



## P - Le joueur de flûte de Hamelin



<b>Traducteur</b> : adapté de l'allemand par TASSO Martine <b>Illustrateur</b> : BAAS Thomas <b>Éditeur</b> : Actes Sud Junior (2015)	<b>Auteur – illustrateur</b> : SAMIVEL <b>Éditeur</b> : Flammarion-Père Castor (1948)	<b>Auteur</b> : adaptation de MÉRIMÉE Prosper <b>Illustrateur</b> : RACKHAM Arthur <b>Éditeur</b> : Éditions Corentin (2015) <b>Nombre de pages</b> : 23 p
---	--	---

**Année première édition** : 1816, « Les légendes allemandes », Jacob et Wilhelm GRIMM

**Mots-clés** : œuvre patrimoniale, légende • stéréotype, images, intericonicité • débat sur les valeurs (éthique)  
• valeurs • rat

### Résumé

Un jour, que l'on situe à la veille de Noël de l'année 1283, la ville de Hamelin, située à l'embouchure de la Weser, est envahie par des milliers de **rats**. Ils s'installent chez tout le monde, même chez le maire. Aucun moyen ne semble efficace pour s'en débarrasser. Après trois jours de cette invasion, un homme se présente, prétend être preneur de rats et propose ses services contre une certaine somme d'argent. Le marché est conclu. L'homme se met à jouer de la flûte et dès les premières notes, les rats arrivent de partout et le suivent vers la rivière gelée où ils se noient tous. Lorsque le joueur de flûte revient pour réclamer son dû, on ne veut pas le lui donner. Malgré cela, il quitte la ville mais y revient quelques temps plus tard. Il joue à nouveau un air de flûte, mais cette fois-ci ce sont tous les enfants de Hamelin qui le suivent. Il les emmène dans la forêt, de l'autre côté des montagnes, et les fait entrer dans un rocher dont ils ne sortent jamais.

### Pertinence et intérêt de l'ouvrage

Cette **légende** très populaire en Allemagne a été intégrée par les Frères Grimm dans leur recueil *Les légendes allemandes*, mais elle est reprise et racontée par de nombreux auteurs, qui parfois en font un conte. Les versions présentées dans cette sélection se prêtent à une confrontation des choix retenus pour le texte, mais aussi pour les illustrations. On pourra repérer les **stéréotypes** qui sont convoqués par les uns et les autres, et faire entrevoir également les incidences que peuvent avoir les choix d'écriture et d'illustration sur la réception d'un texte, de l'illustration et de la combinaison des deux.

L'adaptation du texte de Prosper Mérimée, plutôt sobre, garde quelques traces de l'époque médiévale en utilisant des mots tels que « bourgmestre » et « ducats », tandis que le texte de Samivel se complait dans les détails et les accumulations : localisation géographique précise, dates, noms de divers personnages (bourgmestre, maître d'école, gardien du donjon...), noms de rues, énumérations de mets, de types de souricières, authentifient l'événement et certifient la légende. Le texte de Martine Tasso, très accessible, tantôt sur fond blanc, tantôt sur fond noir, tantôt intégré dans la page illustrée, déroule la légende selon la même trame narrative que les deux précédents albums, mais sur un mode plus direct. Il sera intéressant de comparer par exemple les descriptions du « bourgmestre » et de l'opulence de la ville. Le joueur de flûte, (un « étranger », dans le texte de M. Tasso), appelle une attention particulière : les élèves percevront-ils l'ambiguïté du personnage, attirant des animaux diaboliques (porteurs de la peste), mais aussi des enfants, avec une flûte, instrument des anges ?

L'observation attentive des illustrations livrera également des informations sur le contexte et les personnages. Elle mérite d'être menée de façon comparative si l'on dispose d'un exemplaire des trois versions sélectionnées. Exubérance des couleurs, restitutions précises, architecturales notamment, caricatures des personnages, se relaient chez Rackham de façon très dynamique.

Les **images** de Samivel, dans le style graphique plutôt « sage » qu'on lui connaît, occupent d'abord les pages de gauche, puis à partir du milieu du livre, celles de droite, et jouent avec des dominantes de couleurs qui vont du jaune (les maisons) au bleuté (la nuit) en passant par le rouge et le bleu (vêtements). Les illustrations de Thomas Baas sont les plus surprenantes et engagent le lecteur sur le chemin de l'interprétation. Les personnages ont quitté la période médiévale pour revêtir des vêtements du 20<sup>e</sup> siècle (de l'entre-deux-guerres ?), les boutiques portent des enseignes en allemand, sur une première double page sans texte se déroule un cortège carnavalesque, les rats s'installent subrepticement et progressivement dans la ville qui arbore les décors de Noël.

En même temps que certaines pages glissent vers l'expressionnisme, l'étranger, le joueur de flûte, peut faire penser à un Dr Faust. Mais c'est aussi la silhouette des trois brigands de Tomi Ungerer (« Les trois brigands », L'école des loisirs) qui est convoquée, ainsi que, quelques pages plus loin, le festin que Zéralda prépare pour le géant (vin d'Alsace compris) dans « Le géant de Zéralda » (L'école des loisirs), du même Ungerer. On pourra, albums à l'appui, rendre les élèves attentifs à ces clins d'œil et les initier ainsi à l'**intericonicité**.

### **Point particulier**

Le texte de Samivel se termine sur une interpellation des lecteurs qui peut donner lieu à un **débat sur les valeurs** : la justice, le respect de la justice... Une légende peut-elle déboucher sur une morale adressée au lecteur ? La lecture de cette légende parfois présentée comme un conte sera l'occasion d'ébaucher une étude comparée entre conte et légende.