 201, 207, 211, 219, 226, 228, 232, 238, 244, 245, 246, 250, 253, 259
- personnifier ..... 102
- Petit français illustré ..... 50
- Petit Poucet* ..... 10, 49
- Petit Vingtième ..... 51, 52
- Petite Pantoufle de verre* . 10
- PETITFAUX, Dominique* . 36
- Pétrarque ..... 16
- Phylactère 37, 41, 43, 44, 70, 77
- Piacevoli Notti ..... 146
- Pilpay ..... 150, 151
- planche 36, 38, 44, 46, 49, 51, 55, 59, 67, 77, 78, 193, 194, 207
- planète du Chomorkoul (La)* ..... 61
- Platon ..... 104, 105
- Pluto* ..... 133
- Pokémon ..... 72
- pop'art ..... 3
- populaire 2, 8, 9, 11, 14, 17, 18, 22, 30, 47, 56, 67, 76, 85, 103, 119, 130, 143, 147, 157, 158, 162, 164, 167, 173, 184, 206, 207, 211, 215, 218, 228, 231, 254, 256, 258, 261
- pop-up ..... 3, 158, 250
- Praxis* ..... 111
- PRINCE, Nathalie ..... 3
- Princesse Mononoké ..... 73
- Princesse Saphir (Animation)* ..... 79
- propagande ..... 42, 43, 69
- prophète 13, 14, 15, 202, 237, 238, 239, 240, 241, 242
- PROPP, Vladimir 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 128, 129, 260
- psychanalyse ..... 18, 107, 220
- public 24, 39, 42, 43, 46, 47, 50, 53, 57, 59, 60, 67, 71, 73, 74, 75, 81, 105, 125, 131, 135, 144, 156, 157, 181, 185, 193, 209, 222, 226, 238, 242, 244
- Q
- quête 18, 19, 24, 28, 70, 160, 174, 227, 228, 229, 247
- R
- Rabelais ..... 49
- raccords ..... 40
- Rahmani Amine ..... 133
- Raïs Hamidou (Manga) ... 88, 193
- RAVETT, Paul ..... 47
- réalité physique ..... 98, 99
- récitatif ..... 37, 207
- Recueil de textes pour l'étude de l'arabe parlé* ..... 10
- recueils* 15, 16, 20, 21, 31, 68, 115, 116, 141, 148, 167, 183, 237, 245, 246

- religieuse 12, 14, 66, 85, 152, 237, 238, 240, 241, 245..2, 14, 22, 63, 130, 131, 237, 238, 239, 241, 243, 244, 246, 247
- religion 6, 13, 14, 43, 45, 152, 162, 202, 221, 237, 238, 239, 240, 242, 245, 246, 247, 253
- REMI, George  
     Hérgé ..... 51  
 remplir le vide ..... 40
- Renard, Jean-Bruno 161, 163
- représentation 35, 38, 39, 41, 45, 46, 92, 93, 94, 96, 98, 99, 108, 109, 152, 153, 171, 181, 192, 202, 205, 206, 227, 235, 260
- revue El-Rih* ..... 53
- revue Majalati* ..... 53
- revue Samir* ..... 53
- revue Usamah* ..... 53
- rhétorique ..... 111, 130
- Rhodope ..... 2, 145, 151, 239
- Richard Donner ..... 52
- robinsonnade 6, 227, 228, 229
- ROGER, Jaques-François 30
- Roi Léo(Le)* ..... 72, 79
- roman 20, 46, 49, 52, 59, 105, 106, 134, 148, 157, 160, 215, 227, 250, 257
- romans dessinés ..... 4
- ROSS, Charles Henry ..... 48
- ROWLANDSON, Thomas ..... 46, 47
- Royale, Ségolène ..... 80
- S
- Salluste (Historien romain)* ..... 142
- Sam Raimi ..... 53
- Samir présente Mickey* ..... 53
- Samy-Kun (Manga) ..... 85
- sanskrit ..... 12
- SARTRE, Jean-Paul 6, 95, 96, 97, 99, 100, 108, 159
- scanlation ..... 81
- scans ..... 86
- schéma narratif ..... 22, 28, 145
- Schreder, Etienne* ..... 87, 193
- seinen ..... 71, 72, 133
- séquences narratives ..... 26
- Sfar, Joann ..... 152
- Shakai ..... 73
- Shinbun ..... 67, 68, 69
- Shitei ..... 73
- shogun ..... 67
- shogunats* ..... 66
- shôjo ..... 71, 72, 78, 124, 215
- shônen 70, 71, 72, 78, 133, 134
- Shuhanronemaki* ..... 64
- SIMONSEN, Michèle ..... 2
- Sindbad* ..... 53
- skenographia ..... 39
- Slim ..... 56, 57, 58, 61, 191
- SNED ..... 55, 56, 206
- sociétés 5, 9, 72, 103, 105, 188, 223, 250
- sociologie ..... 15, 18, 261
- Space-toon ..... 86
- Spider-Man ..... 53
- story-boards ..... 44, 159
- Straparola ..... 146, 147
- Straparola, Giovan Francesco ..... 148
- STRAUSS, Claude-Levi .. 31
- strip ..... 36, 60
- structuralisme ..... 31
- structure de base ..... 24
- suggestion ..... 40, 159
- Suiri ..... 73
- Superman ..... 52
- surnaturelle ..... 18, 133
- symbole 37, 95, 101, 102, 104, 109, 199, 219
- symbolique 79, 108, 109, 142, 156, 161, 168, 220
- symbolisme ..... 107, 108
- Syrie ..... 15, 86, 250
- T
- Tagawa Suihō ..... 69
- Tahimi, mohamed* ..... 53
- tapisserie de Bayeux .. 38, 42
- Tarzan ..... 52
- techniques de prise de doigts (Manga) ..... 68
- Tegidda-n-Tesemt* ..... 23
- Tekemoto Atoss ..... 79
- Temple du Soleil ..... 51, 52
- TENESE, Marie-Louise .... 2, 22, 116
- Texeira* ..... 56
- The Japan Punch (Journal) 68
- The Upside Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo (BD) ..... 69
- thème 12, 14, 30, 43, 59, 69, 73, 128, 129, 130, 131, 154, 195, 218, 227, 228, 230, 239, 261...5, 21, 63, 71, 72, 74, 104, 106, 129, 130, 131, 132, 141, 165, 238
- THMPSON, Stith .. 22, 23, 24
- Tiaret ..... 31, 116, 139, 167
- Tidadini* ..... 57
- Tim (BD)* ..... 53, 61, 125
- Tim Burton ..... 53
- Tintin ..... 51, 52, 70, 133
- Tobae (Revue) ..... 68
- Tomachevski ..... 131
- TOPFFER, Rodolphe 46, 47, 48, 50
- topos ..... 130
- Tosh Fish* ..... 54
- Totor ..... 51
- Touaregs 23, 30, 124, 134, 266
- Tousnina ..... 31, 116
- tradition 9, 10, 16, 30, 64, 74, 94, 95, 153, 192, 253, 254

- transcription 45, 98, 185, 210  
*transition* ..... 3, 38, 210  
travellings ..... 40  
*troubadours* ..... 19  
Trousseau ..... 129  
*trouvères* ..... 19  
Tsugumi Oba ..... 133  
Tunisie ..... 54, 119, 137, 142  
typographie ..... 37
- U*
- ukiyo-e ..... 65  
Ulysse 31 ..... 72  
*une souffrance (BD)* ... 59, 88  
Union Nationale des Arts Plastiques ..... 55  
Uther ..... 20, 23  
Utopia ..... 104, 105  
utopie ..... 104, 105, 106, 107
- V*
- Vatican ..... 44  
*Vent de la Liberté (le)* ..... 60  
Venus  
    الزهرة مركز ..... 86, 250  
Verbeck, Gustave ..... 69  
vidéo . 35, 73, 75, 76, 84, 160  
visualisation des discours 93  
Voyage de Chihiro ... 73, 187  
vraisemblable ..... 105, 163
- W*
- Waratha (BD) ..... 59, 60  
*Webcomics* ..... 81  
Wirgman, Charles ..... 68
- X*
- X-man ..... 154
- Z*
- Zembla ..... 56  
Zerdani, Salim 88, 127, 191, 264  
Z-link ..... 84, 124, 125  
Z-LINK ..... 85, 88, 266, 267  
ZOLA, Emile .... 49, 154, 258
- ر*
- الليث الأبيض  
    roi Léo ..... 83
- ج*
- جامع اللطائف وكنز الخرافيف  
..... 10
- د*
- ديوان العرب ..... 13
- ك*
- كتاب الأغاني ..... 13

## Table des matières

<b>Introduction</b> .....	1
<b>Partie I : Conte, bande dessinée &amp; manga</b> .....	7
<b>Chapitre I : Aux origines écrites du récit populaire</b> .....	8
1. Au Moyen Orient.....	11
1.1. Les Mille et Une Nuits “Alf layla wa layla ” .....	11
1.2. Le cas de “Kalila wa dimna”.....	12
1.3. Proses et poèmes épiques (Maqamat) .....	13
1.4. Conte édifiant .....	14
2. En Occident .....	15
2.1. Petit poème narratif et bref récit en vers du Moyen-âge.....	15
2.1.1. Les lais de Marie de France .....	15
2.1.2. Les fabliaux, des contes à rire .....	16
2.2. Les premiers recueils.....	16
2.2.1. Le Décaméron, ancêtre de la nouvelle .....	16
2.2.2. L’Heptaméron .....	17
2.3. Remarque .....	17
2.3.1. Du surréel dans la fable.....	17
2.3.2. Le mythe, symbolique de la réalité .....	18
2.3.3. Le récit de vie ou la légende .....	19
2.4. Autres formes du récit oral.....	19
3. Problème d’une définition .....	20
4. La classification des contes .....	20
4.1. Classification Aarne-Thompson & Uther (AaTh/ATU) .....	20
4.2. Autres classifications .....	23
5. Structure et composition du conte .....	24
5.1. Le système de Vladimir Propp.....	24
5.2. La structure narrative de Claude Brémond .....	26
5.3. Le schéma actanciel de Algirdas Julien Greimas.....	28
6. Le conte africain .....	29
7. Le conte populaire algérien .....	30

<b>Chapitre II : La bande dessinée, particularités &amp; éléments d’histoire.....</b>	<b>33</b>
1. De la bande dessinée comme littérature de jeunesse.....	34
2. Lexique de la bande dessinée .....	35
3. Procédés de mise en page dans une bande dessinée.....	37
3.1. Les plans.....	39
3.2. Rythme narratif dans la BD.....	40
3.3. Remarque sur l’étiquette ou la bulle .....	40
4. Histoire de la BD .....	41
4.1. De la religion dans la bande dessinée .....	43
4.2. Origine de la mise en page .....	44
4.3. Origines des représentations sonores .....	45
5. La BD en Europe pendant le XIXe siècle .....	45
5.1. Gustave Doré et Caran d’Ache, illustrateurs du XIXe siècle : .....	49
6. La BD pendant le XXe siècle .....	50
6.1. Le Petit français illustré .....	50
6.2. Le petit vingtième .....	51
6.3. Hergé, rédacteur chez Le petit vingtième .....	51
6.4. Les Comics américains .....	52
7. La bande dessinée arabe .....	53
7.1. L’Egypte.....	53
7.2. La Tunisie.....	54
7.3. L’Algérie .....	54
7.3.1 Les précurseurs de la bande dessinée Algérienne .....	55
7.3.1.1. Haroun Ahmed .....	55
7.3.1.2. Slim, Mohamed Aram et Algérie actualité : .....	56
7.3.2 Les manifestations de BD.....	57
7.3.3 L’époque actuelle, signe d’une relance .....	58
7.3.4 La nouvelle vague de bédéistes algériens.....	59
7.3.5 Participation au festival d’Angoulême .....	59
<b>Chapitre III : Le manga, origines &amp; influences .....</b>	<b>62</b>
1. Les origines anciennes du manga.....	63

1.1. Les rouleaux imagés.....	63
1.2. Le Hokusai manga de Katsushika Hokusai.....	64
1.3. La presse japonaise au début du Nishiki-e.....	67
2. La classification des mangas .....	70
3. Mangas, japanime et jeux vidéo .....	73
4. Les mangas exploités par de grandes enseignes.....	76
5. Mangas non japonais .....	77
5.1 La France.....	77
5.1.1 Le manga français ou le manfra .....	77
5.1.2 Le Club Dorothee .....	79
5.1.3 Internet, déclencheur de la tendance manga.....	81
5.1.4 Manifestations et expositions en France.....	82
5.2 La Corée et la Chine.....	83
5.3 L'Algérie .....	83
5.3.1 Z-Link première édition de mangas en Algérie.....	84
5.3.2 L'internet, catalyseur des influences étrangères.....	86
5.3.3 L'influence du groupe Space-toon .....	86
5.3.4 Festivals et expositions de mangas.....	87
<b>Partie II : Imaginaire, corpus &amp; motifs .....</b>	<b>90</b>
<b>Chapitre I : De la conception de l'imaginaire .....</b>	<b>91</b>
1. Icône, fantôme et fantastique .....	94
2. Dualité du réel et du conceptuel chez J. P. Sartre .....	95
2.1. Néantisation du monde.....	98
3. Le fantôme comme moyen de communication .....	100
4. Du symbole au mythe.....	101
4.1. Utopie.....	104
5. Lacan et le nœud borroméen .....	107
6. Imaginaire personnel et imaginaire collectif .....	109
<b>Chapitre II : Du corpus &amp; de la méthode.....</b>	<b>113</b>
1. Histoire, anecdote, contes et légendes algériens .....	114

2. Choix de l'échantillon d'étude .....	115
3. Les contes et les auteurs .....	116
3.1. L'Algérie des contes et légendes.....	116
3.2. Contes populaires .....	118
3.3. Les contes populaires algériens d'expression arabe.....	119
3.4. Contes et légendes Berbères (Kabylie, M'Zab, Touareg).....	120
3.5. Recueil de textes pour l'étude de l'arabe parlé .....	121
4. Les bandes dessinées et les mangas .....	122
4.1. Choix du corpus .....	122
4.2. Editions algériennes .....	124
4.2.1. Z-link .....	124
4.2.2. Dalimen.....	125
4.2.3. Kaza édition .....	127
5. Remarque sur le thème et le motif.....	128
6. Méthode de comparaison.....	131
7. Ce que disent les jeunes auteurs de BD algériens .....	132
8. Tendances et intérêts du public sur le web.....	135
8.1. Au niveau mondial .....	135
8.2. Au niveau National .....	137
<b>Chapitre III : Autour du conte, genèse &amp; théories .....</b>	<b>140</b>
1. Le conte entre références réelles et éléments imaginés.....	141
2. Traces de contes italiens anciens .....	143
2.1. Rôle du « Conte des contes » de Giambattista Basile.....	143
2.2. « Les nuits facétieusesv» de Givani Francesco Straparola .....	146
3. Les animaux, du sage Lokman à Jean de La Fontaine .....	148
4. La figure du monstre .....	152
5. Supports divers et degrés de liberté.....	157
6. Légende urbaine et conte.....	161
<b>Partie III : Transcendance des thèmes .....</b>	<b>165</b>



<b>Chapitre I : Images multiples du monstre</b> .....	166
1. Dans les recueils de contes .....	167
1.1. L'Algérie des contes et légendes .....	167
1.2. Le conte populaire algérien d'expression arabe .....	173
1.3. Contes et légendes berbères .....	175
1.4. Contes populaires .....	178
1.5. Recueil de textes pour l'étude de l'arabe parlé .....	183
2. Dans les BD et les mangas .....	185
2.1. Yôkai japonais et imaginaire méditerranéen dans la BD .....	186
2.2. L'ancien et le moderne entre Chihiro et Akira.....	187
2.3. Le monstre dans la bande dessinée algérienne.....	190
2.4. Le monstre dans les éditions Kaza et Z-Link.....	191
2.5. Le monstre dans l'édition Dalimen .....	193
2.5.1. Monstres “وحوش”, album collectif à style varié.....	193
2.5.2. Du fond de la Casbah, Fatma N'parapli .....	195
<b>Chapitre II : Des personnages</b> .....	197
1. Les djinns, des êtres “non-monstres” .....	198
2. Des personnages trans-générationnels.....	201
2.1. De Ra's al Ghul du Yemen à la BD américaine.....	201
2.2. M'Quidèch, figure du héros algérien .....	205
2.3. Loundja, fille d'ogresse et jolie princesse.....	210
2.3.1. Deux Loundja .....	211
2.3.2. Loundja dans le manga .....	214
2.3.3. Loundja fille d'ogresse, petit illustrée pour enfant.....	216
<b>Chapitre III : Thèmes jeunesse et récurrence dans le corpus</b> .....	217
1 Errance et mauvaise belle-mère .....	218
2 Le voyage, entre quête et robinsonnade .....	227
3 Ordalies, tamis et pilon.....	229
4 Montagne, Candi bentar et Hercule.....	233
5 Les résonances religieuses dans le conte algérien.....	237

*Table des matières*

---

5.1	Les fictions biographiques autour de Hâroun ar-Rachîd.....	237
5.2	Eloquence animale et anneau magique .....	240
5.3	L’histoire confisquée du prophète Youssef.....	241
5.4	Thèmes et motifs d’inspiration religieuse .....	244
	<b>Conclusion</b> .....	249
	<b>Bibliographie</b> .....	254
	<b>Index</b> .....	268
	<b>Table des matières</b> .....	276

غالباً ما أنقُص شأن أدب الشباب أو أدب الشباب البالغ باعتباره لا يزيد على أنه لون من أدب الطفولة. اليوم، ومع ظهور أساليب جديدة للإنتاج في قطاع النشر ووسائل الإعلام والثقافة يبدو أنها استعادت نوعاً من مجدها السابق. حكايات ثبَّتْها هذا الأدب مَرَوِيَّةٌ، فتكَمَّلَ مسارها بين اقتباسات السينما وتعديلات التسليية التفاعلية الإلكترونية. إن هذه المرونة ألقت بأدب الشباب إلى تشكيلات جديدة تُوافِقُ بين عناصر أصيلة في القصص وأخرى عصرية وفق أساليب مؤلفين جدد وترتيباتهم الفردية لمكونات الحكاية. هذا اللقاء بين القديم والجديد، بين الأصالة والمعاصرة، يدفعنا للتساؤل حول العمليات التي تحرك هذه الظاهرة من السرد .

يعالج موضوع هذا البحث على وجه الخصوص الدراسات الأدبية التي تتيح نوعاً من الإبداع الجديد في أدب الخيال الموجه للشباب، محاولين إثبات أن هذه العناصر تشكل اللبنات الأساسية وغير المستقرة التي تنتقل من نوع إلى نوع ومن مكان إلى مكان آخر لتستقر أحياناً في قصص بعيدة بعض الشيء عن بعضها البعض.

أدب الشباب - الموتيْف، - الخيال - الحكاية - القصة المصورة - المانغا - التحولات - التآثيرات

Souvent reléguée au rang de littérature pour enfant, la littérature de jeunesse semble reprendre aujourd'hui ses lettres de noblesse, tant par l'engouement que lui voue le secteur de l'édition que celui accordé par la culture médiatique. Des histoires, racontées d'abord oralement sous forme de conte, sont ensuite couchées sur papier pour finir en adaptation cinématographique et en divertissement interactif. Cette flexibilité ramène la littérature jeunesse vers de nouvelles configurations composées d'éléments originaux et d'autres, apparaissant au gré des modes de recompositions des auteurs. Cette valse, entre anciennes et nouvelles versions, nous pousse à nous interroger sur les processus qui animent ce phénomène de narration.

Nous nous intéresserons, essentiellement, dans ce travail, aux motifs littéraires qui permettent la création de fictions jeunesse, pour démontrer que ces éléments-là forment des briques essentielles, volatiles, se transférant, de genre en genre, et s'incrétant, légèrement altérées, dans des récits visiblement éloignés les uns des autres.

Littérature Jeunesse - Motif - Imaginaire - Conte – Bande Dessinée – Mangas - Mutations  
- influences

Often relegated to the rank of literature for kids, youth's literature seems to be restoring some of its previous glory due to the appearance of new methods in media culture as well as in the field of edition. Stories, narrated at first orally in the form of tales, are then printed on paper to end up as film adaptations and in interactive entertainment. This flexibility leads youth's literature towards new configurations composed of original elements and modern ones that appear according to the authors' methods and individual arrangements of the components of the story. This mixture, between authentic and modern versions, pushes us to wonder about the processes that animate this phenomenon of narration.

In this work, we are mainly interested in the literary motives that allow creativity in youth's fiction, to demonstrate that these elements form the essential volatile bricks that shift from one kind to another and from one place to another to settle sometimes in narratives slightly distant from each other.

Youth's literature – Motif - Tale - Comic - Manga - Mutations – influences



REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE  
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique Université AbouBekr Belkaid- Tlemcen-  
Faculté des Lettres et des langues étrangères  
Département de Français  
Sciences des textes littéraires

## Influences et mutations du caractère étrange et imaginaire dans la littérature de jeunesse en Algérie

Par : **M. ABDELKRIM El-Amine**

- **Résumé de la thèse**
- **Introduction traduite en anglais**
- **Conclusion traduite en anglais**
- **Article : « *Contes algériens et résonance religieuse* »**



- **Résumé de la thèse:**

L'art de raconter, façonné par la seule espèce qui sache en faire usage, semble immuable, flottant au-dessus du progrès et de la décadence des peuples. Intemporel, il renvoie à un état d'art originel. Conte merveilleux et fable animalière attestent d'une faculté inhérente à l'homme, devançant la muse, chuchotant la sagesse et le bon sens à celui qui aime bien l'entendre.

S'arrogant les libertés du profane et les contraintes du religieux, le conte oral jouit d'une indépendance singulière, léguée au conteur, enrichissant sa création de mythes et de légendes libres de droits.

De nos jours, ces mêmes histoires resurgissent. Certaines guidées à travers l'oralité et la qualité parfois exceptionnelle du verbe, d'autres, couchées dès leurs naissances sur le papier, emmaillotées occasionnellement par les dorures des enluminures premières. Leur contemporanéité s'est sculptée sur différents supports, usant des substrats culturels que nous avons créés.

Au XIXe siècle, les folkloristes s'intéressaient, avant tout, à cette question relevant de l'origine des contes. Ils étaient intrigués par ses manifestations narratives semblables, surgissant, épisodiquement, à l'intérieur de terres éloignées. Actuellement, c'est plutôt le sens, la forme et le contexte social qui sont explorés.

La complémentarité de ces deux visions rend compte de l'essence même du processus de transmission de ce genre de littérature. Remontant vers nous depuis les générations antiques, il s'est imprégné des couleurs tribales qui le portaient, afin de demeurer constamment à jour ; une plasticité qui lui permet de se maintenir à l'intérieur de tissus sociaux hétérogènes.

Pour notre part, nous irons à la rencontre de cet imaginaire qui prend forme et se meut au gré des inspirations et des adaptations qui forment les récits d'aujourd'hui sur des modèles ancestraux. Même si, ailleurs, certains défendent le même point de vue que celui des frères Grimm, comme Tenèze Marie-Louise (1969) soutenant que

les récits, dans certaines occasions, se présentent aussi de manière “patterned”, c’est-à-dire sous une forme plutôt fixée.

Loin de cette exception, la littérature de jeunesse offre un socle s’y prêtant aisément à cette transhumance du narré que nous recherchons. Ce sera notre objet d’étude et la matière première de notre corpus.

Toutefois, l’impossibilité à contenir ce genre, à l’intérieur d’un postulat qui le définit clairement, ressert les contraintes de cet exercice auquel nous nous prêtons. Nathalie Prince constatait d’ailleurs que pour nombre de critiques, il était très difficile de définir clairement la littérature de jeunesse, “parce qu’elle ne ressemble à aucun autre type littéraire et qu’elle reste enchaînée dans d’insurmontables contradictions” (Prince, 2012, p .193)

Nous nous contenterons, donc, d’un indice identifié que nous avons estimé valorisant et qui différencie, très clairement, la littérature jeunesse des autres formes littéraires qui lui sont associées ou qui lui sont amputées. Il s’agit de ses protagonistes : s’ils ne sont pas issus du monde animal ou personnage tiré de la légende et de l’histoire, ils sont jeunes ou enfants. Le reste peut jouer sur l’horifique ou l’amusant, indifféremment, sans transgression ambivalente sur le genre.

Par ailleurs, cette littérature semble s’affranchir des frontières qu’on impose habituellement aux genres et passe du livre au cinéma, de l’art oratoire à la culture pop’art, sans pour autant perdre de sa quintessence. Au contraire, elle y gagne en valeur, en popularité, tirée non seulement par un besoin de pérennisation, très cher aux auteurs, mais aussi, par un facteur, tout aussi important qui est celui économique : figurines, livres pop-up, jeux vidéo et autres, ne sont que la preuve, en produits dérivés, de cette manne marginale, exploitée, actuellement, en masse par les plus grandes enseignes du monde de l’enfant et de la jeunesse.

Pourtant, la littérature jeunesse reste subordonnée, seconde. Le degré de fiction qui la caractérise “est fréquemment attribué à une immaturité du goût [...] comme une littérature de transition” (Chelebourg, 2013, p. 11), qui signifierait qu’il y ait une autre littérature, plus noble, plus mature qui est celle des adultes, contraignant cette forme de narration à se retrancher à un rôle qu’on lui avait concédé depuis

longtemps, d'être des livres édifiants, des contes éducatifs, des romans pédagogiques, préparant les jeunes à devenir grands.

La bande dessinée, considérée comme une autre ébauche au genre littéraire, se trouve, elle aussi, privée de noblesse. Construite sur un modèle qui relègue le verbe au second plan, elle s'exprime à travers des dessins populaires, mais s'érige en catégorie indépendante, avec ses codes et ses contraintes, même si, au fond, elle emprunte ses schémas narratifs auprès des autres littératures. Le manga, sorte de BD japonaise, exprime mieux ce rapprochement. Jouant des séquences parfois considérablement longues et peignant des scènes très choquantes, il sera presque exclusivement, destiné aux adultes, en une sorte de permission, interdite aux plus jeunes.

Mais, dans un contexte mondial global voué à la fusion des identités et celle des cultures, il est, plus que jamais, important de comprendre l'autre. La préservation devient un acte culturel qui s'édifie dès le bas âge et la construction identitaire sera ce face à face avec des systèmes de valeurs inconnues par lesquels notre différence découvre toute sa substance, surchargeant les composantes de ce genre à l'extrême, proposant au lecteur toutes sortes de données historiques, géographiques ou scientifiques, parfois réelles, sur lesquelles viennent se greffer des histoires qui leur sont destinées.

Entre temps, il faut rappeler que la littérature de jeunesse n'est qu'une des formes de la littérature elle-même. La seule particularité qui destine certaines histoires à se classer dans cette catégorie peut être, en un premier temps, trouvée dans la caractérisation des personnages qui l'animent, mais la complexité de ce genre empêche l'élaboration d'une théorie générale qui saurait la définir. Nous pouvons, dès lors, envisager l'existence de littératures de jeunesse diverses et variées, adaptées aux lieux et aux cultures multiples des différents sociétés ou groupes qui la composent.

Le roman graphique (pour bande dessinée) n'est, en définitive, qu'une forme distincte de narration utilisant une autre forme de discours. Il reprend, aussi, les codes et les modèles déjà présents dans les configurations de l'écrit et de l'oral, pour les remodeler de façon plus cognitive, plus directe.

La diffusion satellitaire de chaînes de télévision a joué un rôle catalyseur, en présentant des contenus traduits, encore inconnus pour les masses. Le centre de Venus en Syrie, spécialisé dans l'arabisation des Animes japonais, faisait déjà tomber les premières barrières de langues, créant, par-là, de nouveaux liens culturels à la base d'une forme de nivellement imaginaire.

Actuellement, la culture numérique a achevé l'anéantissement des frontières, géographiques et culturelles d'abord, et, par la suite, générationnelles. On ne s'étonne plus devant les reprises folkloriques en littérature, en bande dessinée ou en jeu, réunissant des amateurs de tout âge. C'est la naissance d'une contre-culture révolutionnée par internet, vecteur d'une diffusion massive non contrôlée, accessible en dehors des canaux officiels qui se positionnent, généralement, comme garants d'une identité territoriale revendiquée.

Les éditeurs, acteurs importants de cette équation sociale contemporaine, s'engageant d'abord, sur des enjeux commerciaux lucratifs, ont su, instinctivement, comprendre le phénomène, en se plaçant, directement, face aux clients, majoritairement adulte, élément primordial dans le processus actif de l'acte d'achat.

Par ailleurs, aucun ne pourra contester le registre tragique et l'introduction de l'horrible dans les contes pour enfants. Le vol, la trahison, le meurtre et la sorcellerie font partie du récit des plus jeunes, et les éditeurs semblent bien comprendre que la littérature jeunesse ne peut s'étendre que par cette intégration du sensationnel. Les tomes vendus d'Harry Potter, de J. K. Rowling, ou les livres pop-up exhibant l'art de Benjamin Lacombe ne peuvent être envisagés sans la présence de monstres, de fées ou d'autres créatures fantastiques.

L'histoire de la littérature de jeunesse le raconte bien. Elle n'est pas l'écho de la voix d'une seule culture, mais la convergence de mythes et de faits réels compactés au sein de cultures valorisant le récit qui ont, à leur tour, contribué à l'enrichissement de ce réservoir immatériel de concepts et de représentations, confectionnés depuis la nuit des temps.

Certes, toute histoire est accentuée ou diluée selon des variables de besoins et de mœurs, mais les compositions nouvelles n'effacent, en rien, ce qui a été charrié



depuis sa première élaboration et qui se trouve, souvent, caché entre ses strates profondes ; ce sont autant de stigmates déposés par différentes pensées en confrontations.

La classification Aarne-Thompson, en phase de devenir un outil d'approche international dans l'étude des contes, témoigne de l'existence éventuelle d'un socle commun, incubateur de possibles imaginaires. Une sorte de noyau originel, projetant par l'effet des premières migrations humaines, ses concepts élémentaires.

Il en est ainsi pour les créatures mythologiques sorties des panthéons antiques, alimentant, généreusement, les productions fictionnelles du XXI<sup>e</sup> siècle. Leur large reprise, au cinéma comme dans la littérature, se dispense totalement envers le conservatisme ou envers un quelconque attachement d'ordre social traditionnel.

Cette attitude de libre interprétation de l'ancien se trouve particulièrement vigoureuse chez les plus jeunes, attisée par un pouvoir qui semble s'estamper avec l'âge : celui de l'imagination. L'adulte, selon cette vision, n'est au final, qu'une image altérée de sa propre jeunesse. Il replonge, en tant que lecteur, dans la littérature jeunesse, pour en chercher ce reflet perdu de lui-même.

Toutefois, c'est lui, l'adulte, qui façonnera des histoires destinées aux plus petits. C'est lui qui leur construira des mondes parcourus de héros et de monstres ; c'est aussi les nourrices, selon des hypothèses plus anciennes ; des auteurs à grand succès, selon une réalité bien actuelle. Mais tous semblent puiser, dans ce réceptacle des imaginaires, les atmosphères étranges qu'ils nous transmettent, les peignant à chaque fois de façon différente pour les adapter ou les rendre plus personnelles. Ceci ne doit pas être confondu avec une annihilation de l'acte de création artistique et littéraire. Au contraire, cela l'explique, sinon il en dévoile une partie de cet acte productif, par la mise en évidence de ces racines ancrées en chacun de nous, mais que seul l'auteur/ conteur a su manifester.

Cette manifestation s'adapte pleinement aux supports disponibles de l'époque. Avant, c'était des mosaïques de traits légers et figés sur la pierre, aujourd'hui, c'est des animations de haute définition et des scénarios ouverts aux jeux. Prétendre que la

littérature de jeunesse ne vit qu'à travers le livre lui vaut d'être privée de son essence ultime qui s'épanouit dans toute la dimension spatiale de la jeunesse.

De la sorte, l'expression de cette littérature devient évidemment hétérogène, et sa matérialisation multiple. La légende urbaine n'est qu'un des exemples à donner qui s'exprime à travers une sphère de contraintes géographiques, politiques, religieuses et autres, et qui se formule par la recombinaison de bribes de connaissances injectées dans des récits. La somme finale de ces réalisations complexes, d'ordre narratif, est le point de départ pour toute recherche dans ce domaine.

Nous avons donc, pour notre part, tenté d'étudier ces trois manifestations de la littérature jeunesse, à savoir : le conte, la bande dessinée et le manga, partant d'un constat visible, ces dix dernières années, qui est celui de la relance de l'édition algérienne de "romans dessinés", poussée par la création de maisons d'édition spécialisées dans le manga et la culture japonaise.

Dans la pratique, nous sommes allés à la recherche de ces traces qui relieraient, d'une façon ou d'une autre, nos histoires contées et leurs trois déclinaisons citées. Notre travail consistait donc à distinguer et à identifier ce qui nous a été légué par les générations anciennes et qui resurgit, identique ou muté, à travers ces narrations algériennes, mais aussi, ce qui a été introduit, via des influences étrangères, implanté au fur et à mesure, dans notre imaginaire.

La question était de savoir quels étaient ces motifs récurrents que nos sociétés ont bien voulu récupérer, et quels autres ont-elles choisi d'ignorer ? Nous voulions savoir, aussi, comment fonctionne cette adoption de pensées étrangères, imaginées ailleurs et quels sont les mécanismes qui l'animent ?

Nous avons aussi tenté, de mettre en évidence, à travers une approche comparatiste et multidisciplinaire, des thèmes et des motifs empruntés à notre propre culture, ou qui ont parcouru notre espace identitaire, pour aller s'insérer dans des récits étrangers auxquels ils vont se mêler et s'unir.

Nous avons donc essayé de dévoiler des traces identiques dans des récits, plus ou moins éloignés, les uns des autres, en combinant aussi bien des théories formalistes

(morphologie de Vladimir Propp) que des approches psychanalytiques (psychanalyse Lacanienne) ou, parfois même, faisant appel à des données numériques.

Notre but n'était pas seulement de prouver que ces influences existent, mais c'était, surtout, de montrer l'importance de poursuivre les études sur l'origine des contes, comme le faisaient les précurseurs du XIXe siècle comme Paul-Philippe GUDIN. C'est, en fait, plus un travail préliminaire à une étude plus étendue, qu'une réponse tranchée apportée à cette problématique sur le genre.

Nous avons estimé, en premier lieu, qu'il était primordial que nous présentions d'abord, dans notre travail, un résumé sur les principales sources connues de l'histoire de ce genre de littérature. Cela permettait d'accentuer les contours des sentiers déjà identifiés. Il était question de récits populaires anciens, circulant dans les espaces orientaux et occidentaux. Les traductions de Thomas Simon Gueulette, avec les Mille et Une Nuits ou le très célèbre Kalila wa dimna, devenus depuis le XVIIe siècle des références, étaient pour nous la porte d'entrée vers ce domaine.

Nous avons exposé, dans la même partie, les travaux des formalistes sur le conte, leurs tentatives de classification et de recherche d'une théorie générale qui expliquerait ses rouages. Nous avons introduit, ensuite, les notions clés de la bande dessinée, ainsi que ceux, plus loin, du manga japonais et avons tenté de décrire un "état des lieux", à l'égard de ce qui est édité en Algérie : sa forme, ses codes et ses influences, à l'encontre de ce qui est produit ailleurs.

Dans un second temps, nous nous sommes intéressé au corpus collecté, conséquemment constitué de contes, de mangas et de bandes dessinées, aux procédés suivis pour établir un échantillon représentatif à l'intérieur de cette collection hétérogène, ainsi qu'à la méthode de travail qui servira à faire ressortir, de façon précise, les motifs cachés.

Nous avons directement questionné des auteurs de manga algérien sur leur relation avec le genre et nous irons à la recherche des traces de ces influences sur le web, exploitant, en cela, les fonctionnalités du moteur de recherche Google-trends qui nous a permis de collecter des données relatives aux tendances de recherche des Algériens, concernant les notions que nous lui avons soumises. Nous avons enchaîné,

dans cette partie, par l'exposé de notions diverses, en relation avec l'objet de notre recherche.

Nous avons aussi tenté au début de cette seconde partie, de développer les concepts d'imaginaire et d'imagination qui semblent être au cœur des deux actes de la création et de l'interprétation du narré, en plus de son importance au sein du groupe et, plus loin, au plus profond de la conscience de l'individu. Pour cela nous avons préféré mettre en avant les théories de Sartre et de Lacan, pour tenter de présenter le phénomène d'une autre manière.

Enfin, dans la troisième partie, nous avons établi le travail sur les éléments fournis par notre corpus. Ici, un choix de motifs limité s'est imposé à nous dès le départ, car leurs nombres, très importants, nous mettaient dans l'impossibilité de les traiter en totalité. Un travail de laboratoire, d'inventaire d'abord et de tri ensuite, nous semble convenir, pour que toutes ces notions que nous avons volontairement ignorées, soient répertoriées.

Nous avons aussi entamé l'exposé par une démonstration sur l'existence d'une "figure du monstre" particulière à l'intérieur de notre corpus. Nous avons par ailleurs dévoilé quelques facteurs, de nature hétéroclite, qui conditionnent la création des personnages et avons enchaîné sur des motifs divers, sélectionnés selon des hypothèses et des attentes liées à ce qui est souvent proposé dans la littérature de jeunesse, comme la robinsonnade, l'errance ou la religion.

En définitive et par le biais de cette recherche, nous pouvons attester de l'existence de cette transmission des imaginaires, constatée, entre ce qui est ancien et ce qui est plus moderne, mais aussi, entre ce qui est extérieur à nous et ce que l'on considère comme propre au patrimoine.

La fable, parue avec Ésope, popularisée par La Fontaine, doit sa paternité à Lokman, personnage mythique de l'Afrique de l'Est et du Moyen-Orient. Transposé bien plus tard en images, ce type d'histoire influencera tout l'Extrême-Orient qui les exploitera à grande échelle et les renverra vers l'Europe et le nord de l'Afrique. Des circuits sans fin qui métissent les histoires contées ou les décomposent en unités

transposables, et qui se mêleront aux légendes d'une période donnée, en se concrétisant sur ses supports disponibles.

Nous avons, ainsi, pu constater que le monstre, entité composée suivant des aspirations diverses, rend compte, de façon évidente, de la circulation de motifs. On l'emprunte et on l'habille d'aversion, un être à détruire. C'est une figure adaptée, pouvant être particulièrement repoussante ou singulièrement gracieuse, mais éternellement dérangeante. Il est le reflet des angoisses sociales qu'il accumule en les restituant dans le récit sous une forme accentuée que le héros devra éliminer.

C'est, aussi, cette élimination du monstre qui fera émerger la vraie personnalité du héros, une épreuve selon le Monomythe de Joseph Campbell (Le héros aux mille et un visages), repris par Christopher Vogler dans Le guide du scénariste (La force d'inspiration des mythes pour l'écriture cinématographique et romanesque) à destination des auteurs hollywoodiens, donnant naissance à presque toute la cinématographie fictionnelle célèbre que nous connaissons.

Initié ainsi, le personnage marque sa différence par rapport aux autres éléments du récit, manifestant son importance dans le prolongement de l'histoire. Il peut, aussi, par ce caractère acquis, devenir une sorte de fonction que l'auteur/narrateur emploiera dans la création de son discours. Un point de rencontre, entre monstre et personnage, qui donne tout son sens à l'un comme à l'autre, se valorisant, mutuellement, par leur confrontation.

Le lieu et la religion peuvent infléchir les marqueurs sociaux d'une histoire, transposant les codes et les personnages dans des environnements conditionnés par les identités ethniques qui les approprient. La tradition renaît, métamorphosée. Les conventions de Cosplay, apparues dans les pays du Maghreb suite à l'expansion du manga japonais, témoignent de cette relation. En Algérie, ces cosplayers bénéficieront d'un statut officiel et d'une carte d'artiste qui leur seront octroyés par L'Office National des Droits d'Auteurs et droits voisins, l'ONDA.

Au final, la littérature de jeunesse a très bien su adopter le mythe, le conte oral ou celui écrit, ainsi que la bande dessinée et le manga. Elle a, également, bouleversé les folklores. Ce n'est plus, au reste, une littérature parallèle, mais bien une littérature

première, qui nous permettra, peut-être, un jour de comprendre l'autre littérature, celle conventionnellement désignée par ce seul mot.

Notre travail ne prétend pas démêler complètement ces voies de transhumance poétique, il n'est que cette mise en évidence d'un fait qui sollicitera sûrement l'implication d'autres domaines, ainsi que l'exploration de centaines, sinon de milliers de motifs que nous avons parfois, volontairement ignorés.



- **Introduction en anglais :**

Since Rhodope's famous bathing that made him lose his slipper, since the advice of the sage Lokman to his son, and as far as our written history allows to go back in time, to repel prehistory and to illuminate extinct and forgotten bits of life, the art of telling, shaped by the only species that knows how to use it, seems immutable, floating above the progress and decadence of peoples. Timeless, it refers to an original state of art. Wonderful tales and animal fables testify to a faculty inherent in man, anticipating the muse, whispering wisdom and common sense to those who like to hear it.

Arrogating to itself the freedoms of the profane and the constraints of the religious, the oral tale enjoys a singular independence, bequeathed to the storyteller, enriching his creation with myths and legends free of rights.

Nowadays, those same stories are coming back. Some guided through the orality and the sometimes exceptional quality of the verb, others, laid down as soon

as they are born on paper, occasionally swaddled by the gilding of the original illuminations. Their contemporaneity has been sculpted on different supports, using the cultural substrates that we have created.

In the 19th century, folklorists were interested, above all, in this question of the origin of tales. They were intrigued by his similar narrative manifestations, arising, episodically, inland from distant lands. Currently, it is the meaning, form and social context that are being explored (Simonsen, 1984, p. 44).

The complementarity of these two visions reflects the very essence of the process of transmission of this kind of literature. Coming back to us from ancient generations, it has been imbued with the tribal colours that bore it, in order to remain constantly up to date; a plasticity that allows it to remain within heterogeneous social fabrics.

For our part, we will meet this imagination that takes shape and moves with the inspiration and adaptations that form today's stories on ancestral models. Even if, elsewhere, some defend the same point of view as that of the Grimm brothers, such as Tenèze Marie-Louise (1969) who maintains that the stories, on certain occasions, are also presented in a "patterned" manner, that is, in a rather fixed form.

Far from this exception, children's literature offers a base that easily lends itself to this transhumance of narrative that we seek. It will be our object of study and the raw material of our corpus.

However, the impossibility of containing this kind, within a postulate that clearly defines it, limits the constraints of this exercise to which we lend ourselves. Nathalie Prince also noted that for many critics, it was very difficult to clearly define children's literature, "because it does not resemble any other literary type and remains chained in insurmountable contradictions" (Prince, 2012, p.193).

We will be content, therefore, with an identified index that we have found to be very valuable and which clearly differentiates children's literature from the other

forms of literature associated with it or amputated from it. These are its protagonists: if they are not from the animal world or characters from the legend and history, they are young or children. The rest can play on the horrific or the amusing, indifferently, without ambivalent transgression on the genre.

Moreover, this literature seems to break free from the borders that are usually imposed on genres and moves from books to cinema, from public speaking to pop'art culture, without losing its quintessence. On the contrary, it is gaining in value, in popularity, driven not only by a need for sustainability, very dear to authors, but also by an equally important factor, which is the economic one: figurines, pop-up books, video games and others, are only the proof, in derivative products, of this marginal manna, currently exploited en masse by the world's greatest teachers of children and youth.

Yet children's literature remains subordinate, second. The degree of fiction that characterizes it "is frequently attributed to an immaturity of taste [...] as a transitional literature" (Chelebourg, 2013, p. 11), which would mean that there is another, nobler, more mature literature that is that of adults, forcing this form of narrative to entrench itself in a role that had long been conceded to it, to be edifying books, educational tales, educational novels, preparing young people to become great.

The comic strip, considered to be another sketch of the literary genre, was also deprived of nobility. Built on a model that relegates the verb to the background, it expresses itself through popular drawings, but establishes itself as an independent category, with its codes and constraints, even if, basically, it borrows its narrative schemas from other literatures. Manga, a kind of Japanese comic, expresses this rapprochement better. Playing sequences sometimes considerably long and painting very shocking scenes, he will be almost exclusively, intended for adults, in a kind of permission, forbidden to the youngest.

But in a global global context dedicated to the fusion of identities and cultures, it is more important than ever to understand the other, to appease conservative consciences more than others. Preservation becomes a cultural act that is built from



an early age and the construction of identity will be this face to face with systems of unknown values by which our difference discovers all its substance, overloading components of this kind to the extreme, offering the reader all kinds of historical, geographical or scientific data, sometimes real, on which come to be grafted stories intended for them.

We will therefore, for our part, try to study these three manifestations of children's literature, namely: the tale, the comic strip and the manga, starting from a visible observation, over the last ten years, which is that of the revival of the Algerian edition of "novels dessinés", pushed by the creation of publishing houses specialized in manga and Japanese culture.

In practice, we went in search of these traces that would link, in one way or another, our stories told and their three variations cited. Our work therefore consists in distinguishing and identifying what has been bequeathed to us by the older generations and which resurfaces, identical or mutated, through these Algerian narratives, but also, what has been introduced, via foreign influences, gradually implanted in our imagination.

The question is, what are these recurring reasons that our societies have been willing to recover, and what others have they chosen to ignore? We also want to know how this adoption of foreign thoughts, imagined elsewhere, works and what are the mechanisms that animate it?

We will try, through a comparative and multidisciplinary approach, to highlight themes and motifs borrowed from our own culture, or which have traversed our identity space, to insert themselves into foreign narratives in which they will mingle and unite.

We will try, therefore, to reveal identical traces in stories, more or less distant, one from the other, combining formalist theories (morphology of Vladimir Propp) as

well as psychoanalytic approaches (Lacanian psychoanalysis) or, sometimes even, calling upon numerical data.

Our goal is not only to prove that these influences exist, but above all, to show the importance of continuing studies on the origin of tales, as did 19th century precursors such as Paul-Philippe GUDIN. It is, in fact, more a preliminary work to a more extensive study than a clear response to this gender issue.

felt, first, that it was essential that we first present, in our work, a summary of the main known sources of the history of this kind of literature. This will accentuate the contours of the trails already identified. It will be about old popular stories, circulating in the Eastern and Western spaces. The translations by Thomas Simon Gueullette, with the Thousand and One Nights or the very famous Kalila wa dimna, which have become references since the 17th century, will be the gateway to this field for us.

In the same section, we will expose the work of the formalists on storytelling, their attempts at classification and their search for a general theory that would explain its workings. We will then introduce the key notions of the comic strip, as well as those, further on, of the Japanese manga and attempt to describe an "inventory", with regard to what is published in Algeria: its form, its codes and its influences, against what is produced elsewhere.

In a second step, we will look at the corpus collected, consequently made up of tales, mangas and comic strips, the procedures followed to establish a representative sample within this heterogeneous collection, as well as the working method that will be used to bring out, in a precise way, the hidden motifs.

We will directly question Algerian manga authors on their relationship with the genre and we will search for traces of these influences on the web, exploiting, in this, the functionalities of the Google-trends search engine that allowed us to collect data relating to Algerian search trends, concerning the notions we submitted to it. In this section, we will continue by explaining various concepts related to the subject of our research.

We will also try, at the beginning of this second part, to develop the concepts of imagination and imagination which seem to be at the heart of the two acts of creation and interpretation of the narrated, in addition to its importance within the group and, further, at the deepest level of the individual's consciousness. For that we preferred to put forward the theories of Sartre and Lacan, to try to present the phenomenon in another way.

Finally, in the third part, we will establish the work on the elements provided by our corpus. Here, a limited choice of reasons was imposed on us from the beginning, because their numbers, very important, put us in the impossibility of treating them in totality. A work of laboratory, inventory first and sorting then, seems to us to suit, so that all these notions that we voluntarily ignored, are listed.

We will begin the presentation with a demonstration of the existence of a particular "monster figure" within our corpus. We will reveal some factors, of heteroclit nature, which condition the creation of the characters and will end on various motives, selected according to hypotheses and expectations related to what is often proposed in the literature of youth, as robinsonnade, wandering or religion.



- **Conclusion en anglais :**

It is often forgotten that children's literature is only one form of literature itself. The only peculiarity that destines certain stories to fall into this category can be, at first, found in the characterization of the characters that animate it, but the complexity of this genre prevents the development of a general theory that could define it. We can therefore envisage the existence of diverse and varied literatures of youth, adapted to the multiple places and cultures of the different societies or groups that make it up.

The graphic novel (for comic strips) is, in the end, only a distinct form of narration using another form of discourse. It also takes up the codes and models already present in the written and oral configurations, to remodel them in a more cognitive, more direct way.

The satellite broadcasting of television channels has played a catalytic role, presenting translated content that is still unknown to the masses. The Venus centre in Syria, specialized in the Arabization of Japanese Anime, was already breaking down the first language barriers, thus creating new cultural links at the basis of a form of imaginary levelling.

Currently, digital literacy has completed the annihilation of borders, first geographical and cultural, and later generational. We are no longer surprised by the folkloric covers in literature, comics or games, bringing together amateurs of all ages. It is the birth of a counter-culture revolutionized by Internet, vector of a massive uncontrolled diffusion, accessible outside the official channels which position themselves, generally, as guarantors of a claimed territorial identity.

Publishers, important players in this contemporary social equation, committing themselves first and foremost to lucrative commercial issues, have instinctively been able to understand the phenomenon by placing themselves directly in front of mainly adult customers, an essential element in the active purchasing process.

Moreover, no one can dispute the tragic register and the introduction of the horrible in children's stories. Theft, treachery, murder and witchcraft are part of the story of the youngest, and publishers seem to understand that children's literature can only spread through this integration of the sensational. Sold volumes of Harry Potter, by J. K. Rowling, or pop-up books featuring the art of Benjamin Lacombe cannot be considered without the presence of monsters, fairies or other fantastic creatures.

The history of children's literature tells it well. It is not the echo of the voice of a single culture, but the convergence of myths and real facts compacted within cultures valuing the narrative which have, in turn, contributed to the enrichment of this immaterial reservoir of concepts and representations, made since the dawn of time.

Admittedly, all history is accentuated or diluted according to variables of needs and customs, but the new compositions do not erase, in anything, what has been carried away since its first elaboration and which is often hidden between its deep strata; they are so many stigmas deposited by different thoughts in confrontations.

The Aarne-Thompson classification, in the process of becoming an international approach tool in the study of stories, testifies to the possible existence of a common base, incubator of imaginary possibilities. A kind of original core, projecting by the effect of the first human migrations, its elementary concepts.

This is the case for the mythological creatures that emerged from the ancient pantheons, generously feeding the fictional productions of the 21st century. Their broad revival, in cinema as in literature, is totally dispensable towards conservatism or towards any traditional social attachment.

This attitude of free interpretation of the old is particularly vigorous among the youngest, fuelled by a power that seems to stamp itself with age: that of imagination. The adult, according to this vision, is ultimately only an altered image of his own youth. As a reader, he plunges back into children's literature in search of that lost reflection of himself.

However, it is he, the adult, who will shape stories for the little ones. It is he who will build for them worlds full of heroes and monsters; it is also the nannies, according to older hypotheses; authors with great success, according to a very current reality. But all seem to draw, in this receptacle of the imaginary, the strange atmospheres that they transmit to us, painting them each time in a different way to adapt them or make them more personal. This should not be confused with annihilation of the act of artistic and literary creation. On the contrary, it explains it, otherwise it reveals a part of this productive act, by the highlighting of these roots anchored in each one of us, but that only the author/storyteller knew how to manifest.

This event is fully adapted to the media available at the time. Before, they were mosaics of light lines frozen on stone, today, they are high definition animations and scenarios open to games. To claim that children's literature lives only through books

deprives it of its ultimate essence, which flourishes in the whole spatial dimension of youth.

In this way, the expression of this literature obviously becomes heterogeneous, and its multiple materialization. Urban legend is only one of the examples to be given, expressed through a sphere of geographical, political, religious and other constraints, and formulated by the recomposition of bits of knowledge injected into stories. The final sum of these complex, narrative achievements is the starting point for any research in this area.

We attest, through this research, to the existence of this transmission of the imaginary, observed, between what is ancient and what is more modern, but also, between what is external to us and what is considered as specific to heritage.

The fable, published with Aesop, popularized by La Fontaine, owes its fatherhood to Lokman, a mythical figure from East Africa and the Middle East. Much later transposed into images, this type of history will influence the whole Far East, which will exploit them on a large scale and send them back to Europe and North Africa. Endless circuits that mix the stories told or break them down into transposable units, and that will blend with the legends of a given period, materializing on its available media.

We could, thus, note that the monster, entity composed according to various aspirations, accounts, in an obvious way, of the circulation of motives. We borrow it and dress it in aversions, a being to be destroyed. It is an adapted figure, which can be particularly repulsive or singularly graceful, but eternally disturbing. It is the reflection of the social anxieties that it accumulates by restoring them in the narrative in an accentuated form that the hero will have to eliminate.

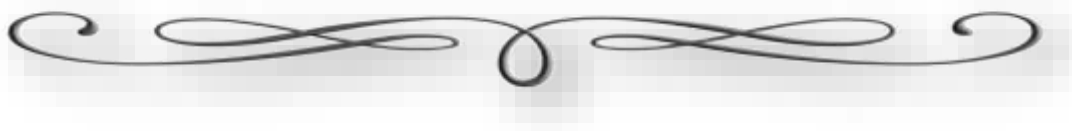
It is also this elimination of the monster that will bring out the true personality of the hero, a trial according to Joseph Campbell's *Monomyth* (*The Hero of a Thousand and One Faces*), taken up by Christopher Vogler in *The Scriptwriter's Guide* (*The Inspiring Force of Myths for Film and Fiction Writing*) for Hollywood authors, giving birth to almost all the famous fictional cinematography we know.

Initiated in this way, the character marks his difference in relation to the other elements of the story, demonstrating his importance in the extension of the story. It can also, by this acquired character, become a kind of function that the author/narrator will use in the creation of his discourse. A meeting point between monster and character, which gives meaning to both of them, mutually valuing each other by their confrontation.

Place and religion can influence the social markers of a story, transposing codes and characters into environments conditioned by the ethnic identities that appropriate them. The tradition is reborn, metamorphosed. The Cosplay conventions, which appeared in the Maghreb countries following the expansion of the Japanese manga, bear witness to this relationship. In Algeria, these cosplayers will be granted official status and an artist card by the Office National des Droits d'Auteurs et droits voisins, ONDA.

In the end, children's literature adopted the myth, the oral or written tale, as well as the comic strip and the manga very well. It has also upset the folklores. It is no longer, moreover, a parallel literature, but a first literature, which will perhaps one day enable us to understand the other literature, the one conventionally referred to by that word alone.

Our work does not claim to completely disentangle these paths of poetic transhumance, it is only this highlighting of a fact that will surely require the involvement of other fields, as well as the exploration of hundreds, if not thousands of motives that we have sometimes voluntarily ignored.



- **Article** publié dans « **Jil-Magazine Of Litterary Studies** »

## Contes algériens et résonance religieuse

### **“Inspirations culturelles de la narration dans le conte algérien”**

La littérature orale, transmise de génération en génération, n’inclut pas, dans son essence de concession, une quelconque condition intrinsèque, qui lui dicterait, indirectement, les consignes nécessaires à sa continuité. Le fait est que ce genre de culture, s’imprègne des couleurs disponibles à proximité, pour se tailler une visibilité acceptable et constamment à jour, même si Tenèze Marie-Louise<sup>1</sup>, défend le point de vue des frères Grimm qui, selon elle, montre que *« les récits peuvent aussi se présenter sous une forme plus fixée, plus « patterned », et, de ce fait, paraître moins soumis à ces influences du milieu ambiant »*.

Nous ne pourrions, cependant, nier le cas contemporain des grands classiques du conte folklorique qui se sont retrouvé projeté sur des écrans de cinéma, avec toujours plus de revalorisation contemporaine, auxquelles cas, elles s’y prêtent bien, par le biais de rajout et de remplacement d’éléments du récit.

De plus, les conteurs ne prétendent pas assumer des responsabilités religieuses ou des titres d’historiens. Ils se servent, néanmoins, de ces matières pour créer leurs propres récits, fortement nuancés par le légendaire et le merveilleux.

---

<sup>1</sup> Tenèze (Marie-Louise), Introduction à l’étude de la littérature orale : le conte. In: Annales. Économies, Sociétés, Civilisations. 24e année, N. 5, 1969. Marie-Louise. P. 1108.



Dans cette perspective, et loin du monde des droits d'auteur, aucune loi ni aucun code ne peuvent interdire à quelqu'un de raconter et d'adapter, à sa façon, un conte qu'il veut narrer. Il sera de même pour celui qui voudra le transmettre par la suite, tout en omettant certains passages ou en ajustant le contenu selon des facteurs multiples, d'ordres sociaux, mais, aussi, plus personnels et parfois même, pleinement intimes.

Libéré de cet ensemble de contraintes, plutôt académiques, le conte populaire a, néanmoins, besoin de se construire sur la base d'idées et de cultures qui formeront la substance première de son essence.

Toutefois, ses éléments, par leur grande diversité, peuvent être construits à partir de modèle étranger ou circonstanciel. Cela affecte le conte par l'action même de sa transmissibilité ; c'est, en fait, le contact avec une nouvelle culture, ou un nouveau « monde » qui le transforme au gré de codes complètement différents. Il en résulte de nouvelles histoires construites autour d'éléments hétérogènes, et sur un socle culturel, souvent distinct, n'épargnant que peu de traces de l'ancien récit.

Ces traces résiduelles qui restent visibles malgré les ajouts et les transformations plus ou moins hasardeuses, récoltés auprès de populations diverses, constituent autant d'indices qui offrent la possibilité de retracer leurs origines, comme c'est le cas des études de Paul-Philippe Gudin, dans sa *Recherche sur l'origine des contes*<sup>1</sup>, et ce, dès 1806.

---

<sup>1</sup> Gudin (Paul-Philippe), *Contes*, P. Mongie, cours des Fontaine, Paris, 1806.

La religion ne forme que l'un de ces éléments du passé qui permettent au conte de se construire. Le conteur y puise, à volonté, des scènes ou des motifs qui servent sa narration. Ce n'est, en fait, qu'un simple facteur, parmi d'autres, de cette équation narrative

Nous nous interrogerons, dans ce travail, sur le degré de cette influence du religieux, en nous basant sur des contes algériens, recueillis par des spécialistes dans la matière, que nous citerons plus loin.

Notre corpus de travail repose donc, essentiellement, sur des contes algériens que nous avons sélectionnés selon leurs contenus explicites qui indiquent, clairement, certaines ressemblances avec des histoires apparaissant dans la culture islamique, d'abord, et la religion en général.

Nous avons réuni, pour cela, quatre recueils de contes, choisis selon des critères de la pertinence et de la notoriété « scientifique » des auteurs. Ils nous permettent d'avoir des ensembles de textes rassemblés selon des méthodes pertinentes, renforçant, d'emblée, la valeur de leurs recueils et, à posteriori, le travail de recherche qu'on pourrait y effectuer.

Il s'agit de :

1. L'Algérie des contes et légendes" édité chez Maisonneuve et Larose de Nora Aceval. Dans la région de Tiaret, elle travaille en étroite collaboration avec des personnalités du domaine de recherche, comme ceux qui apparaissent dans ce recueil. Y figurent trente contes de tout genre ; animaux, merveilleux et fabuleux.

2. Contes populaires édité chez Entreprise Nationale du Livre, de Tahar Oussedik (1985). Son livre comporte seize contes recueillis dans la localité de Sidi Naâmane.

3. Les contes populaires algériens, d'expression arabe, du chercheur universitaire, Bourayou Abdelhamid qui s'intéresse particulièrement aux contes d'expression arabe. Il en rassemble quinze dans la région de Biskra. Son livre est une analyse des contes qui y apparaissent.

4. Contes et légendes berbères de L'Hocine Benchikh ath Melloouya .Il recueille ces contes dans le but d'exposer ceux de la Kabylie, du M'zab et des touareg. Il nous présente ici trente-neuf contes.

Ce sont donc, au total, 100 contes que nous avons examinés et dont nous n'avons gardé que quelques-uns qui répondaient à notre objectif d'étude.

De ces quatre recueils, nous n'en avons identifié qu'un seul qui ne contenait aucun indice renvoyant à des éléments relatifs aux cultes et aux récits religieux, c'est celui de Bourayou Abdelhamid : Les contes populaires algériens d'expression arabe ; pour les autres, l'influence y était marquée : plus ou moins importante selon le conte en question, mais en général explicite et facile à identifier.

Ces contes s'articulent autour de héros, souvent des prophètes, qui sont très répondus dans la liturgie religieuse. Ce sera pour nous, un postulat de départ, qui nous permettra d'éclairer ce qui est distinct de ce qui est identique.

## 1. Histoire de Hâroun ar-Rachîd

S'imposant à nous, de par son titre, le conte Haroun Rachid le Sultan<sup>1</sup>, transcrit ainsi dans le recueil de Nora Aceval (l'Algérie des contes et légendes) soumet clairement son origine, historique d'abord, mais surtout religieuse. Il était donc naturel pour nous de le considérer en premier.

Le contenu du récit est clairement reconstruit selon des besoins conjecturaux que nous ne pouvons appréhender complètement, ce qui n'est pas, à vrais dire, un obstacle dans ce travail, puisque ce qui nous intéresse, en premier lieu, c'est le contenu et non la façon avec laquelle telle ou telle histoire avait été façonnée.

Haroun Rachid nous offre, dès le départ, une ouverture colorée par des nuances légendaires et mythiques « *...il est même dit qu'il possédait un anneau magique et qu'il pouvait converser avec l'invisible* »<sup>2</sup>, deux particularités ajoutées, sans conteste, dans le conte, empruntées des récits religieux du prophète Salomon (Souleïmen).

Cette seule image que nous avons dans ce récit nous permet, d'ores et déjà, de poser les premiers jalons qui nous permettent de bien comprendre les rouages de ce genre d'histoire ; ainsi, il n'est pas question de restituer les faits historiques de manière analogue ou scientifique, mais, seulement, de façon divertissante,

---

<sup>1</sup> Ce conte est repris sous plusieurs titres comme « Panse de brebis », le prince pénitent (dans *Histoires maghrébines, rue de France de Marie Féraud, KARTHALA Editions, 1 janv. 1985 - 168 pages (p 99, 111)*), Où il est question de 'Djafer Blanco', présenté comme le fils de Haroun Al-Rachid (P. 111). Dans l'histoire, Ja'far ben Yahyâ ou Djafar al-Baramika est le fils de Yahya al-Baramika chargé de gérer le califat.

<sup>2</sup> Aceval (Nora), *L'Algérie des contes et légendes*, Maisonneuve et Larose, Paris, 2003. (P 29)

garantissant un seuil minimal d'attractivité face, souvent, à un public candide ou cherchant un moment de détente, et, ainsi ne prêtant que peu d'attention aux « maladresses » historiques.

Cependant, ces indices ne s'arrêtent pas à une seule des religions mais brassent l'ensemble de la culture nord-africaine et méditerranéenne : l'errance du prophète Salomon apparait dans la culture juive, dans laquelle le prophète y perd son anneau qui lui permettait de régner sur les Djinns. Il le retrouvera, plus tard, et reconquerra son trône. Histoire qui n'est pas admise par la religion musulmane, mais, ici, le narrateur va au-delà de cette discordance, pour construire sa trame de récit.

Dans cette même histoire, Haroun Rachid voit, en songe, qu'il devra endurer sept années de misère : un épisode très connu de la vie du prophète Youssouf appelé à interpréter le songe du roi sur les sept vaches maigres qui "mangeaient" sept autres grasses, et que nous retrouvons facilement dans les récits de la bible et du coran.

Cette histoire se voit donc romancée, par le biais d'un ensemble de facteurs incluant les compétences culturelles imaginatives du conteur et toutes les autres conditions réunies, formant ainsi, un ensemble de contraintes sociologiques et culturelles inhibant ou permettant le remodelage de certains passages, afin qu'ils soient admis par l'auditoire.

Le conteur puisera, alors, dans son répertoire socioculturel, les éléments qui lui offrent la possibilité de construire le scénario le plus à même d'attirer l'attention de son assistance.

L'anachronisme, entre les motifs de l'histoire du prophète Salomon et celle de Haroun Rachid, ne devient plus un problème. Il

démontre cette capacité d'assemblage que détiennent les conteurs, face à la production de récits.

Parmi les quêtes qu'accomplira le héros, durant son errance, il y a celui de ramener au roi « *le lait d'une lionne dans la peau de son lionceau* ». Ce passage est, en fait, un épisode fréquent dans la culture du conte, comme cela est démontré par Aicha Rahmouni dans « *Storytelling in Chefchaouen Northern Morocco: An Annotated Study of Oral Performance with Transliterations and Translations* »<sup>1</sup> ou il est plutôt question de guérir un roi malade et non d'épouser sa fille. La même insertion peut être constatée par rapport à la scène de la pomme du jardin de 'Alia Bent Mansour (la fille de Mansour) que nous pouvons aussi retrouver dans des recueils de contes marocains où, 'Alia (celle qui possède un rang supérieur), est transcrite El-Ghalliya Bent Mansour<sup>2</sup> (signifiant la précieuse).

Chez Tahar Oussedik, nous retrouvons un récit qui suit généralement la même trame et dont le nom du héros n'est pas identique. Ce n'est plus le personnage Haroun Rachid, pris à l'histoire et intégré dans une construction merveilleuse, mais un roi du nom de 'Ali.

---

<sup>1</sup> Rahmouni (Aicha), dans « *Storytelling in Chefchaouen Northern Morocco: An Annotated Study of Oral Performance with Transliterations and Translations* » BRILL, 28 nov. 2014 - 454 pages (page 198 dans la note de bas de page N° 137)

<sup>2</sup> Legey (Doctoresse), *Contes et légendes populaires du Maroc*, African Books Collective, Editions du Sirocco, Casablanca, 2010, (p 159)

Beaucoup d'influences étrangères se trouvent cantonnées à l'intérieur de ce récit. Tout d'abord avec le titre du conte "*l'hydre à sept têtes*" qui n'est pas sans rappeler l'épisode connu de la mythologie grecque des douze travaux d'Héraclès ; une condamnation à l'errance qui est un élément à la fois mythique et religieux occupant, ici, une fonction de déclencheur d'événements ; avec le déguisement en peau de mouton, reprenant, en ceci, le motif central de *peau d'âne* ; la perte d'une des chaussures du héros, élément permettant de l'identifier, emprunté au récit de cendrillon ; une bague magique, motif aussi religieux que mythique tiré de la vie du prophète Salomon ; et enfin le "Yatagan", petit sabre turc. Le reste du conte s'articule pareillement à celui de Nora Aceval.

Tout cela montre bien l'entrelacement narratif que laisse le conte dans son sillage. Une sorte de nœuds qui se créent entre les différents constituants d'une culture donnée et qui formeraient un tissu, à chaque fois nouveau, mais épisodiquement ressemblant à quelque chose d'autre, puisque formé, dans son essence, par des bribes de faits et de gestes culturellement admises ou collectés au gré de l'équation sociogéographique d'un ensemble d'individus, avec, à la clé, une forte volonté narrative dont nous soupçonnons une intention, même maladroite, d'instruire, ce qui ne peut être complètement niée, mais reste tout de même à prouver.

## **2. Traces de l'histoire de prophète Salomon :**

À travers la lecture des contes de notre corpus, nous avons constaté que les éléments de l'histoire de Salomon sont les plus récurrents, même s'ils restent parfois solitaires à l'intérieur de textes complexes. Nous nous contenterons, pour le motif de

l'anneau magique, de l'exemple évoqué précédemment, et nous allons détailler, ici, celui de son règne et son pouvoir sur les animaux.

La fourmi et la huppe sont les deux exemples cités dans le saint coran. Ils sont liés avec l'histoire du roi<sup>1</sup> prophète Salomon. C'est le point de départ de certains contes qui l'introduisent, parfois implicitement, dans leurs trames.

Dans *Le manteau de plumes* de Tahar Oussedik, comme dans *Le roi et la chouette* 115 de L'Hocine Benchikh Ath Melloouya, par exemple, le roi est présenté comme ayant le pouvoir de comprendre la parole des animaux :

*« Il était une fois un roi qui gouvernait un immense royaume. Il régnait, non seulement sur les hommes, mais également sur les animaux et les oiseaux »*<sup>2</sup>.

Notons que le conteur prend soin de mentionner *les oiseaux*, pour s'assurer une attention particulière en vue de l'importance de cet élément dans la suite du récit.

Malgré cela, la ressemblance s'arrête à ces quelques éléments, puisque, par la suite, la huppe qui est mentionnée dans le Coran devient ici une chouette. Son rôle, dans le récit, devient tout aussi différent, le roi convoite ses plumes pour en confectionner un

---

<sup>1</sup> Seulement roi dans la bible, car, selon ce qui est dit dans le christianisme, vers la fin de sa vie il a été détourné de la foi par ses nombreuses femmes (voir L'ANCIEN TESTAMENT, LES LIVRES HISTORIQUES, LE PREMIER LIVRE DES ROIS, CHAPITRE 11). Il est cependant prophète dans le coran (SOURATE 2, AL-BAQARAH, VERSET 102 : *“Et ils suivirent ce que les diables racontent contre le règne de Solayman. Alors que Solayman n'a jamais été mécréant, mais bien les diables”*.)

<sup>2</sup> Oussedik (Tahar), Contes populaires édité, Entreprise Nationale Du Livre, Alger, 1985. (p. 49).



manteau pour son épouse. L'animal concerné, par un tour de discours sophistiqué, lui suggère de ne plus écouter sa femme.

Pour résumer, nous sommes en présence d'un récit fortement inspiré de la religion, mais qui ne garde pour ses besoins narratifs que trois éléments essentiels :

Il y a d'abord le roi et son royaume ainsi que sa capacité à converser avec les animaux, ensuite l'absence de l'oiseau recherché, et enfin le déploiement de la sagesse de cet oiseau.

Ces trois éléments-là semblent former une ligne directrice de l'histoire, puisque le lien merveilleux qui se tisse entre le roi et l'oiseau se fait à travers la possibilité de la parole qui, elle-même, est accentuée par l'intelligence du volatile, signe de sa grande faculté de discernement.

En somme, l'oiseau est personnage actant, tout autant que la femme du roi ou le roi lui-même. L'emprunt n'est extraordinaire que par la nature animale de celui-ci.

Ainsi, la culture, agissant comme un réceptacle littéraire, résume les récits à leur principe moteur et n'en gardant que cela, elle le vêt selon les occasions et les publics visés.

Dans *L'Histoire de l'homme et de sa femme (conte du m'zab)* 81, de L'Hocine Benchikh Ath Melloouya, le nom du prophète et son pouvoir de parole avec les animaux est clairement évoqué, mais dans ce conte-là, il n'est pas le héros de l'histoire, il n'est mentionné que dans le but d'apprendre, à un fermier venu le voir, l'art d'appréhender la parole des animaux :

“ - Je voudrais bien apprendre le langage des bêtes.

- C'est bien, lui répondit Salomon. Je veux bien t'apprendre, mais, quand tu entendras les animaux parler et que tu comprendras ce qu'ils disent, ne le dis à personne, si tu en parles, tu mourras. ”<sup>1</sup>

Résumé à sa plus simple expression, cette histoire coranique se ramifie au grè des besoins. D'abord sous forme de petites insertions dans des trames narratives plus grandes et complètement différentes, comme c'est le cas avec nos deux premiers contes, et ensuite avec une sorte de récit parallèle qui ne prétend pas compromettre ce qui est rapporté par la religion, mais suggère, sur la base de rencontres ou de croisement, un transfert de motifs, ou ce que nous pouvons qualifier de contamination des éléments d'une autre histoire, développée à travers des thèmes généraux ou de ces simples motifs émanant de l'original, c'est le cas avec le conte du m'zab, *L'Histoire de l'homme et de sa femme* 81, de L'Hocine Benchikh Ath Melloouya.

### **3. Trace de l'histoire du prophète Youssef**

*Le destin d'un enfant*, de Tahar Oussedik, marque quant à lui, un nouveau mode de narration à inspiration religieuse. Bien que l'histoire soit admise par les trois religions monothéistes, il n'en demeure pas moins vrai, aussi, qu'elle s'exprime légèrement de façons différentes.

Le héros, dans ce conte, n'est jamais nommé directement. Il est désigné par des substituts ; tantôt fils, tantôt domestique ou esclave, selon l'épisode de l'histoire. Il n'est mentionné nulle part qu'il s'agit d'un prophète connu de toutes les religions du livre. Par “*un*

---

<sup>1</sup> Benchikh ath Melloouya (L'Hocine), Conte et légende berbère, Union des Ecrivains Algériens, Alger, 2003. (p 82)

*enfant*”, construction indéfinie, il y a volonté de déni, c’est une sorte de contrat tacite avec les lecteurs / auditeurs pour accepter la condition de départ que c’est une autre histoire que celle qu’ils connaissent.

Ce héros subira la jalousie de ses deux beaux-frères qui déclencheront, par leur résolution de le faire disparaître, les événements du conte. Il est à rappeler que les deux textes de la religion musulmane et chrétienne mentionnent douze frères, dans ce texte, il n’en a que deux qui vont tenter de l’écarter de cet amour que lui voue leur père.

Les deux histoires, à savoir le conte algérien et l’histoire religieuse, s’accordent pourtant sur plusieurs points. Ici, l’auteur choisit de remplacer certains motifs par d’autres, en s’assurant de garder la trame du récit identique. C’est ainsi que dans ce conte, il n’est plus question de tunique qu’aurait donné le prophète Jacob à son fils et qu’il lui renverra pour lui prouver qu’il est bien vivant, mais d’un simple mouchoir brodé, objet qui occupera le même rôle.

Nous ne saurons, d’aucune source, si cela est un choix pris par le conteur lui-même ou si cela est une simple liberté due aux oublis et à la fantaisie de celui-ci. Nous admettrons, simplement, que l’expression de cette attitude marque explicitement ce conte, et ce, dans presque tous les épisodes suivants.

En outre, ce n’est plus ses deux frères qui le poussèrent dans le puits. Il prendra l’initiative de se jeter, “ préférant mettre fin lui-même à ses jours”<sup>1</sup>, et, il n’est pas fait esclave puisque les gens qui

---

<sup>1</sup> Le destin d’un enfant, contes populaire de Tahar Oussedik, entreprise nationale du livre. Alger .1985. (P 32). (L’expression exacte est modifiée pour l’usage de la rédaction (originale : “Je préfère mettre fin à mes jours moi-même”).

l'ont trouvé en ont bien pris soin, ils le remettront à un vieil homme qui le soignera et le nourrira. Ce n'est que plus loin dans l'histoire que ce vieux, chez qui il habitait, décide de le “ *Céder à un homme dont la situation est meilleure*”<sup>1</sup>. Le vieil homme recevra tout de même de l'argent en contrepartie “ *une bourse pleine de pièces d'or*”<sup>2</sup>

*Le destin d'un enfant* semble être conçu de manière presque identique à l'histoire originale, celle religieuse, cependant, l'auteur prend soin de ne laisser, à aucun moment de la narration, apparaître des signes autorisant cette correspondance.

De nouveau, ce conte puise dans la religion quand il est question d'exposer le don d'oniromancien que détient le héros. Il manifestera de la sagesse en interprétant les rêves de ses compagnons de prison. L'auteur, une fois de plus, évoque, dans sa narration, des événements identiques, mais sous une forme “*distordue*”, teintée par des faits différents.

Nous détaillerons, ici, les trois rêves interprétés par le prophète Youssouf, en prenons soin de les placer à côté du récit biblique et coranique :

D'abord, en prison, dans le conte, il est question de prisonniers de rangs et de fonctions inconnues, ce qui est la même chose par rapport au récit coranique.

---

<sup>1</sup> Le destin d'un enfant, contes populaire de Tahar Oussedik, entreprise nationale du livre. Alger .1985. P.36.

<sup>2</sup> Le destin d'un enfant, contes populaire de Tahar Oussedik, entreprise nationale du livre. Alger .1985. P.37.

- Dans le coran

**36.** *Deux valets entrèrent avec lui en prison. L'un d'eux dit: «Je me voyais [en rêve] pressant du raisin...» Et l'autre dit: «Et moi, je me voyais portant sur ma tête du pain dont les oiseaux mangeaient. Apprends-nous l'interprétation (de nos rêves), nous te voyons au nombre des bienfaisants». (Coran, sourate 12, Yūsuf "Joseph")*

- Alors que Dans le destin d'un enfant :

*Rêve 1 : Dans mon rêve un homme grand et fort s'est approché de moi et m'a enroulé un énorme serpent noir autour du cou en disant : « j'ai décidé de te faire mourir ; et, c'est ce reptile qui t'étranglera »*

*Rêve 2 : je me suis vu au milieu d'une grande réception à laquelle j'ai été convié par le roi lui-même, nous avons bien mangé et bien ri Sa Majesté et moi.*

Cependant, dans la bible, les deux prisonniers sont présentés comme chef panetier et chef d'échanson (*Genèse 40 Version Louis Segond 1910*), donnant dès le départ, une idée sur les possibilités de leur devenir.

La nature très explicite, marque, elle aussi une sorte de tentative de vulgarisation narrative, puisque dans les deux rêves du conte, l'interprétation est presque offerte, les éléments sont accordés pour provoquer une sorte de conclusion logique, insinuée à l'esprit humain, par mimétisme métaphorique simple.

Dans le récit coranique, ou biblique, l'interprétation est formulée à partir de deux niveaux distincts :

D'abord par cette relation impossible avec la réalité, créant, par la mise en scène d'éléments dissemblables, une sorte d'énigme, ou de défi à relever. Et ensuite par le remplacement des éléments du

rêve dans ce qui est leurs significations contextuelles, c'est-à-dire, comprendre la portée signifiée par la métaphore onirique.

Le rêve du roi nous enseigne, lui aussi, sur la méthode utilisée dans le conte

Dans le conte :

*“Le roi avait fait un rêve extraordinaire qui le préoccupait beaucoup. Dans son sommeil il se vit, propriétaire, de deux fermes situées l'une au Sud et l'autre au Nord du royaume. Dans chacune d'elle étaient élevées sept vaches. Au Sud où la chaleur était torride, l'eau et l'herbe rare, les vaches étaient grosses, grasses et fournissaient du lait en quantité suffisante. Mais, dans le Nord où la température était douce, l'eau abondante et claire, l'herbe verte et tendre, elles étaient maigres et osseuses et ne donnaient pas de lait ”*

Dans la bible :

*41 Au bout de deux ans, Pharaon eut un songe. Voici, il se tenait près du fleuve. 2 Et voici, sept vaches belles à voir et grasses de chair montèrent hors du fleuve, et se mirent à paître dans la prairie. 3 Sept autres vaches laides à voir et maigres de chair montèrent derrière elles hors du fleuve, et se tinrent à leurs côtés sur le bord du fleuve. 4 Les vaches laides à voir et maigres de chair mangèrent les sept vaches belles à voir et grasses de chair. Et Pharaon s'éveilla. 5 Il se rendormit, et il eut un second songe. Voici, sept épis gras et beaux montèrent sur une même tige. 6 Et sept épis maigres et brûlés par le vent d'orient poussèrent après eux. 7 Les épis maigres engloutirent les sept épis gras et pleins. Et Pharaon s'éveilla. Voilà le songe. (Genèse 41 Version Louis Segond 1910)*

Il est à noter que la difficulté de l'interprétation est accentuée dans le conte, tout en permettant l'omission de certains passages qui auraient pu détourner l'attention de l'auditoire. C'est ce fait-là qui

aurait empêché la reprise de la chaire mangée par les vaches dans ce même récit. Épisode que nous retrouvons aussi dans la sourate du coran.

*43. Et le roi dit: «En vérité, je voyais (en rêve) sept vaches grasses mangées par sept maigres; et sept épis verts, et autant d'autres, secs. Ô conseil de notables, donnez-moi une explication de ma vision, si vous savez interpréter le rêve». (Coran, sourate 12, Yūsuf "Joseph")*

Ces "écarts" notables, dans un conte qui reprend la structure totale d'un récit religieux sont donc intrigants sur plusieurs points :

- Il y a la volonté de ne pas citer le prophète, comme héros de l'histoire, alors que cela semble plus facile dans une région où ce genre de récit est généralement admis par la société.
- La modification d'éléments factuels par d'autres comme la tunique par un mouchoir brodé.
- Enfin, la réduction de passages complexes, comme ceux des rêves, en les remodelant de manière à les rendre plus simples, plus directs.

Du reste, le conte reprend le motif du mouchoir à la place de la tunique, pour en faire le prétexte qui autorisera les deux frères à ramener avec eux leur nouveau petit frère. C'est aussi ce même objet qui permettra au père de recouvrer sa vue. Le conte ne mentionne pas l'intention de l'enfant héros face à la cécité du père tandis qu'en parallèle, le Coran, le signale.

93. *Emportez ma tunique que voici, et appliquez-la sur le visage de mon père: il recouvrera [aussitôt] la vue. Et amenez-moi toute votre famille». (Coran, sourate 12, Yūsuf “Joseph”)*

En résumé, le conte, par sa nature même, s’organise de façon complètement dépendante du contexte, élément précieux, mais qui reste très éphémère, car (à partir du) dès le moment où une série d’énoncés est produite, face à un ensemble de variables données, elle crée un impact, sur le public, sur leur nombre, leur attitude ...etc ... et c’est ce *feedback* entre conteur et auditeur qui façonne la substance du conte.

Cela signifierait que dès l’instant où il est couché sur le papier, le conte fane et perd de sa vigueur, non pas celle de l’histoire comme telle, mais celle des signes qui permettraient de le replacer dans son environnement, afin de pouvoir d’établir les connexions qui lui ont permis, “*in vivo*”, de se construire. Les ajouts, les omissions et les changements ne seront que l’expression combinatoire de la fusion de ces éléments extérieurs à l’orateur, mais codifiés à travers son art.

## **Bibliographie**

- Aceval (Nora), *L’Algérie des contes et légendes*, Maisonneuve et Larose, Paris, 2003.
- Benchikh ath Melloouya (L’Hocine), *Contes et légendes berbères*, Union des Ecrivains Algériens, Alger, 2003.
- Bourayou (Abdelhamid), *Les contes populaires algériens d’expression arabe*, Office Des Publications Universitaires, Alger, 2003.



- Féraud (Marie), Histoires maghrébines, KARTHALA, Paris, 1985.
- Gudin (Paul-Philippe), Contes, P. Mongie, cours des Fontaine, Paris, 1806.
- Legey (Doctoresse), Contes et légendes populaires du Maroc, African Books Collective, Editions du Sirocco, Casablanca ,2010.
- Oussedik (Tahar), Contes populaires édité, Entreprise Nationale Du Livre, Alger, 1985.
- Rahmouni (Aicha), Storytelling in *Chefchaouen Northern Morocco: An Annotated Study of Oral Performance with Transliterations and Translations*, BRILL, 28 Nov. 2014.
- Tenèze (Marie-Louise), Introduction à l'étude de la littérature orale : le conte. In: *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*. 24<sup>e</sup> année, N. 5, 1969.

### **Livres saints :**

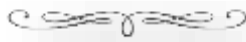
- Le saint Coran.
- L'Ancien Testament, Les Livres Historiques, Le Premier Livre Des Rois, (*Version Louis Segond 1910*).



**< THÈSE >**

**Introduction : 1**

**Table des matières : 276**



**< ANNEXE >**

**Résumé de la thèse : 1**

**Introduction en anglaise : 10**

**Conclusion en anglaise : 15**

**Article publié dans « Jil-Magazine Of Litterary Studies » : 20**