



Albumania 2003-2004

"Rêve ou réalité ?"

## "Les étonnants animaux que le fils de Noé a sauvés"

Texte d'Alain SERRES

Images de Martin Jarrie

Rue du monde, 2001

Contact : [Nicole.Fraga@ac-nancy-metz.fr](mailto:Nicole.Fraga@ac-nancy-metz.fr)

### 1- la couverture

- a. **Le titre** "*les étonnants animaux que le fils de Noé a sauvés*" fait d'emblée référence à l'épisode du déluge de la bible. Dans le texte source, Noé n'a pourtant pas un seul fils mais trois : Sem, Cham et Japhet qui ont la responsabilité dans l'arche de soigner respectivement le bétail, les oiseaux et les reptiles.

L'adjectif "*étonnants*" ne renvoie pas spontanément à l'imaginaire mais invite plutôt le lecteur à mobiliser ses connaissances en matière de bizarreries de la nature.

- b. **Le texte de quatrième de couverture** nous donne des indications quantitatives : l'album présente *70 animaux bien réels et 8 créatures imaginaires*. Elle nous indique aussi quelle interaction est proposée au lecteur : il s'agit de débusquer l'imaginaire et donc de retrouver les 8 inventions que le fils de Noé a sauvées grâce à une arche de papier. L'intention du livre est également exposée sous la formulation suivante " Pour nous apprendre à voir sans jamais oublier de rêver" : invitation à l'observation de la diversité du vivant certes, mais aussi invitation au rêve...
- c. **L'illustration de la couverture** nous montre 27 vignettes accolées, organisées autour d'un personnage étonnant, aux formes géométriques comme empilées, debout sur une maigre barque, qui serait le fils de Noé. Chaque vignette montre un animal réel ou imaginaire, vu de dessus ou de profil. Chacun d'entre eux présente une particularité que l'illustrateur a accentuée : trompe de l'éléphant, corps du zèbre, cou de la girafe... L'assemblage des vignettes pose des problèmes d'échelle ( la tortue est aussi grosse que l'éléphant) : on comprend que l'album n'a pas une visée documentaire mais propose une vision du monde sous la forme d'un bestiaire fantastique.
- d. **L'illustration au dos du livre** nous montre une arche extravagante, qui ressemble à un immeuble de 4 étages qui, tel un donjon, surplombe une barque enfantine aux 6 hublots. L'arche est entourée de 5 vignettes représentant des animaux imaginaires. Il s'agit sans doute de l'arche de papier auquel le texte de 4<sup>ème</sup> fait référence.

La présentation de cet album au grand format invite explicitement le lecteur à revisiter une faune réelle illustrée de façon étonnante, assortie d'inventions qu'il lui faudra repérer.

## 2 - étude du texte

Le texte se décompose de la façon suivante :

- la présentation de la situation : du début jusqu'à " *Animal de ma création, je vais te sauver !*" ;
- les extraits du cahier d'Imaginoé, sous forme de vignettes légendées, organisées en 8 doubles-pages comportant chacune 7, 8 ou 9 animaux, dont 1 imaginaire ;
- une phrase de relance avant la dernière double-page ( "*Imaginoé choisit encore un animal imaginé, vite encore un, un dernier. L'eau a déjà tellement monté.*" ) ;
- la résolution qui aboutit à l'arche de papier, laquelle sauve tous les animaux imaginaires du fils de Noé et qui se présente dans l'album sous la forme d'une fresque à déplier.

Le texte d'introduction fait immédiatement référence à la bible : il met en scène les trois personnages Noé, sa femme et leur fils Imaginoé. Le procédé littéraire s'apparente à ce que Umberto Eco désigne sous l'expression "scriptor in fabula" : on prend le cadre d'une histoire connue pour y faire intervenir un nouveau personnage lequel s'octroie une mission du même ordre que les autres personnages, à savoir sauver les animaux du déluge, mais il s'agira pour lui de sauver des animaux imaginaires. Le procédé de dénomination du héros est classique en ce qu'il porte le caractère du personnage.

Dans l'ouvrage "Contes et légendes de la Bible" de Michèle Khan, Pocket Junior 1994, le texte relatif à Noé fait état "de bêtes dégénérées qui s'étaient accouplées sans souci de leur espèce : serpentane, girafautruche, hippopotamaigle et bébé singéléphant" (pages 24 & 25).

La naissance de ces animaux biscornus incite l'Éternel à faire disparaître hommes et bêtes. "Au moment du déluge, les bêtes aux ailes inutiles, aux pattes en spirales, aux dos cinq fois bossus, aux yeux cachés sous les oreilles, toutes ces bêtes furent assommées par la violence de l'eau. Bientôt leurs corps dégénérés voguèrent parmi les pierres charriées par les flots." (pages 27 & 28). L'album prend donc un contrepoint face à cette idée de dégénérescence qu'il convient de supprimer et nous propose au contraire de sauver ces animaux extravagants.

La syntaxe et le lexique de cette première partie présentent de nombreuses difficultés :

- les phrases sont longues et complexes : *alors que, pour que, tant, pour*, relatives enchâssées, éloignement du sujet par rapport au verbe, proposition principale en fin de phrase...
- phrases nominales renvoyant aux phrases précédentes : "les vrais et les rêvés." renvoie à *tous* qui renvoie à *ces étonnants animaux qui n'existent que dans sa tête*. "Ce qu'il voit,.....ce qu'il imagine." renvoie à *tout*. La chaîne des désignateurs est donc complexe.
- le lexique peut présenter quelques difficultés  
des noms : le déluge, la passerelle, la création  
des verbes : tenter, embarquer, convaincre, baptiser, rejoindre  
des expressions : de gré ou de force

Ce texte introducteur est écrit à la troisième personne au présent de l'indicatif : le lecteur est donc placé en témoin de l'histoire en temps réel.

Sa présentation par de fréquents retours à la ligne facilite la lecture par groupes prosodiques.

Les extraits du cahier d'Imaginoé sont organisées en huit doubles-pages, chacune présentant un lien entre les animaux présentés :

Pages 6 & 7 : cornes et défenses  
Pages 8 & 9 : becs et museaux  
Pages 10 & 11 : stratégies de défense  
Pages 12 & 13 : transformations  
Pages 14 & 15 : excroissances caudales  
Pages 16 & 17 : robes étonnantes  
Pages 18 & 19 : masques  
Pages 20 & 21 : bosses

Chaque double-page est composée de 7, 8 ou 9 vignettes représentant des animaux réels et un animal sorti de l'imagination du héros. Chaque vignette est accompagnée d'un petit texte qui peut prendre différentes formes :

- une question : "**LE ZÉBU** Cornu ? bossu, vachu, d'accord mais pourquoi zébu ?"
- une affirmation : "**LE TAUREAU DE CAMARGUE** Le taureau de Camargue est noir et sous le soleil, il fonce "
- une prescription : "**LE MARABOUT** Pensez fort à une pince de crabe sans plumes sur le cou et par magie vous obtenez un marabout. "
- un commentaire : "**Le FENNEC** Monsieur et Madame Fennec doivent bien s'entendre."
- un aphorisme ( sentence où s'opposent la concision d'une expression et la richesse d'une pensée, dont l'objectif est moins d'exposer une vérité que de contraindre à réfléchir ) :  
"**Le NANDOU** Qui a des ailes et ne sait pas voler doit apprendre à courir vite pour le faire oublier."

Les textes comportent de nombreux jeux de mots, références et procédés littéraires :

#### Ils jouent avec les sonorités

- Certes, la grue guette parce que toutes les grues guettent mais que guettent, si inquiètes, les grues ? (allitération)
- **LE ZÉBU** Cornu ? bossu, vachu, d'accord mais pourquoi zébu ? ( assonance)
- Quand on voit le toucan, on l'entend. (sonorité voisine : le boucan)

#### Ils jouent sur la polysémie

- La Nouvelle-Zélande est un *lent* verger et les kiwis, ses fruits *pressés*. (polysémie de l'adjectif pressé, du nom kiwi, opposition lent et pressé)
- Le blaireau serait laid s'il se rasait. (polysémie du nom blaireau : pinceau pour savonner la barbe)
- Le taureau de Camargue est noir et sous le soleil, il fonce. (polysémie du verbe foncer)

#### Ils renvoient à une expression

- La mangouste ne craint ni le serpent ni son venin. Peut-être craint-elle le pou qu'elle rend jaloux ? ( variation sur une expression : jaloux comme un pou )

#### Ils jouent sur l'intertextualité

- Est-il vrai que le pinocchiope est un singe menteur qui donne envie de mentir à tous ceux qui le croient ? ( référence à l'œuvre de Collodi : le nez de Pinocchio s'allonge chaque fois qu'il ment)

#### Ils jouent sur le rapport texte-image

- La couleuvre a bon espoir et cela se voit. (l'animal paraît attendre un heureux événement)

#### Ils apportent une note d'humour

- L'anaconda d'Amazonie mesure environ beaucoup et parfois plus.

Les animaux réels ne sont pas forcément connus des élèves : il leur sera parfois difficile de trouver les huit animaux imaginaires.

Les dénominations de ces derniers sont formées :

- à partir de mots-valises : le rhinoscalator, l'autruchenille, le bosslop
- en jouant sur les mots : la raie minuscules à raies minuscules, le triton géant à trois têtes

- en affixant un nom : l'ultracaméléon du papyrus, le pinocchiope
- à partir d'une racine latine : la capricola ( capra = chèvre)

La résolution précède la fresque finale. L'arche d'Imaginoé est distincte de celle de ses parents, qu'il laisse partir. Les deux dernières phrases replacent le lecteur aujourd'hui : la première par l'emploi de temps passés, la dernière sous forme d'interpellation du lecteur l'invite à fermer les yeux pour voir débarquer les créatures de papier d'Imaginoé.

### **3- étude au plan graphique**

Martin Jarrie ( de son vrai nom Jean Pierre Moreau) est né en 1953. Après des études aux Beaux Arts d'Angers, il a travaillé pour la publicité et l'édition. Ses illustrations reproduisaient la réalité au détail près. Depuis 90, il a choisi de peindre dans un style très personnel : "les étonnants animaux" constitue le troisième album en collaboration avec Alain Serres ( "Toc, toc ! Monsieur Cric-crac !", Nathan 1995 et "Un petit air de famille", Rue du Monde 1998).

Le monde qui nous est donné à voir dans cet album est un monde étrange, aux proportions revisitées :

- les trois personnages d'abord ont des silhouettes allongées composées de volumes superposés ; on reconnaît Noé à son double chapeau et à sa crosse de berger, la femme de Noé à sa longue chevelure et à ses seins ; Imaginoé, de part sa taille, figure l'enfant avec sa culotte courte et son chapeau simple ;
- le planisphère animalier est lui aussi purement imaginaire. Les continents sont bien au nombre de 5, mais leur forme est très éloignée de la réalité. Ils comportent quelques habitations et des lignes sinueuses rappelant des profils d'animaux. Les lettres du nom d'Imaginoé sont parsemées dans les océans. Aux quatre coins de cette double-page, des portions de disque reconstituent l'histoire du déluge ;
- les extraits du cahier d'Imaginoé sont composées de vignettes sur fond blanc aux contours déterminés par la silhouette des animaux représentés le plus souvent de profil ;
- la fresque finale pose d'évidents problèmes d'échelle : les deux pages n'ont rien à voir avec le format du carnet tenu par Imaginoé. Son arche compte encore 6 animaux extraordinaires, en plus des 8 présentés dans l'histoire, comme une invitation au lecteur à continuer ce bestiaire fantastique.

Les matières sont très intéressantes plastiquement : non uniformes, comme vieilles ou dégradées à cause de la fragilité du support, elles évoquent la peinture rupestre. Chaque animal évolue sur une tonalité particulière, évoquant la notion de biotope. Les couleurs sont rompues, ce qui confère à l'ensemble une douce harmonie.

### **4- Sujet et propos de l'album**

Ce livre revisite le déluge biblique en ajoutant au réel la dimension supplémentaire du rêve et de l'imaginaire. C'est par la voix de l'enfant que les auteurs ouvrent cette porte à la création, car l'enfance est bien dominée par l'imaginaire s'il est nourri d'histoires qui alimenteront sa fibre créatrice. Les inventions d'Imaginoé ne servent à rien, elles ne font pas partie de l'arche véritable, elles sont juste là pour nous rappeler, comme il est dit en 4<sup>ème</sup> de couverture, de ne jamais oublier de rêver. Cinq mille ans après, on réhabilite ces bêtes biscornues, aux attributs inutiles à l'heure de la préservation du patrimoine génétique...

Ce voyage fantastique auquel nous convient les auteurs nous montre que le rêve est indispensable à l'homme, et constitutif de sa nature même depuis sa création.

## **5- Suggestions pédagogiques cycle 2**

- a- familiarisation des élèves avec le texte source : la connaissance de cet épisode de la bible semble incontournable. ( voir "contes et légendes de la bible" de Michèle Khan, pocket junior)
- b- les mots-valises : on trouve une excellente initiation dans l'ouvrage "zinz'imagier" chez Nathan , août 2000 ( quelques exemples : l'hippopodame, le chèvrefeuille, le kangouroue,, la licornemuse, l'escargautruche, le crapeau d'âne, le caribouldogue, le mamoumouth...  
On pourra d'abord montrer aux enfants le mot-valise et son illustration, puis donner seulement les illustrations : il s'agira alors de trouver les mots-valises. Ou à l'inverse d'inventer l'illustration à partir des mots créés.
- c- lecture de la couverture et de la 4<sup>ème</sup> : rappel oral collectif de l'histoire du déluge, commentaire de l'expression " 8 créatures imaginaires à débusquer"
- d- lecture de la première partie jusqu'à "animal de ma création, je vais te sauver !" et observation collective de la double page 6-7. Quel est l'animal créé par l'imaginoé ?
- e- Par groupe, chacun disposant d'une double-page, repérage de la créature imaginaire : argumentation, vérification dans un dictionnaire ou une faune. ( cette justification ne pourra pas toujours jouer : cas de la raie minuscule...), présentation aux autres des réflexions de chaque groupe. (ou, pour les GS, découverte journalière d'une double-page, l'enseignant cherchant dans le dictionnaire à la demande des élèves pour les animaux inconnus - occasion de mettre en scène le lecteur expert en quête de documentation)
- f- lecture de la résolution et découverte de la fresque finale : y repérer les créatures d'Imaginoé et les inventions supplémentaires.
- g- Rappel de récit collectif : mémoriser l'histoire et le nom des animaux inventés.
- h- Débat collectif : pourquoi y a-t-il des animaux supplémentaires sur l'arche d'Imaginoé ? Cette question permettra aux enfants de s'interroger sur la portée du livre : sauront-ils mobiliser le texte de 4<sup>ème</sup> de couverture et comprendre cette invitation faite au lecteur de mobiliser son imagination ? ou en resteront-ils au simple constat justifié par un manque de place ou tout autre économie non intentionnelle de la part des auteurs?
- i- création de mots-valises désignant des animaux domestiques en associant un début d'animal domestique et un objet de la maison. Ex : cheval + valise = un chevalise,  
mouton + tondeuse = la moutondeuse, etc...  
recherche d'illustrations des mots créés à partir de planches documentaires.
- j- création d'un imagier ou d'un abécédaire des *animobjets* de la classe.

## **6- Suggestions pédagogiques cycle 3 et collège**

- a-
- b- idem cycle 2
- c- dispositif de présentation : c- & d- en une seule séance
- d- appropriation des doubles pages du carnet d'Imaginoé. Activités possibles :
  - o lecture-puzzle : les élèves disposent de la photocopie d'une double page sans les textes. Il s'agit d'associer les textes aux illustrations.
  - o écriture des textes : les élèves disposent de la photocopie d'une double page et du nom des animaux. A eux de rédiger un petit texte qui accompagnera chaque illustration.

- o classement des textes de deux doubles pages en explicitant les critères de classement.
  - o illustration d'une double page : les élèves disposent de la photocopie sans les illustrations, mais conservant les formats des vignettes et les textes.
  - o recherche du lien entre les vignettes d'une même page.
  - o recherche de la créature imaginaire et de la règle d'écriture de sa dénomination.
- e- découverte et lecture de l'avant-dernier texte :
- Laissant partir au loin l'arche de son père et de sa mère,  
 Imaginoé défait deux pages de son immense cahier.  
 Il les déploie, les plie plusieurs fois  
 et finit par former un grand bateau  
 dans lequel il réunit tous ses animaux,  
 à l'abri du déluge.*
- Découverte également de la fresque finale, sans le texte. Écriture de la résolution en deux phrases, présentation des propositions et comparaison avec le texte original. Les élèves ont-ils repris le plaidoyer pour l'imaginaire de la 4<sup>ème</sup> de couverture ?
- f- création d'un album :
- idée possible : dans l'arche, chaque animal a un travail à assumer pour la collectivité. Création de mots valises composés d'un nom de métier + un animal ( ou l'inverse). Ex : l'électricien, l'institutrice, le porc-épicier, l'autruchiste...
  - autre idée : dans l'arche, les graines se sont glissées partout dans le pelage des animaux. Elles tentent de survivre en transformant les animaux. création de mots valises composés d'un animal + un végétal (ou l'inverse). Ex : le mouffleur, la nandouette, l'okapivoine, le mugueléphant, le coquelicotarie, le lilapin....
  - on travaillera ensuite :
    - o le récit dans lequel on enchâssera les mots valises ( introduction et conclusion respectant le propos de l'album source – invitation à l'imagination-)
    - o l'illustration des mots valises (choix d'une technique, planches documentaires à disposition)
    - o les textes accompagnant les créations, en se servant des observations menées dans l'activité de classement présentée en d-3
    - o conception de la couverture, choix du titre, écriture de l'achevé d'imprimer.