

# DES HISTOIRES PAS COMME LES AUTRES

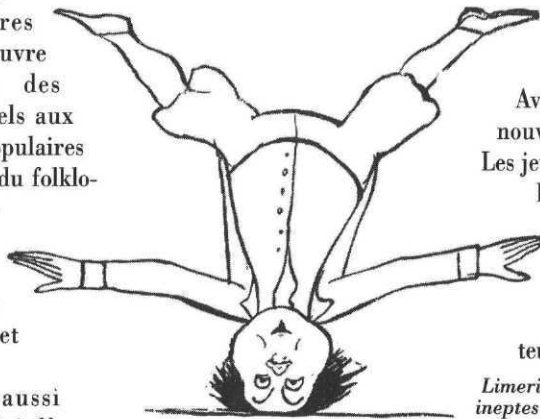
par Fabienne Calame-Gippet

*Il est un âge - des époques aussi - où l'on se plaît à jouer  
avec le langage. L'édition actuelle multiplie  
un type de récits fondés sur les jeux de langage.  
Fabienne Calame-Gippet nous propose  
d'en suivre l'histoire récente,  
d'en discerner le fonctionnement.*

**D**e l'art ésotérique à l'expression ludique et satirique, de certains textes classiques de l'Antiquité en passant par les livres sacrés jusqu'à l'œuvre d'un Rabelais, des contes traditionnels aux histoires drôles populaires ou aux comptines du folklore enfantin, l'origine des récits fondés sur les jeux de langage apparaît diverse et complexe.

Sans remonter aussi loin, on tentera ici d'en

suivre l'évolution dans la littérature de jeunesse en France, et de voir l'étonnante progression que connaît aujourd'hui ce type de récits<sup>1</sup>.



Avons-nous affaire à un nouveau genre de récit ? Les jeux de langage perturbent-ils la logique de la narration traditionnelle, deviennent-ils au contraire générateurs d'histoires ?

*Limericks et autres poèmes ineptes*, Edward Lear, ill. de l'auteur, Mercure de France

(1) Aucune publication en 1960, une quinzaine de 1970 à 1980, plus d'une cinquantaine de 1980 à 1988, avec une nette progression pour arriver à plus du double en 1988, sans compter les parutions dans les revues.

## Les premiers « bricoleurs » de langage

Au XIX<sup>e</sup> siècle, tandis qu'en France se développe le didactisme scientifique et rationaliste, un courant particulièrement fantaisiste s'affirme en Angleterre avec Edward Lear puis Lewis Carroll. Edward Lear, dessinateur passionné d'ornithologie, est le premier auteur pour enfants à systématiser le jeu du non-sens, avec maintes jongleries verbales. Lewis Carroll, logicien, mathématicien, photographe, inventeur, est en même temps un génial bricoleur de langage. Prenant en charge la fantaisie enfantine, il lui permet de s'évader de l'arbitraire des conventions sociales autant que langagières. Mots-valises, charades, énigmes, inventions verbales, calembours, allitérations, enchaînements, expressions prises au pied de la lettre, sens propre pour sens figuré, peu de manipulations lui échappent.

A la fin du siècle dernier, en France, au-delà du petit monde de l'enfance on assiste à une forte irruption de calembours et autres jeux de mots, des imitateurs et chansonniers jusqu'à une littérature spécialisée de Courteline à Alphonse Allais.

Jules Verne lui-même, dont Raymond Roussel fut un grand admirateur semble avoir utilisé des procédés d'écriture issus de jeux langagiers. Grand amateur de cryptogrammes, anagrammes, logogripes, mots carrés, il en aurait laissé plus de 3000. Dans sa biographie de Jules Verne, Marc Soriano montre que ses romans d'aventure sont truffés de jeux verbaux ; les noms propres, par exemple, étant l'anagramme de personnes de sa connaissance. Le calembour, d'un nom ou d'une plaisanterie à l'autre, transformerait son œuvre en un cryptogramme géant...

A côté de ce mode d'expression personnel et secret, il lui arrive d'introduire une énigme au cours d'un récit, comme dans *Voyage au centre de la terre* ou *Mathias Sandorf*, sous

la forme d'un message codé. Vers la fin de sa vie, Jules Verne écrit deux textes pleins de fantaisie : *La Famille Raton*, une féerie racontant une série de métamorphoses liées à des calembours autour du mot « rat » et *Ré-dièze et Mlle Mi-bémol*, une histoire construite à partir d'une expression prise au pied de la lettre : un enchanteur remet en état un orgue et lui ajoute un « registre des voix enfantines » en enfermant des enfants dans les tuyaux. Ces contes, bien que l'auteur s'adresse nommément à des enfants, semblent plutôt destinés à des adultes comme le soulignent les analyses de Marc Soriano et de J. Bellemin-Noël. Ils ne paraîtront dans le Figaro illustré que sur insistence de l'auteur.

En littérature enfantine l'incursion du calembour est moindre, elle se manifeste surtout dans les dessins humoristiques à légende et les bandes dessinées, particulièrement celles de Christophe : *La Famille Fenouillard*, *Le Sapeur Camembert*, *Le Savant Cosinus*, *Les Malices de Plick et Plock*.

Au début du Siècle, le feuilleton en bandes dessinées de Louis Forton, *Les Pieds Nickelés*, truffé de gags et calembours hilairants, fait les délices de ceux qui doivent les lire en cachette : pour la première fois, des textes destinés à des enfants sont interdits par des adultes. Leur « amoralité » ne tient pourtant qu'au négligé du dessin comme du langage...

Il est remarquable que les premières tentatives pour introduire des jeux langagiers dans des textes écrits pour l'enfance et la jeunesse viennent d'auteurs à la formation scientifique (Edward Lear, Lewis Carroll, Jules Verne, Christophe). Comme si seuls des inventeurs, admirateurs ou pratiquants de techniques scientifiques pouvaient avoir l'idée de proposer cette sorte de bricolage du langage. Du moins furent-ils les premiers à avoir du langage une perception « scientifique » et à en proposer quelques manipulations aux enfants - bien moindre en France

qu'en Angleterre, en Allemagne ou dans les pays Nordiques...

### **De Dada à l'Oulipo, jeux interdits aux enfants sages**

Au début du XX<sup>e</sup> siècle, les mouvements littéraires d'avant-garde, Dadaïsme, Surréalisme, - considérés comme marginaux, plutôt impopulaires à l'époque, dont le style se moque des normes enseignées à l'école - ne peuvent guère influencer le petit monde clos de la littérature enfantine. Cependant, des textes poétiques s'écrivent à l'intention des enfants ; ils seront publiés tardivement, exception faite pour Robert Desnos : *Trente Chantefables pour les enfants sages*. Lib. Gründ (1944).

La redécouverte de la comptine, de sa fantaisie verbale, du non-sens issu parfois de l'oubli d'un sens ancien, si elle est due à l'esprit de recherche historique, de sauvegarde du patrimoine culturel, profite aux Surréalistes qui y voient une forme d'expression plaisante. (Philippe Soupault et J. Baucumont proposent en 1961 une compilation d'enquêtes radiophoniques : *Les Comptines de la langue française*.)

Une autre rencontre fructueuse semble être celle de l'univers langagier de Lewis Carroll. D'après Henri Parisot, premier traducteur de Carroll, les Surréalistes auraient eu connaissance de l'œuvre de ce dernier, alors méconnue en France, par leurs amis anglais et américains. Philippe Soupault traduit nombre de Nursery Rhymes et poèmes anonymes anglais (*Pour un dictionnaire ; A boire*.) dont on retrouve l'esprit nonsensique original dans ses *Chansons des buses et des rois* (1925).

Mais en majorité réaliste, en priorité didactique ou purement commerciale, la littérature enfantine reste à l'écart d'un mouvement littéraire qui s'inspire largement de l'enfance, de son esprit ludique, irraisonnable, fan-

taisiste - comme il s'inspire, les poussant à l'extrême, des jeux de mots populaires, remettant à l'honneur les calembours. Le Surréalisme n'influencera vraiment la littérature enfantine que des années plus tard...

On peut considérer les années 60 comme des années charnières : les esprits, plus ouverts par la confrontation quotidienne des cultures, des idées, sont davantage prêts à remettre en question l'arbitraire de la norme comme les y incitent de nouveaux écrivains, de Boris Vian à Alain Robbe-Grillet, et chansonniers ou comiques, de Pierre Dac à Raymond Devos. Cautionné par d'heureuses expériences aux Etats-Unis, le Surréalisme, plus populaire, est devenu une composante de la conscience collective. Enfin, la linguistique comme discipline scientifique fait irruption dans la culture française. Sur les traces du Dadaïsme, du Surréalisme, en 1960 se tient la première réunion de l'Oulipo (OUvroir de LIttérature POtentielle) - dont le but avoué est de systématiser le jeu avec les potentialités langagières, poussant à l'extrême les tentatives des prédécesseurs et ouvrant de nouvelles voies, en particulier à l'appui des structures abstraites des mathématiques contemporaines et de l'informatique (*Atlas de littérature potentielle*, 1973). La langue devient l'objet de questionnements, d'intérêts divers, qui n'atteindront véritablement le grand public, par le biais de l'édition et des médias, que vers les années 80. Des auteurs, des illustrateurs, des éditeurs, manifestent peu à peu une nouvelle conception du livre d'enfance et de jeunesse. François Ruy-Vidal est le premier à publier des textes rompant avec le style usuel, quasi-uniformisé de la littérature enfantine. Le premier, il propose un texte d'Edward Lear (*L'Histoire des Quatre Petits Enfants qui firent le Tour du Monde*, 1970) nonsensique, farci de mots inventés ou difficiles, et des textes facétieux d'auteurs étrangers contempo-

rains. Il encourage la création en France, publiant de nouveaux auteurs comme Jacqueline Held (*Le Chat de Simulombula*, 1970, un conte semé de jeux verbaux, au merveilleux actualisé) mais aussi des auteurs d'avant-garde comme Marguerite Duras, Eugène Ionesco : le *Conte n° 1* (1969), qui fit événement à l'époque, rappelle le Manifeste Dada de 1918 ; en effet, dans ce conte tout le monde se nomme Jacqueline, comme dans *La Cantatrice chauve*, Bobby Watson - dénonciation d'une humanité menacée par l'uniformisation.

Dans le *Conte n° 2* (1970), le papa de Josette lui apprend le sens juste des mots : « Je regarde par la chaise en mangeant mon oreiller,... ». En 1971, Gallimard publie *Histoires Enfantsines* de Peter Bichsel, récits cocasses et saugrenus, traduits de l'allemand, comportant l'histoire d'un vieux monsieur qui change le nom des choses afin d'égayer ses journées.

L'exemple novateur de François Ruy-Vidal ne sera guère suivi avant la fin des années 70. Un langage débridé effraie les éditeurs comme les éducateurs ; une seule exception, la poésie, les comptines, qui constituent en quelque sorte un intermédiaire acceptable : chez Gallimard, *Enfantasques* de Claude Roy en 1974 accompagné de collages surréalistes ; *La Maison qui s'envole et Nouvelles Enfantasques* en 1977 ; à l'École des loisirs, la collection « Chanterimes » avec des comptines d'André Clair, André Laude, Christian Poslaniec ; en 1975, aux Editions Universitaires (en 1976 par François Ruy-Vidal chez Jean-Pierre Delarge), *Dikidi et la sagesse, anti-fables*, de Jacqueline Held dont les textes fantaisistes s'inspirent des travaux surréalistes.

En 1978, deux textes d'Edward Lear paraissent dans une collection pour enfants : *Les Sept Familles du Lac Pipple-Popple*, chez Gallimard et *Le Hibou et la Minouchette*

chez Flammarion. Gianni Rodari est enfin publié en France. Seize ans après sa création en Italie sort chez Messidor-La Farandole *Tous les soirs au téléphone*, suite de petites nouvelles remettant en question les habitudes et conventions langagières. Pierre Gripari publie en 1978 chez Grasset Jeunesse, *Pirlipipi, 2 sirops, une sorcière* : un texte qui accorde une place prépondérante aux allitérations, rimes, accumulations, répétitions, homophonies et autres calembours, sur fond de conte traditionnel.

Pour les enfants plus âgés, peu de nouveautés : en 1973, chez Magnard, *les Contes de la Saint Glinglin*, où Robert Escarpit, linguiste et écrivain forge un univers à partir de la langue elle-même en expliquant les expressions toutes faites par des histoires fantaisistes. Deux récits paraissent enfin en Collection Jeunesse (chez Gallimard) : en 1972, *La Guerre des boutons* de Louis Pergaud et en 1977, *Zazie dans le métro* de Raymond Queneau - récits semés de transcriptions phonétiques comiques, laissant libre cours à une verve langagière populaire. *Ubu roi*, écrit en 1896, par Alfred Jarry a 15 ans, dans un langage vert et cocasse, ne sera publié pour la jeunesse qu'en 1985.

### **Le prince de Motordu et la princesse Dezécolle**

Les années 80 sont caractérisées par l'expression d'un nouveau courant en littérature enfantine, autour du jeu de langage. L'élévation générale du niveau culturel ne peut que favoriser une certaine libération face aux contraintes éducatives.

De plus en plus d'éducateurs considèrent que la bonne connaissance d'un mécanisme implique que l'on puisse le démonter et le remonter à son gré afin d'en éprouver tous les rouages, les tenants et les aboutissants. L'enfant devient manipulateur-chercheur.

Sur les traces de Raymond Queneau, d'Italo Calvino, eux aussi membres de l'Oulipo,

Jacques Bens propose *Cinq châteaux de cartes* en 1983 (Nathan Jeunesse), un roman dans lequel des adolescents inventent des histoires à partir de cartes postales tirées au hasard.

La langue elle-même devient terrain de jeu. Des abécédaires s'appuient sur des fantaisies graphiques et verbales, d'autres ouvrages offrent diverses incongruités langagières pour la compréhension desquelles l'illustration joue un grand rôle : albums à 2 ou 3 volets permettant de composer d'étranges personnages et de leur associer des mots-valises (Helen Oxenbury, *Drôle de hasards* ; Sarah Ball, *Croguphant*,...) ; illustrations d'expressions prises au pied de la lettre (Yvan Pommaux, *Façon de parler*) ; rébus avec jeux d'homophonies (Alain Le Saux, *Interdit-toléré* ; Pierre Corentin, *Pie, thon et python*,...) ; dictionnaires et manuels (Pef, *Dictionnaire des motordus* ; Jacqueline Held, *Drôle de dictionnaire* ; Yak Rivais, *Le Rhinocérossignol et autres animots-valises*,...) ; récits incitant à une réflexion sur un aspect de la langue, comme *Jeanne et les mots* de Jean Claverie (lieux communs), *L'Amiral des mots* de P. Aroneanu (mots français d'origine étrangère) ou *Histoire de Matt, ours bilingue* de P.A. Jourdain (langue étrangère et communication).

Quant à la production de récits comportant des jeux de langage, elle augmente rapidement. De plus en plus d'auteurs font une place aux fantaisies verbales, ne serait-ce qu'avec le titre ou les noms propres. Avant 1980, sur la vingtaine de récits recensés, la moitié sont des traductions. De 1980 à 1988, on en publie environ une cinquantaine pour 20 % de traductions seulement - sans compter les nombreux textes qui paraissent dans les revues pour enfants. A partir de 1980, *La Belle lisse poire du Prince de Motordu*, de Pef, connaît un grand succès et fait figure d'archétype. Citons aussi par exemple, *L'hippopotagne* de D. Blonay, *Le Bon Gros Géant* de Roal Dahl, *Oukélé la télé*, de Susie Morgenstern, *Le Jeune Moche et la vieille Mouche*, de Mireille Vautier, *Gentil-Jean de Grégoire Solotareff* ou *Les Sorcières sont N.R.V.*, de Yak Rivais, *Le monstre du Crock-Fess*, de Claude Clément. Le jeu verbal, outre le plaisir qu'il procure, devient l'occasion de faire l'apprentissage des moyens de la langue. Plusieurs textes ont déjà été récupérés par le scolaire et figurent dans les nouveaux manuels. Chez Nathan par exemple, dans un manuel destiné aux CE2 en 1987, le texte de Pef est suivi de questions de compréhension et d'exercices de « correction » des « motordus ». Le plaisir trouvé au texte



« La bataille de poules de neige » PEF *La belle lisse poire du prince de Motordu*, Gallimard

ludique risque alors de n'être plus que philologique et, dans le pire des cas, de ne concerner que les « bons élèves »...

## La langue mène le jeu

On peut considérer ces histoires comme le lieu de rencontre d'un extrême narratif, le conte, et d'un extrême poétique, les jeux de langage. Dans quelle mesure le jeu de langage s'intègre-t-il au récit ?

D'abord pratique langagière chez l'enfant, il fait longtemps partie de son univers langagier mal structuré et fluctuant. Le jeu spontané commence avec les vocalises et activités sonores précoces, se poursuit avec le goût des allitérations, répétitions, rimes,... Nombre de ces procédés figurent dans les recueils de comptines et poèmes, les premiers albums non narratifs mais aussi dans les histoires pour les jeunes enfants (Jacqueline Held, Pierre Gripari, Roal Dahl, Agnès Rosenstiehl,...). Du langage-jeu, typique des manipulations d'apprentissage mais aussi du plaisir de « lalangue » selon le mot de Lacan, l'enfant passe au jeu de langage avec la maîtrise de jeux basés comme les autres sur des règles. La reconnaissance d'un jeu de langage en tant que tel apparaît relative au niveau de compréhension, de compétence linguistique. Le livre de Pef (op.cit.) en est un exemple : des enfants ne possédant pas le mécanisme de la paronymie - qui est lapsus chez eux - ne le trouvent drôle qu'avec le secours de l'illustration.

Dans la plupart des histoires, les jeux de langage sont nombreux, divers, parfois répétitifs. Si on les supprime, la spécificité du texte disparaît mais il peut être résumé. Cependant, quel serait l'intérêt de *Rendez-moi mes poux*, de Pef, sans les jeux d'homophonie ? Dans *La Sorcière et le Commissaire*, de Pierre Gripari, c'est une énumération calembourdesque, quasiment magique qui génère la sorcière et son univers. Quant à la rime, elle apparaît bientôt comme la véri-

table sorcière de l'histoire, qui porte finalement sur le désir, la peur, le plaisir de la transformation absurde et inattendue. Le contexte devient relatif au jeu de langage, aussi l'illustration joue-t-elle un rôle représentatif. Le début de l'histoire du Prince de Motordu intrigue les enfants - souvent ils n'osent pas rire. Il suffit de leur présenter la première illustration pour déclencher l'hilarité générale et l'entrée immédiate dans le jeu verbal du narrateur; De même dans les textes où apparaissent des séquences à prendre au pied de la lettre, l'illustration confirme la subversion langagière, la cautionne, voire même la favorise.

Le jeu de langage peut avoir un rôle déterminant dans la conduite du récit, comme dans *La Belle au doigt bruyant*, de Philippe Dumas (du titre naît un autre conte) au point que l'on ne puisse le supprimer sans modifier ou supprimer la structure narrative elle-même. C'est le cas de textes qui s'organisent autour d'un procédé : sans le jeu de la paronymie, il n'est pas d'histoire du Prince de Motordu... La vraie problématique du récit naît en fait de la confrontation de deux univers, celui du jeu de langage où règne Motordu et celui de la langue-code apprise à l'école où sévit la princesse Dézécolle. *Tristan la Teigne* (Tony Ross) entend à sa façon ce que lui demande sa mère, d'où une série de péripéties qui finissent par se retourner contre lui. Dans *Le jardin Zoopaslogique*, de J.F. Ferrané, le calembour crée l'événement : les flamands roses s'enfuient en se transformant en « flammes en rose »...

Dans ces histoires - pas comme les autres, que l'on pourrait appeler « logoludiques », le plaisir de la narration se double du plaisir de jouer avec les conventions langagières, enseignées à l'école voire à la maison. La libération verbale stimule la créativité personnelle, la véritable aventure devient celle des mots, la sorcellerie, celle du langage. ■