

**Séquence sur
Le grand sommeil
d'Yvan Pommaux
(Ecole des loisirs, 1998)
Cycle II**



Les objectifs de la séquence

Plan de la séquence	
Séance 1 : <i>La Belle au bois dormant</i> des frères Grimm	Objectif 1 : réactiver et/ou consolider une référence culturelle commune
Séance 2 : <i>Le grand sommeil</i> , album et BD	Objectif 2 : découvrir deux types d'écrit narratif mêlés (album et BD)
Séance 3 : <i>Le grand sommeil</i> , conte et policier	Objectif 3 : découvrir deux genres littéraires mêlés (conte et policier)
Séance 4 : <i>Le grand sommeil</i> et <i>La belle au bois dormant</i>	Objectif 4 : se servir de référents culturels pour comprendre une œuvre de littérature jeunesse (le conte <i>La Belle au bois dormant</i> des frères Grimm)
Séances 5 et 6 : la mise en voix de l'album <i>Le grand sommeil</i>	Objectif 5 : travailler la lecture à voix haute

L'album

Résumé

John Chatterton est contacté par un couple de parents M. et Mme Rosépine, très inquiets pour leur fille. Celle-ci est âgée de quinze ans. Elle serait victime d'une malédiction qui la plongera dans un sommeil profond...

La filature commence. La fille de M. et Mme Rosépine arrive à échapper au détective et se pique le doigt au fuseau d'un rouet. Chatterton devra trouver rapidement une solution pour sauver la jeune fille.

Le nom des personnages

Chatterton rappelle que le héros est figuré par un chat et le nom de Rosépine peut faire penser à la forêt de ronces et d'épines du conte de « La belle au bois dormant », d'autant plus qu'il est question de cette forêt de ronces à la fin de l'album.

Mélange des genres, dans le texte et les illustrations

- l'album et la BD
- le conte et le policier
- l'environnement des années cinquante et le monde contemporain
- l'imaginaire (avec les animaux anthropomorphisés) et le réalisme (avec les personnages humains)

Esthétique de l'album

Yvan Pommaux utilise un héros, Chatterton, qui rappelle les détectives des films policiers des années 1940-50 par l'utilisation d'accessoires comme l'imperméable ou la voiture.

	
<p>John Chatterton vêtu d'un imperméable comme Humphrey Bogart.</p>	<p>L'acteur Humphrey Bogart joue le détective Philip Marlowe dans <i>Le grand sommeil</i>, un film de Howard Hawks (1946).</p>

On peut montrer aux élèves des photographies de films policiers américains des années 1950 pour illustrer ces références esthétiques.

	
<p><i>La voiture de John Chatterton.</i></p>	<p><i>La voiture de Philip Marlowe.</i></p>

Yvan Pommaux, en choisissant le même titre que ce film de Howard Hawks réalisé en 1946, nous confirme ses influences esthétiques.

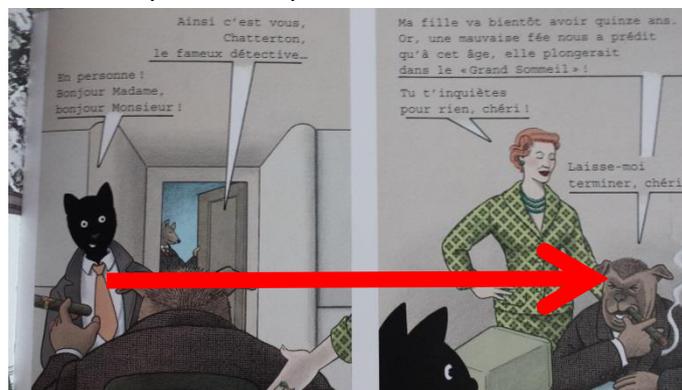
Les vignettes de BD dans l'album

Le grand sommeil se présente comme un album tout en utilisant des vignettes de bande dessinée. A noter toutefois que la lecture des parties de type BD se déroule vignette après vignette ; la lecture reste donc linéaire. Elle s'oppose en effet à la tabularité que l'on rencontre en général dans les BD classiques.

Il existe dans la BD en effet deux modes de perception, complémentaires du texte :

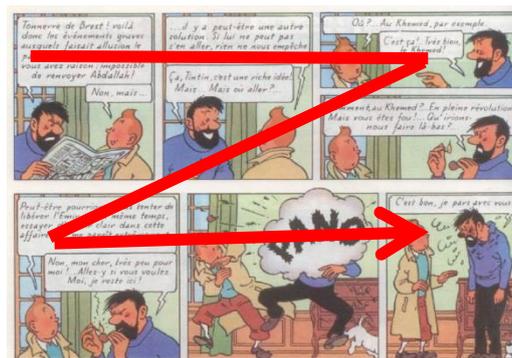
❑ La linéarité

Elle relève de l'ordre et de la successivité, de la dynamique d'un cheminement, avec une orientation temporelle : avant, pendant, après.



❑ la tabularité

La tabularité compromet explicitement la linéarité traditionnelle. C'est une perception globale (et non plus locale), simultanée puisqu'elle neutralise l'ordre successif par la coprésence d'une multiplicité d'ordres virtuels. Au dynamisme d'un parcours, elle oppose la disposition respective d'éléments, considérés dans leurs interrelations.



Il sera important de l'expliquer aux élèves à l'aide d'exemples concrets - comme celui de Tintin ci-dessus.

Séance 1 : La belle au bois dormant

- **Lecture intégrale** par l'enseignant du conte « La belle au bois dormant » des frères Grimm (cf. annexe 1 ci-dessous).

Celui-ci est replacé dans le contexte historique de l'époque où il a été écrit. (cf. annexe 2 ci-dessous)

- **Echange oral collectif** autour de quelques questions.

→ **Connaissez-vous ce conte ?**

→ **Pouvez-vous le reformuler ?**

L'enseignant conduit cette reformulation orale en s'aidant de plusieurs élèves. Il faut que son récit devienne une référence culturelle pour celles et ceux qui ne la détenaient pas.

→ **Que s'y passe-t-il précisément ?**

L'enseignant prend des notes au tableau, et essaye de dégager avec les élèves les différentes étapes du conte, en relisant quand cela est nécessaire, les passages du conte correspondants.

Schéma du conte de Grimm <i>La belle au bois dormant</i> (Indications pour l'enseignant)	
Situation initiale	<i>De la naissance de la princesse jusqu'au moment où les parents quittent le château dans lequel leur fille est endormie.</i>
Élément perturbateur	<i>« Elle n'eut pas plutôt pris le fuseau...et tomba évanouie. »</i>
Péripéties	<i>Arrivée du Prince 100 ans plus tard : « ...se mit à genoux devant elle. » Réveil de la Belle et naissance de Jour et Aurore.</i>
Éléments de résolution	<i>Vie de Belle dans le royaume. Persécutée par sa belle-mère, le roi au combat.</i>
Situation finale	<i>Retour du roi. Fin du supplice, mort de la reine-mère. Famille enfin heureuse.</i>

- **Relecture** totale du conte par les élèves (bons lecteurs) : lecture à voix haute des 5 parties par 5 élèves différents.

Informations sur la structure quinaire du conte pour l'enseignant (à ne pas institutionnaliser avec les élèves)

LE SCHÉMA NARRATIF du conte (structure dite « quinaire »)

Un conte comporte en général 5 étapes :

1) Une situation initiale

Elle présente les circonstances de départ (temps, lieu, personnages.) Les verbes sont à l'imparfait car il n'y a pas d'action. Le cadre spatio-temporel est flou (il était une fois, jadis, dans un pays lointain...) et on a peu d'informations sur les personnages.

2) Un élément perturbateur (ou modificateur ou déclencheur)

Il vient briser cette situation stable et déclenche l'action. Il se repère grâce à un indice temporel du type « un jour ». Les verbes sont alors au passé simple.

3) Les péripéties

Ce sont les aventures des personnages. Elles sont nombreuses, variées et répétées et font intervenir des éléments du merveilleux. Cette étape contient beaucoup de verbes d'actions et d'indicateurs de temps tels que « voilà que », « puis », « enfin », « ensuite ».

4) L'élément de résolution

Il marque la fin des aventures : le héros résout le problème.

5) La situation finale, appelée aussi dénouement,

Séance 2 : Le grand sommeil, album et BD

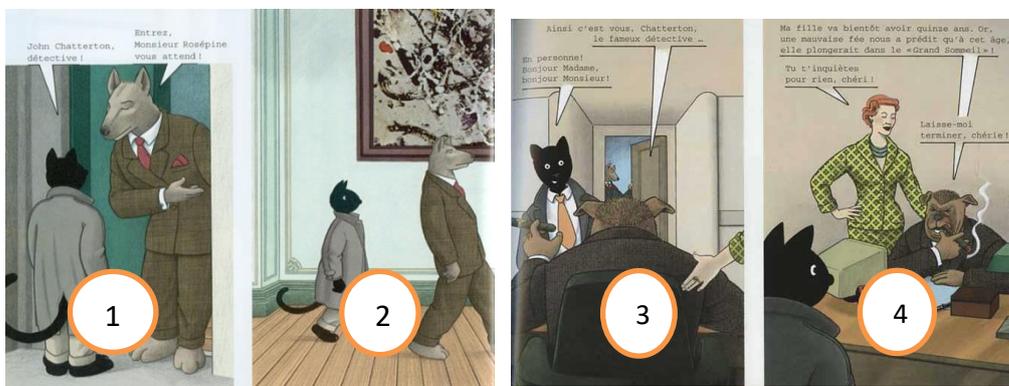
- **Lecture intégrale** par l'enseignant de l'album *Le grand sommeil* d'Yvan Pommaux avec les illustrations des pages de l'album projetées au tableau (scanner au préalable chaque double-page). Distribuer plusieurs exemplaires du titre aux élèves (il en existe un petit format chez le même éditeur). Dire aux élèves **qu'Yvan Pommaux aime mélanger les genres dans ses œuvres**, notamment dans l'écriture de trois histoires mettant en scène un détective, le chat John Chatterton. Montrer les 3 albums (ou les 3 premières de couverture projetées au tableau) : *John Chatterton*, *Lilas* et *Le grand sommeil*.
- **Echange collectif** visant l'expression de la **réception** de la lecture puis sa **reformulation**.
- Faire remarquer la particularité de cette œuvre du point de vue du type d'écrit. Faire expliquer, par quelques élèves avertis en lecture de bande dessinée, **comment on lit une BD** : les vignettes, les bulles, les cartouches (sens de la lecture : de haut en bas en priorité, puis de gauche à droite). Pour le vocabulaire propre à la BD, se référer à l'annexe 3. Mimer la lecture et son sens sur quelques pages projetées de l'album.
- Travail par groupe pour **comprendre les strips de l'album** : 4 propositions.

1) Travail par groupe pour travailler les changements de point de vue dans l'illustration

L'auteur se sert de la technique du strip (bande en anglais) qui correspond à la succession de cases horizontales. Les raccords entre les cases relèvent du champ contre-champ et du travelling, techniques du 7^{ème} art. Une des difficultés pour le jeune lecteur sera donc le point de vue du spectateur (caméraman) dans chaque vignette.

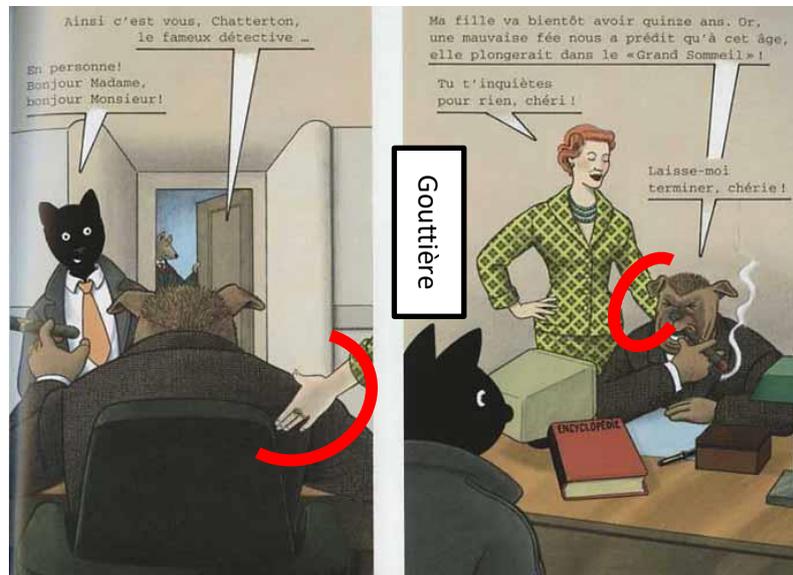
« Après avoir représenté sur un schéma les différents espaces illustrés sur ces 4 vignettes (rue, couloir, bureau), argumentez entre vous pour y inscrire :

- le numéro de la vignette qui représente cet espace,
- une croix représentant le point de vue du spectateur défini par chaque vignette (demandez-vous où serait placée la caméra si on était dans un film). »



2) Travail par groupe pour comprendre les gouttières

La gouttière est la partie comprise entre deux vignettes. L'élève peut mal interpréter cet espace, comme ci-dessous. Elle est l'occasion d'un changement de point de vue.



« Repérez l'emplacement de la main de l'épouse de M. Rosépine, juste avant la gouttière, puis l'emplacement de celle-ci dans la vignette suivante. Ecrivez précisément, après discussion argumentée dans votre groupe, où se trouve le lecteur-spectateur de l'histoire. »

3) Travail par groupe pour comprendre la valeur des bulles

Elles ne sont pas classiques ici car elles n'entourent pas la totalité des paroles, elles peuvent se confondre avec un cartouche.

Elles ont aussi une police de caractères ressemblant fortement à celle des machines à écrire utilisées dans les vieux films des années cinquante (encore un clin d'œil).

Les petits ronds expriment les pensées du héros

L'éclair indique que le héros s'exprime fortement.





4) Activité proposée pour travailler sur l'énonciateur des bulles

« Par groupe, choisissez une double-page contenant des vignettes de BD : faites la liste sur un document de toutes les bulles différentes que vous y trouverez et associez-y le personnage qui en est l'auteur. Présentez ce document à un autre groupe pour vérification. »

Ce travail initial servira la mise en voix lors de la dernière séance.

- **Reprise collective.** L'enseignant étant passé dans chaque groupe, il n'a pas besoin de mener une correction collective. Il met simplement en avant les difficultés rencontrées par certains groupes et demande à quelques élèves comment elles ont pu être surmontées. Enfin il reprend les documents du ou des groupes ayant travaillé sur les bulles et les affiche dans un coin de la classe dédié à la lecture de cette œuvre (en vue de la séance 5).

Séance 3 : Le grand sommeil, conte et policier

- **Rappel de l'histoire de l'album.** Relecture de passages si nécessaire pour la compréhension. Sinon, désigner un élève et lui demander quel est son passage préféré et le lire à la classe.
- **Rappel du goût de l'auteur pour le mélange des genres.** Contextualiser la séance pour dire qu'elle sera consacrée aux éléments du conte et à ceux du roman policier contenus dans l'album.
- **Identification des éléments relevant du conte et de ceux relevant du policier, par groupe.**

Exemples d'activités à proposer aux différents groupes :

Groupe 1	« Relevez dans le texte tout ce qui vous fait penser au conte, et à celui de <i>La belle au bois dormant</i> en particulier. » Exemples (à ne pas donner aux élèves) : un héros, une quête, un auxiliaire magique Donner le texte du conte au groupe.
Groupe 2	« Relevez dans les illustrations tout ce qui vous fait penser au conte, et à celui de <i>La belle au bois dormant</i> en particulier. »
Groupe 3	« Relevez dans le texte quelques éléments qui ne relèvent pas du conte. » Exemples : pas de personnages typiques du conte, peu d'éléments magiques, pas de formule « il était une fois ». Donner le texte du conte au groupe.
Groupe 4	« Relevez dans les illustrations des éléments qui ne relèvent pas du conte. »
Groupe 5	« Relevez dans le texte tous les éléments qui appartiennent à l'univers du roman policier. » Donner une fiche d'identité sur le roman policier au groupe.
Groupe 6	« Relevez dans les illustrations tous les éléments qui appartiennent à l'univers du roman policier. » Donner des images extraites de films policiers au groupe.

- A partir de ces travaux de groupe, bâtir les premiers éléments d'une exposition (afficher les documents des groupes).

Autre travail possible par groupe :

Repérer les éléments propres au policier en reconstruisant la structure de l'album :

- 1) Mise en place du décor.
- 2) Événement déclencheur de l'action (enquête confiée à John).
- 3) Début de l'enquête (filature).
- 4) Découverte du mensonge de la jeune fille et suite de la filature.
- 5) Le détective subit le même sort que la victime.
- 6) Recherche par l'enquête (relecture du conte célèbre) d'une solution.
- 7) Dénouement (jeune fille retrouvée saine et sauve).
- 8) Epilogue.

Séance 4 : Le grand sommeil et le conte *La Belle au bois dormant*

- **Relire aux élèves le conte** « La belle au bois dormant ».
- **Echange collectif** autour de la question : « Quels éléments de ce conte sont repris par Yvan Pommaux dans *Le grand sommeil* ? ». L'enseignant les liste au tableau.
- Pour que cette analyse soit plus fine et que chaque élève comprenne que l'album *Le Grand sommeil* est un détournement du conte *La Belle au bois dormant*, organiser un travail par groupe qui visera à faire repérer **les indications données par les lieux et les époques dans lesquels évoluent les personnages**. Ces indications sont données par le

texte et/ou par l'illustration. Elles serviront à justifier que le conte d'origine est transposé dans un monde plus contemporain.

Tableau de synthèse possible entre **La Belle au bois dormant** et **Le grand sommeil**

L'époque : « Il était une fois... »	L'époque : « Un mercredi du mois d'avril. A neuf heures du matin. »
Lieux : « un château », « un vieux donjon »	Lieux (dans les illustrations surtout): une maison, une terrasse de café, un magasin d'antiquités- brocante, devant la piscine
Activité d'autrefois : « une femme file avec un rouet et un fuseau. »	Activité d'aujourd'hui : « personne n'utilise aujourd'hui un rouet et un fuseau » ; Mademoiselle Rosépine va à la piscine.
Moyen de transport : « se déplacer avec des chevaux »	Moyen de transport : voitures, rollers
Vêtements d'autrefois	Vêtements d'aujourd'hui (dans les illustrations surtout) : shorts, blousons, cravate, imperméable, béret

- Finir en faisant commenter cette image (oral collectif) projetée au tableau, pour montrer que l'auteur apprécie vraiment les mélanges : ici dans le choix de la représentation des personnages (mélange d'êtres humains et d'animaux anthropomorphisés).



Séance 5 : Le grand sommeil et sa mise en voix

La lecture à voix haute cherche à accompagner la compréhension de l'album, en mettant l'accent ici sur un obstacle possible pour atteindre celle-ci : l'identification des locuteurs (personnages).

- Albums en main, faire **la liste en collectif de tous les personnages** qui ont pris la parole dans l'histoire du *Grand sommeil*. Les voici : *John Chatterton, le majordome, Monsieur Rosépine, Madame Rosépine, Mademoiselle Rosépine, Roger, l'antiquaire, le pélican marabout, le garçon*. En fabriquer des étiquettes. Ajouter l'étiquette du narrateur. Les mettre dans une corbeille.
- Faire piocher à chaque élève une **étiquette dans la corbeille**. Elle déterminera quel personnage il prendra en charge lors de la lecture à voix haute.
- Distribuer le tapuscrit aux élèves (annexe 3). Organiser une **lecture silencieuse** puis demander à chacun de surligner les paroles que son personnage prononce.
- Réunir les élèves qui prennent en charge le même personnage et leur demander de déterminer ensemble en vue de **préparer la lecture à voix haute** intégrale de l'œuvre :
 - 1) la façon de prononcer chaque prise de parole. Faire des propositions oralisées. Définir cette façon de prononcer : *doucement, brutalement, de façon étonnée, etc.*
 - 2) les pauses nécessaires pour une lecture expressive en faisant des marques sur le tapuscrit.
- Organiser une **lecture à voix haute** du tapuscrit (le couper en plusieurs fois si nécessaire) en choisissant un élève par personnage. Il est recommandé de mettre à disposition des élèves lecteurs (au moins pour le narrateur) un **pupitre** pour qu'ils puissent passer du texte à l'auditoire et inversement.
- Demander à l'**auditoire** de remarquer pendant cette lecture un certain nombre d'éléments pour ensuite pouvoir **conseiller** les élèves qui ont lu à voix haute :
 - 1) le volume de la voix (assez fort, mais pas trop)
 - 2) l'articulation nette
 - 3) le ton juste et agréable
 - 4) la présence de pauses
 - 5) le regard vers l'auditoire
- Mener et réguler cet **échange réflexif**. Les critiques restent constructives, appropriées et modérées.

ANNEXE 1

TEXTE LA BELLE AU BOIS DORMANT des FRERES GRIMM

IL ÉTAIT UNE FOIS...

... un roi et une reine. Chaque jour ils se disaient : - Ah ! Si seulement nous avions un enfant. Mais d'enfant, point. Un jour que la reine était au bain, une grenouille bondit hors de l'eau et lui dit:

- Ton vœu sera exaucé. Avant qu'une année ne soit passée, tu mettras une fillette au monde. Ce que la grenouille avait prédit arriva. La reine donna le jour à une fille. Elle était si belle que le roi ne se tenait plus de joie. Il organisa une grande fête. Il ne se contenta pas d'y inviter ses parents, ses amis et connaissances, mais aussi des fées afin qu'elles fussent favorables à l'enfant. Il y en avait treize dans son royaume. Mais, comme il ne possédait que douze assiettes d'or pour leur servir un repas, l'une d'elles ne fut pas invitée. La fête fut magnifique. Alors qu'elle touchait à sa fin, les fées offrirent à l'enfant de fabuleux cadeaux : l'une la vertu, l'autre la beauté, la troisième la richesse et ainsi de suite, tout ce qui est désirable au monde. Comme onze des fées venaient d'agir ainsi, la treizième survint tout à coup. Elle voulait se venger de n'avoir pas été invitée. Sans saluer quiconque, elle s'écria d'une forte voix :

- La fille du roi, dans sa quinzième année, se piquera à un fuseau et tombera raide morte. Puis elle quitta la salle. Tout le monde fut fort effrayé. La douzième des fées, celle qui n'avait pas encore formé son vœu, s'avança alors. Et comme elle ne pouvait pas annuler le mauvais sort, mais seulement le rendre moins dangereux, elle dit :

- Ce ne sera pas une mort véritable, seulement un sommeil de cent années dans lequel sera plongée la fille du roi.

Le roi, qui aurait bien voulu préserver son enfant adorée du malheur, ordonna que tous les fuseaux fussent brûlés dans le royaume. Cependant, tous les dons que lui avaient donnés les fées s'épanouissaient chez la jeune fille. Elle était si belle, si vertueuse, si gentille et si raisonnable que tous ceux qui la voyaient l'aimaient. Il advint que le jour de sa quinzième année, le roi et la reine quittèrent leur demeure. La jeune fille resta seule au château. Elle s'y promena partout, visitant les salles et les chambres à sa fantaisie. Finalement, elle entra dans une vieille tour. Elle escalada l'étroit escalier en colimaçon et parvint à une petite porte. Dans la serrure, il y avait une clé rouillée. Elle la tourna. La porte s'ouvrit brusquement. Une vieille

femme filant son lin avec application, était assise dans une petite chambre. - Bonjour, grand-mère, dit la jeune fille. Que fais-tu là ?

- Je file, dit la vieille en branlant la tête.

- Qu'est-ce donc que cette chose que tu fais bondir si joyeusement, demanda la jeune fille.

Elle s'empara du fuseau et voulut filer à son tour. À peine l'eut-elle touché que le mauvais sort s'accomplit : elle se piqua au doigt.

À l'instant même, elle s'affaissa sur un lit qui se trouvait là et tomba dans un profond sommeil. Et ce sommeil se répandit sur l'ensemble du château. Le roi et la reine, qui venaient tout juste de revenir et pénétraient dans la grande salle du palais, s'endormirent. Et avec eux, toute la Cour. Les chevaux s'endormirent dans leurs écuries, les chiens dans la cour, les pigeons sur le toit, les mouches contre les murs. Même le feu qui brûlait dans l'âtre s'endormit et le rôti s'arrêta de rôtir. Le cuisinier, qui était en train de tirer les cheveux du marmiton parce qu'il avait raté un plat, le lâcha et s'endormit. Et le vent cessa de souffler. Nulle feuille ne bougea plus sur les arbres devant le château.

Tout autour du palais, une hale d'épines se mit à pousser, qui chaque jour devint plus haute et plus touffue. Bientôt, elle cerna complètement le château, jusqu'à ce qu'on n'en vît plus rien, même pas le drapeau sur le toit. Dans le pays, la légende de la Belle au Bois Dormant - c'est ainsi que fut nommée la fille du roi, - se répandait.

De temps en temps, des fils de roi s'approchaient du château et tentaient d'y pénétrer à travers l'épaisse muraille d'épines. Mais ils n'y parvenaient pas. Les épines se tenaient entre elles, comme par des mains. Les jeunes princes y restaient accrochés, sans pouvoir se détacher et mouraient là, d'une mort cruelle. Au bout de longues, longues années, le fils d'un roi passa par le pays. Un vieillard lui raconta l'histoire de la haie d'épines. Derrière elle, il devait y avoir un château dans lequel dormait, depuis cent ans, la merveilleuse fille d'un roi, appelée la Belle au Bois Dormant. Avec elle, dormaient le roi, la reine et toute la Cour. Le vieil homme avait aussi appris de son grand-père que de nombreux princes étaient déjà venus qui avaient tenté de forcer la hale d'épines ; mais ils y étaient restés accrochés et y étaient morts d'une triste mort. Le jeune homme dit alors :

- Je n'ai peur de rien, je vais y aller. Je veux voir la Belle au Bois Dormant. Le bon vieillard voulut l'en empêcher, mais il eut beau faire, le prince ne l'écouta pas. Or, les cent années étaient justement écoulées et le jour était venu où la Belle au Bois Dormant devait se réveiller. Lorsque le fils du roi s'approcha de la haie d'épines, il vit de magnifiques fleurs qui s'écartaient

d'elles-mêmes sur son passage et lui laissaient le chemin. Derrière lui, elles reformaient une haie. Dans le château, il vit les chevaux et les chiens de chasse tachetés qui dormaient. Sur le toit, les pigeons se tenaient la tête sous l'aile. Et lorsqu'il pénétra dans le palais, il vit les mouches qui dormaient contre les murs. Le cuisinier, dans la cuisine, avait encore la main levée comme s'il voulait attraper le marmiton et la bonne était assise devant une poule noire qu'elle allait plumer. En haut, sur les marches du trône, le roi et la reine étaient endormis. Le prince poursuivit son chemin et le silence était si profond qu'il entendait son propre souffle. Enfin, il arriva à la tour et poussa la porte de la petite chambre où dormait la Belle. Elle était là, si jolie qu'il ne put en détourner le regard. Il se pencha sur elle et lui donna un baiser. Alors, la Belle au Bois Dormant s'éveilla, ouvrit les yeux et le regarda en souriant. Ils sortirent tous deux et le roi s'éveilla à son tour, et la reine, et toute la Cour. Et tout le monde se regardait avec de grands yeux. Dans les écuries, les chevaux se dressaient sur leurs pattes et s'ébrouaient les chiens de chasse bondirent en remuant la queue. Sur le toit, les pigeons sortirent la tête de sous leurs ailes, regardèrent autour d'eux et s'envolèrent vers la campagne. Les mouches, sur les murs, reprirent leur mouvement ; dans la cuisine, le feu s'alluma, flamba et cuisit le repas. Le rôti se remit à rissoler ; le cuisinier donna une gifle au marmiton, si fort que celui-ci en cria, et la bonne acheva de plumer la poule. Le mariage du prince et de la Belle au Bois Dormant fut célébré avec un faste exceptionnel. Et ils vécurent heureux jusqu'à leur mort.

Les frères Grimm

ANNEXE 2 : Les frères Grimm 18^{ème} siècle



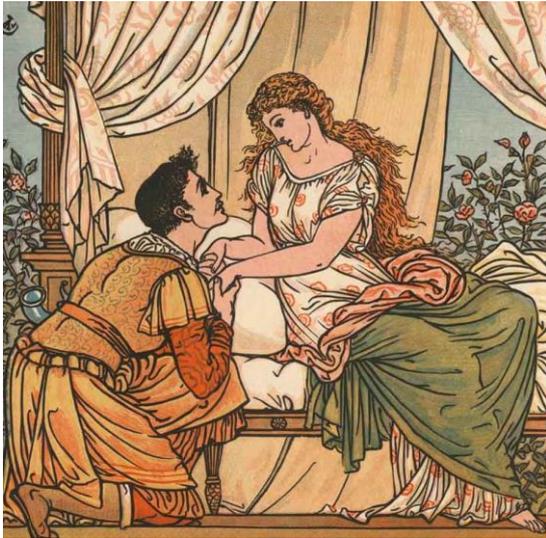
Les frères Grimm, c'est-à-dire **Jacob Grimm** (1785-1863) et **Wilhelm Carl Grimm** (1786-1859) sont des linguistes et conteurs allemands.

Ils sont devenus célèbres pour leurs contes.

Contes les plus célèbres :

« Blanche-Neige », « Cendrillon », « La Belle au bois dormant », « Le Petit Chaperon rouge », « Le Roi de la montagne d'or », « les musiciens de Brême », « Le Vaillant Petit Tailleur », « Dame Holle », « Frérot et sœurlette », « Hansel et Gretel », « Blanche-neige et Rose-Rouge », « Raiponce », « Nain Tracassin », « Tom Pouce », « Le Roi Barbe d'Ours », « La Petite Gardeuse d'oies », « La vraie Fiancée », « L'eau de la vie », « Le loup et les sept Chevreaux »

Prolongements culturels (à projeter sur tableau numérique et à comparer avec les illustrations d'Yvan Pommaux):



Lithographie de Walter Crane (1880)



Illustration de Gustave Doré (1862)



Peinture de Daniel Maclise (1842)



Une mise en ballet du conte (2017)

ANNEXE 3 : Le tapuscrit de l'album *Le Grand Sommeil*

Le grand sommeil, Yvan Pommaux

1^{ère} partie

Un mercredi du mois d'avril. Neuf heures du matin.

Le détective John Chatterton sonne à la porte de Madame et Monsieur Rosépine...

Le maître d'hôtel

-Entrez. Monsieur Rosépine vous attend !

John Chatterton

-John Chatterton, détective !

Le maître d'hôtel et John Chatterton se rendent dans le bureau de Monsieur Rosépine où celui-ci se trouve avec son épouse.

Monsieur Rosépine

-Ainsi c'est vous, Chatterton, le fameux détective...

John Chatterton

-En personne ! Bonjour Madame, bonjour Monsieur !

Monsieur Rosépine

-Ma fille va bientôt avoir quinze ans. Or, une mauvaise fée nous a prédit qu'à cet âge, elle plongerait dans le « Grand Sommeil » !

Madame Rosépine

-Tu t'inquiètes pour rien, chéri !

Monsieur Rosépine

-Laisse- moi terminer, chérie ! ... elle plongerait dans le « Grand Sommeil », disais-je, après s'être piqué le doigt au fuseau d'un rouet.

John Chatterton

-Au fuseau d'un rouet ? Plus personne n'utilise cet engin ! Les femmes s'en servaient autrefois pour filer la laine, non ? Je ne sais même pas comment c'est fait !

Monsieur Rosépine prend une encyclopédie et l'ouvre à la page sur le rouet. Il montre cette page où est représenté le schéma d'un rouet à John Chatterton.

Monsieur Rosépine

-Comme ça ! Voyez- vous, Monsieur Chatterton, ma fille est ce que j'ai de plus cher au monde... Je ne vois vraiment pas comment, ni où elle pourrait trouver l'une de ces antiques machines, mais je ne veux rien négliger. Je vous demande donc de la suivre discrètement, et de l'éloigner de tout ce qui ressemblerait, de près ou de loin, à un rouet. Elle part à la piscine dans cinq minutes.

John Chatterton

-Comptez sur moi, Monsieur Rosépine, je vais me poster dehors et la suivre. Mais à mon avis il n'arrivera rien de fâcheux.

Mademoiselle Rosépine part de chez elle en roller. John Chatterton la suit en voiture.

John Chatterton

-Là voilà ! Tiens, tiens ! Mademoiselle Rosépine a menti à ses parents ... Elle ne va pas à la piscine !

Le grand sommeil, Yvan Pommaux

2^{ème} partie

Mademoiselle Rosépine s'arrête à une terrasse d'un café. John Chatterton descend de sa voiture et entre dans le café.

Mademoiselle Rosépine

-Une grenadine s'il vous plait !

Le serveur

-Bien mademoiselle.

John Chatterton entre dans le café et interroge le serveur. Pendant ce temps, Mademoiselle Rosépine boit une grenadine à la terrasse à côté d'un jeune homme qui boit une menthe.

John Chatterton

-Salut Roger !

Roger, le serveur

-Tiens ! Salut, John !

John Chatterton

-Que sais-tu de la jeune fille installée en terrasse ?

Roger

-Pas grand-chose... Elle vient tous les mercredis à la même heure, s'asseoir à la même table. Le garçon aussi. Ils ne se disent pas un mot. Quand elle a bu sa grenadine, elle s'en va.

John Chatterton

-A bientôt, Roger.

Roger

-Tu ne prends rien ?

John Chatterton

-Pas le temps !

John Chatterton sort en vitesse du café car Mademoiselle Rosépine est entrain de repartir de la terrasse du café.

John Chatterton

-Résumons-nous. Mademoiselle Rosépine ne va pas à la piscine. Elle préfère boire de la grenadine auprès d'un garçon qui, lui, boit de la menthe. A part ça, comme je l'avais prévu, rien à signaler : pourquoi irait-elle se piquer le doigt au fuseau d'un rouet ? Pourtant, ce fuseau, cette jeune fille menacée d'un long et profond sommeil, tout ceci me rappelle vaguement une affaire qui fut célèbre en son temps... restons vigilant !

John Chatterton suit toujours Mademoiselle Rosépine. Celle-ci s'arrête devant un magasin d'antiquités et lit une affiche scotchée sur la vitrine.

John Chatterton

-Stop! Mademoiselle fait du shopping...

Mademoiselle Rosépine entre dans le magasin. John Chatterton descend de voiture et va se poster devant le magasin.

John Chatterton :

-Attendons- là !

Soudain, John Chatterton lit l'affiche scotchée sur la vitrine du magasin. Il y a écrit : « A vendre : rouet ancien. Etat neuf (affaire exceptionnelle) » et en dessous, le rouet est représenté.

John Chatterton :

- Bon sang !

Le grand sommeil, Yvan Pommaux

3^{ème} partie

Il entre dans le magasin.

John Chatterton

-Où est la jeune fille qui vient d'entrer ?

Le vendeur

-Calmez- vous, mon ami. Ce qui doit arriver arrivera. Qui s'y frotte s'y pique, et la jeune fille se piquera. Prenez garde, mon ami. Le sommeil des jeunes gens est contagieux. Quand ils s'endorment, tout s'endort autour d'eux.

John Chatterton se précipite dans les escaliers du magasin pour essayer de rattraper la jeune fille.

John Chatterton arrive en haut des escaliers. Mademoiselle Rosépine est entrée dans la pièce où se trouve le rouet.

Elle ne se trouve plus qu'à quelques mètres du rouet, avance progressivement et est sur le point de toucher le fuseau du rouet.

John Chatterton (Il s'écrie.)

-MADEMOISELLE... NON !

Mademoiselle Rosépine

-OH !

Mademoiselle Rosépine se pique le doigt sur le fuseau d'un rouet. Elle titube vers un lit se trouvant dans la pièce et s'endort profondément.

John Chatterton

-Le " Grand Sommeil " !

Ses yeux commencent à se fermer.

John Chatterton

-Mais... que m'arrive-t-il ? Ne reste pas là. Tiens bon, Chatterton !

John Chatterton sort du magasin, tout le monde autour de lui est endormi. Il arrive en somnolant jusqu'à sa voiture. Il la démarre et s'endort. La voiture roule et se cogne contre un poteau. Une haie d'épines commence alors à pousser et à envahir la ville.

John Chatterton se réveille enfin.

John Chatterton

-Où suis-je ? J'ai l'impression d'avoir dormi un siècle...

Marabout

-Tu as dormi longtemps, chat ! Des jours et des jours...

Pendant que tu dormais, une légende a couru par ici : il paraît qu'une jeune fille, belle comme le jour, est plongée dans un grand sommeil derrière cette haie d'épines. De nombreux jeunes gens ont essayé de traverser la haie, mais aucun n'y est parvenu. Tu peux voir des lambeaux de leurs vêtements accrochés çà et là...

John Chatterton

-Bon, je ne m'ennuie pas avec vous, marabout, mais j'ai à faire ! Au revoir !

Marabout

-Au revoir, chat !

Le grand sommeil, Yvan Pommaux

4^{ème} partie

John part avec sa voiture et rentre à son bureau. Il relit une ancienne affaire criminelle qui pourra l'aider à résoudre son enquête.

John Chatterton

-Hmm... je vois... il n'y a pas trente-six solutions au problème de Mademoiselle Rosépine seul un baiser de l'élu de son cœur la délivrera du sommeil.
L'élu de son cœur, je le connais !

John Chatterton monte dans sa voiture et se rend au café.

John Chatterton

-L'ennui... c'est qu'il a l'air pas mal endormi, lui aussi !

John Chatterton sort de sa voiture, s'installe à une table et commence à parler au garçon du café qui est là tous les mercredis. Il lui raconte tout ce qui est arrivé !

John Chatterton

-... je me précipitai, mais ...

Le garçon

-Une haie d'épines ? Tant pis, allons-y !

John Chatterton

-Voilà qui est parlé !

John Chatterton et le garçon montent dans la voiture et vont jusqu'à la haie d'épines.

John Chatterton

-Rebonjour, marabout !

Marabout

-Rebonjour, chat !

Le garçon touche la haie d'épines.

John Chatterton

-Regardez, les épines se transforment en roses !

Marabout

-Cela arrive, parfois, dans la vie, chat ! C'est bien agréable !

Le garçon traverse la haie et marche jusqu'au magasin où il découvre Mademoiselle Rosépine, toujours endormie. Il l'embrasse et elle se réveille.

John Chatterton

-Voilà déjà quelques années que j'ai mené cette enquête... Nos deux amoureux vivent ensemble, à présent, et sont heureux. Je vous rassure : tous les gens qui s'étaient endormis dans un rayon d'un kilomètre autour de Mademoiselle Rosépine se sont réveillés avec elle !