

Il était/sera une fois. Le conte de fées technologique des années 80

Claire le Brun

Summary: *Examining three science-fiction novels from the “Pour lire avec toi” collection, Claire le Brun defines their underlying intertextual network. The pervasive Utopian imagery, and the heavy influence of children’s classics such as Collodi’s Pinocchio, hint at the existence of a subgenre—the technological fairy tale—which, in the long run, could give new life to traditional fairy tales.*

D’une époque à l’autre, le conte nous apparaît comme une réalité qui oppose une certaine résistance au changement, et en même temps comme un matériau malléable, capable de se plier, de se transformer pour s’adapter à des besoins qui se transforment. (Marc Soriano, *Les Contes de Perrault*)

Pour lire avec toi

Dans les années 70 et au début des années 80, le récit pour enfants publié au Québec prend souvent la forme du conte: contes et légendes du patrimoine, notamment québécois et amérindien, ou récits fantaisistes mettant en scène des animaux. La collection “Pour lire avec toi”, fondée en 1976 par Henriette Major aux éditions Héritage, est un bon exemple de cette tendance. Le nom même de la collection fait référence à la tradition du conte lu à l’enfant par un adulte. Les titres comportent généralement le mot conte: *Contes de l’Arc-en-ciel* (le premier paru), *Il était une fois*, *Contes des quatre saisons*, *les Contes du tsar*, *Contes des bêtes et des choses* ou y renvoient implicitement: *l’Enchanteur du pays d’Oz*, *Tourbillon*, *le lutin de la Côte Nord*, *Ti-Jean et le gros roi*, *les Loups-garous*. Au début des années 80, dans le sillage de *Star Wars*, un vent de science-fiction souffle sur la littérature de jeunesse. Si les récits de science-fiction pour adolescents prennent la forme de romans d’aventures, regroupés dans des collections spécialisées comme la collection “Galaxies” dirigée par Suzanne Martel à la même maison d’édition ou dispersés parmi d’autres romans d’aventures (Le Brun 1989), les récits de science-fiction destinés aux enfants ne semblent pas pouvoir se départir du modèle du conte. Ainsi la collection “Pour lire avec toi” s’enrichit-elle alors de titres tels que *l’Enfant venu d’ailleurs*, *Pistache et les étoiles*, *Ram*, *le robot*, *le Robot concierge*. Tout se passe comme si le texte de science-fiction pour enfants ne pouvait s’écrire qu’avec la structure et les actants du conte, “Il sera une fois” remplaçant “Il était une fois”; la formule au futur est

d'ailleurs le nom d'une collection d'albums publiés par l'éditeur Hurtubise-HMH au cours des mêmes années. La question de l'adaptation de la science-fiction pour un jeune public relève donc de la problématique du "recyclage" des contes de fées qui est le thème unificateur de ce numéro.

Je me propose d'étudier le traitement de thèmes de science-fiction dans quelques récits d'une collection dont la vocation est de réunir des contes: contes de la ville et de la campagne, contes d'hier, d'aujourd'hui et de "demain". Mon choix s'est porté sur trois titres dont le paratexte (titre ou quatrième de couverture) renvoie explicitement à la science-fiction: *la Ville fabuleuse* d'Henriette Major (1982), *L'Enfant venu d'ailleurs* de Marie Page (1983) et *Ram, le robot* de Daniel Mativat (1984). Les trois récits font usage des motifs thématiques obligés dans les récits destinés à cette classe d'âge: le robot et l'extraterrestre (Le Brun 1989, p. 74-76). Le résultat obtenu diffère selon le canevas choisi par les auteurs et la moralité qu'ils entendent donner à l'histoire. Pour situer plus précisément ces textes sur la carte du Merveilleux, nous dirons que la ville fabuleuse d'Henriette Major et l'île secrète de Marie Page se situent non loin du Pays de Cocagne et des Îles bienheureuses. L'étoile-planète Sirius de Daniel Mativat a également à voir avec cette tradition; l'auteur s'inspire en outre du *Pinocchio* de Collodi dont il propose une "version fantaisiste" (dédicace).

***La Ville fabuleuse* ou la tentation de la technologie**

Présenté en quatrième de couverture comme "un roman de science-fiction adapté aux jeunes lecteurs", *la Ville fabuleuse* constitue une excellente illustration de conte moral où la technologisation de la société est un monstre séduisant dont les héros parviennent à déjouer les artifices. Le texte d'Henriette Major est également représentatif de l'enchevêtrement de données scientifiques et de conventions de contes de fées qui semble constituer la formule du récit de science-fiction aux yeux des auteurs et des éditeurs.

La scène d'exposition (pp. 7-8) montre deux enfants, frère et sœur, se lamentant sur le départ de leur oncle inventeur. Le personnage, tenant d'une science amusante—sa dernière invention est une machine à fabriquer des boules de neige, est plus proche de la fée marraine que du savant fou des romans d'anticipation scientifique. Cette scène assume la fonction du rite d'entrée dans le conte traditionnel. En effet, à peine la petite fille a-t-elle dit que "quand on est trop jeune et pas assez riche, on voyage dans sa tête" (p. 8), qu'un émissaire de l'oncle se présente pour les entraîner dans l'Aventure. La description du voyage qui les mène au fond d'une caverne du Nouveau-Québec est conforme à la tradition vernienne; le conte de fées n'y laisse pas moins sa marque, puisque les voyageurs détiennent leur plan de la "société secrète de l'Étoile fabuleuse". Cet alliage du scientifique et de la fantaisie féérique sera constant dans le récit. Quand la caverne débouche sur un "paysage féérique" (p.23), le mentor des enfants explique qu'il s'agit d'un "micro-climat". Pour franchir le mur de verre

de la ville fabuleuse, Utopie, les héros doivent trouver non pas la formule magique, mais la formule logique (p. 26). Or ce sésame magico-logique est le célèbre “Ah, je ris de me voir si belle en ce miroir.” La logique serait donc l’observation d’une régularité dans un autre univers fictionnel: la voix de la Castafiore fait trembler les vitres!¹ Le conte moderne emprunte ainsi ses formulettes à la bande dessinée. Mentionnons enfin que, tout le long de la visite d’Utopie, les animaux parlants du conte traditionnel côtoient les robots.

L’auteure donne à utopie le sens de “pays imaginaire, pays idéal” (p. 24). Sa ville fabuleuse est en effet plus proche du pays de Cocagne et des îles bienheureuses de l’Antiquité que de l’utopie classique soucieuse de structuration sociale². Ville de rêve, festin merveilleux, fête extraordinaire, palais des mille et une nuit, ces titres de chapitres ou d’épisodes ont un air de parenté avec les anciens récits de voyages extraordinaires, naguère destinés à tous et que l’on ne saurait offrir maintenant qu’aux jeunes enfants. Les charrettes remplies de “marrons glacés, tartelettes fondantes, gâteaux crémeux, pâtes de fruits [...]” (p. 41) sont bien de la tradition de Cocagne³. Tradition dont le passage à la littérature de jeunesse a été magistralement effectué par *l’Île des plaisirs*, l’une des premières fables écrites par Fénelon pour le jeune dauphin (Caradec, pp. 62-66). Les héros passent ainsi de merveille de la technologie en merveille de la nature—comme la danse des fleurs (p. 60) et les chars-nénuphars (p. 61)—jusqu’au premier avertissement de danger, quand ils visitent la galerie de portraits de personnages célèbres et découvrent qu’elle ne comporte aucun humain, seulement des robots. À partir de ce moment, le paradis des couleurs, sons et parfums s’efface graduellement derrière les ombres des robots de toutes spécialisations. L’arrivée du robot-artiste et du robot-maître d’école éveille la méfiance des enfants. Une question les préoccupe: si le robot-inventeur a fabriqué les autres robots, qui a fabriqué le robot-inventeur? Les voici enfin devant le Grand Maître d’Utopie, ordinateur programmé par les habitants d’Urbania. Cette planète hypertechnologisée a pour traits distinctifs des villes entièrement métalliques et des extraterrestres au crâne “trois fois plus développé que le nôtre” (p. 88). Le Grand Maître propose aux héros de diriger la ville d’Utopie, conçue par les Urbaniens pour le bonheur des humains et réalisée par des robots. Mais auparavant, il leur faut se soumettre à un conditionnement du cerveau qui fera disparaître leurs facultés d’émotion au profit d’autres qualités comme le calcul, le raisonnement et la programmation ... Les enfants refusent fermement et la ville se désagrège.

Utopie est donc un leurre, toutes ses séductions ont pour ultime objectif de transformer les héros en robots (p. 106). Par la vision catastrophique des effets de la technologisation, *la Ville fabuleuse* se rattache à un courant dystopique dominant dans la science-fiction d’expression française et bien représenté au Québec (Le Brun 1985). Il peut également être lu comme un conte d’avertissement, une parabole dont l’enjeu est de distinguer les faux biens des véritables valeurs morales. Nouvelle variante sur le thème “Science sans conscience n’est que

ruine de l'âme", le texte aboutit à une polarisation, certes discutable, entre l'émotion et l'intellect (le crâne surdéveloppé des Urbaniens). On aura remarqué aussi que l'activité intellectuelle est assimilée sans équivoque à la froideur du métal et à la vie urbaine. Henriette Major offre au lecteur un pays de Cocagne tiré de l'innocence originelle, profondément marqué par le christianisme, pas si différent en cela de *l'Île* de Fénelon où les défauts se cachent derrière les plaisirs. On ne peut enfin manquer d'observer l'inspiration évangélique du récit: la similitude structurelle et thématique entre les trois tentations du Christ dans le désert⁴ et les tentations des sens, puis de l'esprit (être maîtres de la ville) auxquelles résistent les héros. Le dénouement du récit est paradoxal: les enfants renoncent à la ville pour sauver leurs facultés d'émotion, mais ce faisant ils sacrifient des expériences sensorielles et poétiques ressortissant à ces mêmes facultés d'émotion. Sont perdus, par exemple, les jeux d'associations d'idées et le "dictionnaire amusant" où la pluie est définie comme "bonheur des fleurs assoiffées", le nuage comme "cheveux dénoués du vent" (pp. 47-49).

L'Enfant venu d'ailleurs ou l'île des plaisirs moralisée

Île des plaisirs également que celle de Marie Page, île "merveilleuse" du Pacifique, soustraite aux regards indiscrets par un dôme de verre qui réfléchit la lumière. Ce paradis est le résultat conjugué de la nature et de la technologie:

Les habitants de l'île nous ressemblent physiquement, mais leur civilisation est bien plus avancée que la nôtre. Ils connaissent beaucoup plus de choses que nous. Ils ont inventé des merveilles auxquelles nous ne songeons même pas. Ils prétendent qu'ils sont les descendants des anges que Dieu a envoyés sur la Terre. Moi, je pense qu'ils se flattent un peu. (p. 10)

On notera l'alliage, caractéristique du conte de fées "technologique", de la science-fiction—le motif de l'avance technologique de l'Autre—et du merveilleux traditionnel, ici le merveilleux chrétien. Hélas, l'abondance de biens ne change pas la nature humaine. Rikko, le héros de l'histoire, est un petit garçon qui n'est jamais satisfait: "Dès que l'on avait comblé l'un de ses désirs, il lui en venait en autre" (p. 10).

Le récit comporte trois moments correspondant aux étapes de maturation du héros. La première partie a pour thématique principale le robot. Il est posé que l'île a "deux sortes d'habitants: les humains et les robots". "Les hommes, les femmes et les enfants ont des occupations agréables comme le sport, la musique, le théâtre ou les jeux." (p. 13). Les robots, on l'a deviné, s'acquittent du reste. Pour les enfants, le robot a une fonction supplémentaire: c'est le compagnon de jeux par excellence. Rikko reçoit un robot pour ses huit ans. Dans sa hâte d'ouvrir l'emballage, il donne un malheureux coup de marteau sur la tête du cadeau. Robi, c'est son nom, devient alors un terrible garnement de robot, plus proche de Pinocchio que du Robbie d'Asimov. Les frasques de Robi attirent sur Rikko les foudres du gouverneur de l'île. Il faudra finalement un autre bon coup de bâton pour que Robi devienne le parfait robot-compagnon et le meilleur ami

du héros.

Dans la deuxième partie, de loin la plus longue, Rikko a douze ans. Il reçoit pour son anniversaire une machine “couleur du soleil”, “sorte d’avion minuscule, qui transporte instantanément ses passagers là où ces derniers désirent aller” (p. 23). Mais la mobilité du héros est soumise à l’autorité de la mère, seul parent puisque “le papa de Rikko ne vivait pas avec sa femme et son fils. Il était parti en mission sur une autre planète” (pp. 10-11). Celle-ci lui accorde trois essais pour découvrir le vaste monde. Rikko atterrit successivement dans trois déserts: le Sahara, l’Antarctique et les champs de blé de la Saskatchewan (!). Le règlement de l’île interdit en effet de se poser dans des régions habitées. Déçu, Rikko désobéit et repart en cachette; il se pose cette fois au Québec où il fait la connaissance d’une petite fille. Immobilisé par des ennuis mécaniques, il a le loisir d’approfondir cette amitié et de découvrir le pays. Certains usages, tels que la prison, la cigarette, le base-ball, le football et ses *cheerleaders*, étonnent l’insulaire, mais il est surtout frappé par l’absence de robots. Le bilan de ses observations se résume ainsi: “Au fond, les gens des autres pays ne sont pas vraiment méchants, juste un peu bizarres” (p. 89).

Dans la troisième partie, Rikko, enfin rendu aux siens, comparaît devant les douze juges de l’Assemblée des sages, pour avoir menacé la sécurité de l’île en se montrant à des étrangers. Il doit subir une épreuve pour se racheter, à l’instar, il vaut la peine de le mentionner, de son père qui a été puni dans son enfance pour s’être “mêlé d’une chose qui ne le regardait pas” (p. 105). Envoyé sur Enfeden, la planète à deux faces: Enfer et Éden, il doit traverser le Val des tourments à la recherche de la pierre bleue magique. Dès qu’il l’a trouvée, la reine d’Enfeden lui apparaît et lui accorde une vision de la beauté de l’univers, sous les espèces des fleurs, pierres précieuses, fourrures et étoffes. Le voyage initiatique se termine sur cette scène d’une symbolique sexuelle évidente. À son retour, le héros est accueilli par le sourire “complice” de sa mère et les paroles de bienvenue du substitut du père, le gouverneur de l’île, qui clôturent du récit: “À présent, tu es un homme!” (p. 115).

Ce “récit de science-fiction” (quatrième de couverture) n’emprunte en réalité au genre que certaines de ses machines: machines à jouer et à découvrir le monde. La courte première partie sur les bêtises du robot est destinée à la *captatio benevolentiae* des jeunes lecteurs. Le héros est l’enfant unique d’une famille monoparentale comme une part non négligeable du public cible. Le robot est le substitut du frère ou de la sœur (p. 13) ou de l’animal familier (p. 41). Puis commence la véritable histoire⁵: interdiction, promesse, transgression, châtement, épreuve, passage à l’âge d’homme. La mère “très sage” (p. 25) et “complice” (p. 115) accepte l’épreuve initiatique qui marque la rupture du couple mère-fils. Ces séquences sont celles d’une myriade de contes traditionnels (Propp, Dundes, Brémond). Que dire de la morale de *l’Enfant venu d’ailleurs*? Le récit est parcouru par quelques maximes qui convergent dans une acceptation du *statu quo* et un certain repli sur soi: Contente-toi de ce que tu as (p. 11), “Il

n’y a que chez soi que l’on se sent vraiment bien” (pp. 30 et 54). Le leitmotiv de l’île secrète et la nature de la transgression font ce conte moderne une variante du “Pour vivre heureux, vivons cachés” de La Fontaine.

Ram, le robot ou le Pinocchio de Sirius

Des innombrables adaptations du *Pinocchio* de Carlo Collodi, la plus décisive est incontestablement celle de Walt Disney. Le dessin animé de 1940 est à la base de la version-album la plus répandue en Amérique du Nord, et partant un peu partout dans le monde. Ces adaptations sont généralement des réductions (Wunderlich et Morrissey). Des trente-six épisodes du récit originellement paru en feuilleton de 1881 à 1883 dans le *Giornale per i bambini*⁶, l’adaptation en magnifie quelques-uns—le nez du petit menteur qui s’allonge, la transformation en âne, les retrouvailles avec Gepetto dans le ventre de la baleine—et donne du relief à certains personnages. Ainsi le grillon (*il grillo-parlante*), symbole de la sagesse et de la sécurité du foyer chez Collodi, que Pinocchio tue dans le quatrième épisode et dont le “fantôme” réapparaît à quelques reprises pour lui faire la morale, est dans la version de Walt Disney le premier personnage à apparaître et l’*alter ego* raisonnable de Pinocchio: Jiminy Cricket.

C’est à partir d’une version simplifiée de *Pinocchio* que Daniel Mativat semble donner libre cours à sa fantaisie, jouant les épisodes les plus fameux dans un décor de science-fiction et y mêlant d’autres emprunts littéraires et mythologiques. Le parcours du robot Ram est celui de son ancêtre toscan: naissance du pantin-robot; difficile apprentissage du Bien emblématisé par l’École, ponctué de mésaventures de plus en plus pénibles; métamorphose en humain après le sauvetage du père-fabricant.

Le décor de *Ram, le robot* diffère assez peu de celui de *l’Enfant venu d’ailleurs* et de celui de bien d’autres récits de science-fiction pour enfants. L’effet d’*estrangement* est produit par le glissement chromatique—herbe mauve (p. 11)—et scalaire—libellules et papillons gros comme des avions (p. 11). La ville est, ici encore, une bulle de verre. Les premières lignes du texte évoquent un paradis technologique qui a peu à voir avec la Toscane industrielle de Collodi:

À des millions et des millions de kilomètres existe une étoile appelée Sirius. Sur cette planète on ignore la peur, la maladie et la fatigue, car les robots ont remplacé les hommes dans tous les travaux dangereux et pénibles. (p. 9)

Dans cet ailleurs du conte où l’éloignement spatial remplace le “il était une fois”, les Sirusiens aux cheveux verts et non moins humains sont déchargés de l’obligation du travail de production-entretien; ils sont en outre dispensés d’étudier car le savoir est héréditaire: “en conséquence ils n’ont presque pas besoin d’aller à l’école” (p. 11). Ces prémisses de richesse et de savoir pour tous et sans effort paraissent peu compatibles avec le modèle de Collodi où Pinocchio finit toujours par succomber à la tentation lorsqu’il meurt de faim ou lorsqu’on

lui fait miroiter un avenir sans école⁷.

Il y a toutefois une lézarde dans ce paradis: la pluie qui tombe “trois cent soixante-douze jours sur quatre cent vingt-cinq” (p. 12) s’infiltré partout et fait rouiller les robots! La planète-étoile a donc besoin d’au moins un travailleur. C’est Électro, le futur père de Ram. Le vieux réparateur de robots, regrettant de ne pas avoir de descendant à qui transmettre le métier, décide un jour de se fabriquer “un robot tellement soigné qu’il sera quasi humain” (p. 13). Le programme qui sert de cerveau au petit Ram n’étant pas très étendu, le comportement de ce dernier laisse à désirer. Gepetto-Électro compte sur les vertus civilisatrices de l’école pour faire de sa créature un vrai petit garçon. Comme le menuisier italien, Électro est pauvre et doit se priver pour nourrir et faire instruire son enfant. Mais Ram a pour l’école la même répulsion que Pinocchio. Il a beau se programmer des résolutions de sagesse, rien n’y fait; les disquettes scolaires sont bientôt remplacées par des jeux vidéo guerriers. Sur Sirius, il est la proie idéale des vagabonds de l’espace, Caméléon et Vulpecula. Réduit à l’état de ferraille par les deux vauriens, il est rendu à la vie par Phénix, “l’oiseau qui brûle le passé pour que naisse l’avenir” (p. 35), qui est l’un des émissaires de la fée Stella, la Bonne Étoile. Le palais de la fée, sis sur la planète bleue, est rempli d’emblèmes de tendresse et de sensualité: mobilier en forme de cœur, colibris et tourterelles, pampres de vigne et rosiers grimpants, *putti*⁸, fourrure des animaux quêtant les caresses. C’est là que Ram entend pour la première fois une “petite voix” dans sa tête: la “puce”. Avant de ramener Ram chez son père, la fée lui fait visiter deux planètes, celle de Rex, le dinosaure stupide et celle de Cybernatus, l’ordinateur “trop” intelligent, incapable de donner la formule du bonheur: la bête et la machine. À son retour, Ram trouve l’atelier vide; le réparateur de robots est parti à la recherche de son fils et on raconte qu’il a été aspiré par un trou noir.

Parcourant l’univers en quête d’Électro, Ram rencontre le cosmos-trotter Asinus qui “explore le monde à la recherche de la planète la plus éloignée de l’école” (p. 63). Il se laisse entraîner malgré les supplications de la “puce”, qui lui crie à l’oreille que “vivre c’est travailler, vivre c’est construire” (p. 65). Tous deux visitent Chrysos, la planète de l’or et Ludus, la planète du jeu où les deux vauriens sont métamorphosés en panneaux de signalisation interstellaire. Ram devenu “Danger: Trou noir” est placé, par mégarde, un peu trop près du trou. Le voici happé à son tour et précipité dans un univers parallèle, où il découvre son père, assis devant une table “à la lueur verdâtre d’une bouteille remplie de vers luisants” (p. 103). Suivent l’odyssée du retour pris en charge par Ram, le rajeunissement d’Électro, la dernière visite de la fée qui transforme le robot en petit garçon.

Ce résumé fait apparaître à la fois la fidélité au modèle et les libertés prises par Mativat. Fidélité car les valeurs et la morale sont celles du conte italien. Les données de départ présentent Électro et Ram comme deux exceptions: celui qui doit travailler et celui qui a vraiment besoin de l’école. Cependant aucun

Sirusien ne s'anime pour raconter son bonheur d'inactif. Le seul figurant qui ressorte du décor tient un magasin d'antiquités, activité mitoyenne entre le travail et le loisir. Les modèles qui se présentent à Ram sont la figure positive de Gepetto, le travailleur et les figures négatives des vagabonds de l'espace. L'étoile-planète du bonheur oisif est un trompe-l'œil, un décor de carton-pâte qui n'est pas sans rappeler l'être à la bouilloire fumante peint sur le mur de la maison de Gepetto (Collodi, ch. 3). Vivre, c'est travailler et construire, comme on l'a vu. Les qualités qu'Électro veut programmer à Ram sont "la gentillesse, le respect des autres, l'amour du travail" (p. 17). Comparant les deux dénouements, on peut même trouver chez Mativat un engagement plus enthousiaste que chez Collodi. Disant son contentement d'être devenu un vrai petit garçon, Pinocchio rappelle dans le même souffle que l'état de pantin était bien amusant⁹. Le conteur de *Ram, le robot* dit sobrement qu'à la retraite de Gepetto, le fils est devenu réparateur de robots et qu'"il l'est encore" (p. 117).

Les affinités entre les deux récits apparaissent aussi dans la rapidité du rythme. Comme Pinocchio, Ram est un véritable "ragazzo de strada"¹⁰. Les moments d'immobilité à la maison et à l'école occupent bien peu de lignes en regard des fuites, visites et poursuites. Pour Ram, ce ne sont que "chevauchées fantastiques" en motojet (73), "voyages fulgurants" à travers l'univers (53) et "odyssees spatiales" (p. 99).

Il apparaît donc que la version "fantaisiste" de Mativat est somme toute fidèle à l'esprit de *Pinocchio*, bien plus certes que la version de Walt Disney dont elle semble s'inspirer de prime abord. Ce conte doit cependant sa couleur particulière à l'intrication de diverses références littéraires, de la mythologie grecque au conte moderne de Saint-Exupéry. Les remarques qui suivent en donneront une idée. Chez Collodi, Pinocchio pendu à un arbre est sauvé par un grand faucon envoyé par la fée aux cheveux bleus (ch. 16). Ram, pour sa part, est ressuscité par le phénix, "flamme de la vie", qui le fait renaître de ses cendres. Le bel oiseau au plumage d'or, dont la mythographie est liée au culte du soleil dans l'Égypte ancienne, est ici perché sur une "pyramide d'ordures" (p. 34). L'apparition des premières larmes de Ram est un temps fort de la narration de Mativat, alors que Pinocchio pleure généreusement à chaque fois qu'il se repent d'une sottise. La scène où la puce-conscience explique à Ram qu'il commence ainsi à se métamorphoser semble être une référence-hommage à l'un des grands moments du *Livre de la jungle*, quand Bagheera reconnaît aux larmes de Mowgli qu'il devient un homme¹¹. Sans doute y a-t-il plus de *Bildung* chez Mativat que chez Collodi¹². Quant à la référence à Saint-Exupéry, je la vois dans la visite des planètes de Rex et de Cybernatus, dont les uniques habitants font penser au roi et au businessman du *Petit Prince*¹³.

Par ailleurs, la personnalité du conte de Mativat me paraît devoir beaucoup aux liens qu'il y tisse avec le XVIII^e siècle français et la tradition du conte philosophique. L'action a pour point de départ Sirius, patrie de *Micromégas* (1752) et lieu réputé pour son "point de vue", qui inspirera durablement la

science-fiction satirique française. Quand Ram entre chez l'antiquaire, il ne découvre pas seulement "d'anciennes vedettes de cinéma", les R2D2 et C3PO de *Star Wars*, mais aussi "de très précieux automates construits par monsieur de Vaucanson: une marquise à son clavecin, un joueur de flûte traversière, un canard qui cancanne et bat des ailes quand on lui dévisse le cou" (p. 21). Cette notation furtive relativise la nouveauté du robot en le situant dans la lignée de prestigieux ancêtres. Enfin la fée se révèle une disciple des philosophes des Lumières, quand elle explique que celui qui l'a chargée de protéger Ram est

Le Maître du monde, le Grand Horloger de l'univers, celui qui sait tout, qui voit tout et qui tient à ce que chaque chose soit à sa place: les lunes autour de leur planète mère, les électrons autour de leur noyau et les petits garçons sagement aux côtés de leur père. Tu comprends? Qu'un galopin comme toi fasse des bêtises et l'équilibre est rompu (p. 38)¹⁴

Clin d'œil plutôt que ligne de force, ce mode d'intertextualité ambigu provoque cependant une oscillation entre le conte de fées et le conte du Siècle des lumières.

Quelle est en définitive la place de la thématique de science-fiction dans ce conte? Le récit laisse entrevoir, comme nombre de récits de science-fiction pour adultes et adolescents à partir des années 50, une résistance à certaines conséquences de la technologie: l'automatisation du travail et l'évincement de l'homme. Le rôle indispensable d'Électro, et plus tard de Ram, est une revanche sur la Machine. On ne peut manquer de remarquer le parti-pris pour le travail manuel, le bricolage, qui relaient la technologie défaillante. Électro est un "vieil artisan aux mains usées" (p. 13). Son robot est fabriqué de façon tout aussi artisanale que le pantin de bois Pinocchio: chaudron et boîtes de conserves constituent la matière première; les outils sont de simples tournevis et lime. Père et fils pratiquent le recyclage d'objets divers aspirés par le trou noir pour fabriquer la fusée du retour. Eux-mêmes sont vêtus de scaphandres de papier aluminium et coiffés de casques en carton-pâte pour le voyage. Le choix de ce dernier matériau suffit à expédier le récit de Mativat aux antipodes de la *Hard Science-Fiction!* Quant à la science des astres, l'auteur signifie d'entrée de jeu qu'elle l'intéresse surtout pour son potentiel poétique. Sirius est à la fois une étoile et une planète, les constellations sont un jeu de pétanques pour les vauriens de l'espace (p. 29), une dame Électra vend des cornets de crème glacée au bord de la Voie Lactée (p. 59). Il faut noter à ce propos que certains concepts de l'astrophysique moderne sont extrêmement propices à l'imagination poétique: le "trou noir" par exemple est utilisé par Mativat comme avatar du monstre marin (*il Pesce-cane*) de Collodi.

Quand la magie seconde la technologie

À partir du XVIII^e siècle, depuis les efforts de Madame de Genlis pour substituer au conte de fées *la Féerie de l'Art et de la Nature* et ainsi proposer aux enfants un "merveilleux de remplacement" (Soriano 1975, p. 285), les artisans de la

littérature de jeunesse travaillent à l'élaboration d'un "merveilleux scientifique". Ce type de récit connaîtra son apogée avec Jules Verne. En notre fin de XX^e siècle, le merveilleux est toujours vu comme une exigence de la psychologie enfantine. Dans l'article "Contes" de son *Guide de la littérature pour la jeunesse*, Marc Soriano pose la question d'un "nouveau merveilleux", d'un "merveilleux contemporain" et s'interroge sur la possibilité d'un "nouveau type de féerie qui concilierait les réalités de notre époque dominée par la science et le goût que les enfants gardent pour le merveilleux, goût qui s'exprime par exemple dans leur volonté têtue de croire au père Noël, nostalgie d'une autorité affectueuse, d'un Sur-Moi bienveillant ou image d'une exigence confuse de nos sociétés de consommation et de coercition" (pp. 154-155). Quelques explications—psychologiques, psychanalytiques ou sociologiques—que l'on puisse donner au phénomène, les contes de fées technologiques analysés plus haut témoignent bien de cette résurgence constante du merveilleux. La merveille scientifique du robot ou du véhicule spatial, extrapolation de l'environnement technologique contemporain, est le donné de base sur lequel le merveilleux intemporel reprend ses droits: fée de l'espace, protectrice de Ram; animaux parlants comme le Grand-Cacatoès d'Utopie; reine et pierre magique de la planète Enfeden. L'histoire de la ville fabuleuse est significative à cet égard: "La ville d'Utopie a été construite entièrement par des robots. Par la suite, on y a introduit des animaux" (p. 100). Les deux autres récits donnent également à voir la réapparition des animaux dans un paysage de métal et de robots, comme un retour du refoulé. L'Enfant venu d'ailleurs découvre les chats pendant son séjour au Québec¹⁵. Ram, le Robot est entouré d'animaux symboles de tendresse et de sensualité dans le palais de la bonne fée, qui s'oppose pour le héros au froid atelier métallique du père Électro. De façon générale, on pourrait dire que les motifs de science-fiction retenus et adaptés pour ces récits sont ceux qui présentent le plus d'affinités avec les motifs du conte traditionnel. Les villes, les bulles, les dômes de verre, communs aux trois textes, sont des avatars des palais de cristal (Loeffler-Delachaux, pp.83-85). Les véhicules spatiaux remplacent les chars du soleil de la mythologie puis des contes (Loeffler-Delachaux, pp. 27-31): technologie et magie se rejoignent dans la machine couleur de soleil de Marie Page. Le parcours des héros de Marie Page et de Daniel Mativat, et dans une moindre mesure ceux d'Henriette Major, est bien schématisé par la formule: "il vivra d'innombrables aventures à travers l'espace, jusqu'à ce que la magie accomplisse ce que la technologie n'avait pu accomplir" (*Ram, le robot*, quatrième de couverture).

À tout prendre, la science-fiction qui inspire ces récits appartient à des traditions anciennes¹⁶, bien en-deça de l'anticipation scientifique à la Jules Verne: celle des îles bienheureuses des Grecs et des pays de Cocagne comme on l'a vu plus haut; celle du merveilleux scientifique des romans d'Antiquité du XII^e siècle—*Roman de Troie*, *Roman d'Alexandre*—où sont longuement décrits des combats d'automates (Frappier); et, chez Mativat, celle du conte philosophique

à la *Micromégas*.

Tout au long de cet article, j'ai mis l'accent sur ce que lesdits romans de science-fiction devaient à la tradition du conte de fées. Ma dernière remarque, prélude à une prochaine étude, procède de la démarche inverse. Je voudrais en effet suggérer en terminant que le conte de fées technologique—comme je l'ai appelé au départ et qui l'est assez peu en définitive—possède un potentiel de renouvellement du conte traditionnel. En d'autres termes, il me paraît important de souligner que le discours scientifique contemporain, relayé par la science-fiction, peut insuffler une nouvelle imagination aux contes du XX^e siècle. Le troisième conte étudié, *Ram, le robot*, est le plus prometteur à cet égard. Que l'on pense notamment à l'utilisation qui y est faite des motifs de la planète bleue et du trou noir. Dans ce récit, le rôle de la fée-mère de Collodi¹⁷ est joué par la fée Stella, la bonne étoile de Ram. Cette dernière a quitté le bois méditerranéen qui l'abritait depuis des millénaires pour habiter la Planète bleue du conte de Mativat. L'emploi de ce nouveau vocable de la Terre, répandu par la science-fiction et la vulgarisation scientifique, n'est pas gratuit dans *Ram, le robot*. Nulle part en effet chez Mativat la fée n'est explicitement désignée comme la mère; pourtant tous les éléments de la description de son habitat participent de cette isotopie¹⁸. Il est frappant que l'image maternelle de la planète bleue se retrouve également sous la plume de Marie Page. Lors de l'épreuve initiatique, le héros voit s'éloigner la planète "toute bleue le jour, orangée la nuit" et il s'endort en murmurant: "Ma Terre, Maman, mon île" (p. 110). Le "trou noir", concept de l'astrophysique moderne, est doté par Mativat d'une forte charge fantasmatique. L'auteur en fait un nouveau Charybde, la bouche aspirante qui permettra à Ram-Pinocchio de passer dans une autre dimension, d'accéder à l'état d'humain. La puce-conscience est également digne de mention: l'intérêt du personnage tient à l'ambiguïté de sa nature, technologique et magique, mi-électronique mi-animale, puisqu'il se manifeste pour la première fois sur la planète bleue, là où Ram découvre le monde animal. Il faudra bientôt consacrer une étude au tandem Mativat—Daniel et Marie-Andrée—qui se spécialise dans le court roman pour enfants. Leur voie semble être celle du jeu poétique et humoristique sur des modèles textuels de science-fiction, notamment le *Space opera*, et sur des références technologiques actuelles. *Le Cosmonaute oublié* (1993) met en scène un cosmonaute russe "oublié" dans une station orbitale—fait divers de 1992—un chat borgne et un jeune extraterrestre. Celui-ci dévore, au sens propre, des dictionnaires pour apprendre les langues étrangères, pleure des bulles multicolores et gagne toujours aux cartes grâce à ses yeux-antennes tentaculaires. On aperçoit aussi les Myriapodes d'Antarès et les Bicéphales de Bételgeuse, dont les deux têtes ne sont jamais d'accord. La morale implicite du récit—un bienfait n'est jamais perdu—et le dénouement ouvert sont optimistes. Les Mativat offrent ainsi un exemple attrayant de "merveilleux contemporain" qui trouve son renouvellement dans le traitement fantaisiste de la culture scientifique et technologique.

NOTES

- 1 Il faudra étudier la néo-mythologie de la Castafiore en littérature de jeunesse. Dans Ram le Robot, le magasin d'antiquités renferme "une imposante robote-cantatrice" qui "hurle comme un disque rayé: 'je ris de me voir si belle...! Je ris de me voir si belle...!'" (p. 22)
- 2 Cf. Cioranescu, pp. 157-158: "L'essence de l'utopie n'est pas le voyage, ni l'aventure imaginaire, mais la description des structures d'une société". Suvin, pp. 57-61 et en particulier: "L'utopie est la construction verbale d'une communauté quasi humaine particulière, où les institutions socio-politiques, les normes et les relations individuelles sont organisées selon un principe plus parfait que dans la société de l'auteur, cette construction alternative étant fondée sur la distanciation née de l'hypothèse d'une possibilité historique autre".
- 3 Le mot d'origine discuté, attesté dès le XIII^e siècle, pourrait venir d'un étymon signifiant gâteau: provençal *coca*, moyen néerlandais *coek*. Cf. Alain Rey, *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, le Robert, 1992, p. 439.
- 4 Matthieu 4, 1-11; Marc 1. 12-13; Luc 4, 1-13.
- 5 Cf. début du ch. 3, p. 23: "Je vous ai raconté tout cela pour que vous compreniez un peu comment les choses se passent sur l'île de Rikko. Maintenant, je vais commencer ma véritable histoire".
- 6 L'un des plus anciens magazines italiens pour la jeunesse. Voir Perella, p. 1; Soriano, pp. 133-134.
- 7 À la fin du conte, la veille de sa métamorphose en petit garçon (ch. 30), Pinocchio accepte de suivre Lucignolo au Paese dei balocchi après que ce dernier l'ait assuré plusieurs fois qu'il n'y a pas d'école dans ce pays: "Ma dunque, soggiunse Pinocchio, tu sei veramente sicuro che in quel paese non ci sono punte scuole?—Neanche l'ombra.—E nemmeno i maestri?—Nemmeno uno.—E non c'è mai l'obbligo di studiare?—Mai, mai, mai!—Che bel paese! disse Pinocchio, sentendo venirsi l'acquolina in bocca [...]" (Perella, pp. 350 et 352).
- 8 "bébés avec des ailes au dos qui volettent d'une pièce à l'autre", p. 44.
- 9 "Com'ero buffo, quand'ero un burattino! e come ora son contento di esser diventato un ragazzino ber bene! ..." (Perella, p. 460).
- 10 Sur l'importance du thème du gamin des rues chez Collodi, voir Perella, pp. 37-40 et 68-69. Collodi a écrit pour les adultes *Ragazzi di strada* (1881). Quant à Ram, voici le portrait qu'en dresse Mativat: "Il est jeune. Tout ce qui l'intéresse, c'est ce qui se passe dans la rue. Se promener les poings au fond des poches, distribuer des crocs-en-jambe aux robots porteurs de sacs d'épicerie, voilà qui est autrement plus passionnant! Musarder dans les magasins, chaparder sous l'œil des caméras électroniques, voilà qui est excitant!", p. 21.
- 11 Rudyard Kipling, *The Jungle Books* (1994), Book One, "Mowgli's Brothers".
- 12 Cf. Perella, p. 23: "Collodi is not concerned with representing the successive stages of a developing personality as in a true *Bildungsroman*, at least not in a consistent way".
- 13 Antoine de Saint-Exupéry, *Le Petit Prince* (New York, 1943; Paris, 1946), ch. 10 et 13.
- 14 Cf. Voltaire, *Les Cabales*: "L'univers m'embarrasse, et je ne puis songer Que cette horloge marche et n'ait point d'horloger".
- 15 "Rikko caressa le chaton, C'était la première fois qu'il tenait un animal dans ses bras—c'est presque aussi bien qu'un robot! dit-il à Sandrine. La fillette répliqua sur un ton scandalisé: "Mais c'est beaucoup mieux qu'un robot!" (p. 41).
- 16 Cf. Suvin, p. 11: "[...] la science-fiction s'apparente curieusement à d'autres sous-genres littéraires, en vogue à diverses époques: les "îles bienheureuses" des histoires grecques et hellénistiques; les "voyages extraordinaires" apparus dès l'Antiquité, les "utopies" et les "romans planétaires" de la Renaissance et de l'âge baroque, les romans politiques (*Staatsromane*) et les contes satiriques du Siècle des Lumières [...]"
- 17 Cf. Collodi, ch. 16: "Allora la fata, con tutta la pazienza di una buona mamma (Perella p. 202); ch. 30: "il burattino salutò la sua buona fata, che ere per lui una specie di mamma" (Perella, p. 344).
- 18 La fée de Collodi a les cheveux bleus. Certains commentateurs ont vu là une référence à la Vierge Marie (Perella, p. 30). Hasard que ce glissement de la couleur bleue de la fée-vierge-mère à la planète-mère chez Mativat?

RÉFÉRENCES

- Bettelheim, Bruno (1975). *The Uses of Enchantment. The Meaning and Importance of Fairy Tales*. New York, Knopf. Traduction française par Théo Carlier (1976): *Psychanalyse des contes de fée*. Paris, Robert Laffont.
- Brémond, Claude (1973). *Logique du récit*. Paris, Seuil.
- Caradec, François (1977). *Histoire de la littérature enfantine en France*. Paris, Albin Michel.
- Cioranescu, Alexandre (1972). *L'Avenir du passé. Utopie et littérature*. Paris, Gallimard.
- Collodi, Carlo (1883). *Le Avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*. Firenze, Felice Paggi Libraio.
- Dundes, Alan (1964). *Morphology of the North American Indian Folktales*. Helsinki, FFC, n° 195.
- Frappier, Jean (1978). "Les romans antiques". *Grundriss der Romanischen Literaturen des Mittelalters*, vol. 4. Heidelberg, Carl Winter, pp. 145-148 et 149-165.
- Inge, M. Thomas (1983). "Walt Disney". *American Writers for Children 1900-1960. Dictionary of Literary Biography*, vol 22, éd. par John Cech, Detroit, Gale Research, pp. 124-126.
- Hazard, Paul (1932). *Les Livres, les Enfants et les Hommes*. Paris, Flammarion.
- Jan, Isabelle (1973). *La Littérature enfantine*. Paris, Les Éditions ouvrières.
- Le Brun, Claire (1985). "La Science-fiction pour la jeunesse: entre l'utopie et l'anti-utopie". *Québec français*, n° 57 (mars), pp. 42-45.
- . (1989). "Science-fiction pour la jeunesse et valeurs: les modèles québécois". *La Revue francophone de Louisiane*, vol. 4, n° 2 (décembre), pp. 73-80.
- Loeffler-Delachaux, Marguerite (1949). *Le Symbolisme des contes de fée*. Paris, L'Arche.
- Major, Henriette (1982). *La Ville fabuleuse*. Montréal, Héritage.
- Mativat, Daniel (1984) (avec la collaboration de Marie-Andrée BOUCHER). *Ram, le robot*. Montréal, Héritage.
- Mativat, Marie-Andrée et Daniel (1993). *Le Cosmonaute oublié*. Ville Lasalle, Hurtubise HMH.
- Page, Marie (1983). *L'Enfant venu d'ailleurs*. Montréal, Héritage.
- Perella, Nicolas J. (1986). *Le Avventure di Pinocchio. Storia di un burattino/The Adventures of Pinocchio. Story of a Puppet* (édition bilingue italien-anglais et analyse). Berkeley, Los Angeles, London, University of California Press, Biblioteca italiana.
- Propp, Vladimir (1928). *Morfologia skazki*. Traduction française par Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov et Claude Kahn (1970): *Morphologie du conte*. Paris, Seuil.
- Simonsen, Michèle (1981). *Le Conte populaire français*. Paris, Presses Universitaires de France.
- Soriano, Marc (1968). *Les Contes de Perrault. Culture savante et traditions populaires*. Paris, Gallimard.
- . (1975). *Guide de littérature pour la jeunesse*. Paris, Flammarion.
- Suvin, Darko (1977). *Pour une poétique de la science-fiction*. Montréal, Les Presses de l'Université du Québec.
- Versins, Pierre (1972). *Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction*. Lausanne, L'Âge d'Homme.
- Wunderlich, Richard et Morrissey, J. Thomas (1982). "The Desecration of Pinocchio in the United States". *Horn Book Magazine*, vol. 58, n° 2 (avril).

Claire le Brun est professeure au département d'études françaises de l'université Concordia. Elle prépare actuellement une étude sociocritique de la littérature québécoise pour la jeunesse des années 80. Médiéviste de formation, elle travaille également sur la littérature didactique des XIV^e siècles français (traduction, rédaction bilingue; problématique féministe).