

LES OBJETS MAGIQUES DANS LES CONTES



Bnf, de l'oral à l'écrit, les contes de fées - Les objets magiques

<http://expositions.bnf.fr/contes/arret/ingre/indobj.htm>

Des vecteurs du merveilleux

Dans l'univers des contes de fées, le monde des objets est investi d'une intensité particulière, comme si l'anonymat imposé aux personnages profitait aux objets : ces derniers apparaissent vivants, hauts en couleur, à coup sûr doués d'une âme. L'enchantement s'y propage au rythme vigoureux des "alors" qui scandent les péripéties d'une intrigue riche en actions. Déployés dans le visible, magnétiques, en proie à une logique autonome, les objets semblent les conducteurs privilégiés du merveilleux.

"Va, prince, lui dit la fée, en le touchant trois fois avec le rameau d'or, va, tu seras si accompli et si parfait, que jamais homme devant toi ni après toi, ne t'égalera". Alors, le rameau d'or, avatar luxueux de la baguette, opère la métamorphose qui met l'apparence du prince en accord avec la beauté de son âme. Autour de lui s'organise, dans le conte du même nom, l'intervention d'une cascade d'objets aux vertus stupéfiantes tels que le tire-bourre d'or qui ouvre magiquement la vieille armoire aussi "vieille et laide par dehors" que "belle et merveilleuse par-dedans", le livre merveilleux découvert par le Prince Torticoli dans sa chambre de la Tour des Princes Rebelles, ou le portrait de la Fée Bénigne qui pare la Princesse Trognon d'une beauté nouvelle (M^{me} d'Aulnoy).



Chapeau du Prince lutin qui lui confère à sa guise l'invisibilité, clé envoûtée de *Barbe-Bleue* dont le sang ne s'efface pas, miroir enchanté de *Blanche-Neige* ou de *La Belle et la Bête* qui révèle des vérités invisibles ou lointaines ("Quelle fut sa surprise, en jetant les yeux sur un grand miroir, d'y voir sa maison où son père arrivait avec un visage extrêmement triste..."), écharpe de toile d'araignée que la Fée Carabosse lance sur les épaules de la Fée Printanière "brodée d'ailes de chauve-souris" et qui semble clouée sur ses épaules, œufs magiques de *L'Oiseau Bleu* ou bottes du Petit-Poucet qui s'ajustent à la jambe de celui qui les enfle et permettent de parcourir sept lieues en une seule enjambée : innombrables et divers sont les objets qui remplissent, dans le conte, l'espace de la réalité et le temps de l'épreuve.



Des objets complices ou maléfiques, accélérateurs de l'histoire ?

Mais si tous les objets, doués ou non de pouvoirs magiques, participent à l'accélération – ou au ralentissement – de l'histoire (on pense à la quenouille fatale de la Belle au Bois Dormant), certains y contribuent à titre de complices, tandis que d'autres opposent la résistance de l'obstacle. "Bons" ou "mauvais" objets ne cessent de s'affronter et de faire exister en miroir deux mondes qui sont l'inverse l'un de l'autre. Emblématique à cet égard est le combat qui oppose dans *La Princesse Printanière* le chariot d'or des bonnes fées où une belle dame tient une lance dorée, et le chariot attelé de six chauves-souris où une femme laide brandit une vieille pique rouillée, ou dans *Le Rameau d'or*, la confrontation entre la demeure des araignées, des chats suppliciés et de la haine, et l'amour qui habite la Tour des Princes Rebelles (M^{me} d'Aulnoy).



Les objets médiateurs de l'invisible

Plus largement, c'est à une méditation sur le bon usage de tous les objets que le conte nous invite à réfléchir, opposant à une logique d'accumulation aveugle (parce qu'elle ne voit dans les objets que leur dimension visible), le discernement du regard qui sait entrevoir au-delà des apparences, la véritable richesse qui est bien celle du cœur. Ainsi dans *Cendrillon* l'empressement fiévreux des sœurs qui réclament avidement à leur père de beaux habits et des pierres précieuses contraste avec le détachement de Cendrillon demandant à son père le premier rameau qui heurterait son chapeau, se situant ainsi du côté de ce qui ne "brille" pas mais existe avec le statut d'une promesse (Grimm). Tout se passe comme si, en choisissant un objet qui est du côté de la vie (le rameau verdoyant), Cendrillon mobilisait à son secours toutes les énergies vitales et leur prodigieux pouvoir de métamorphoser instantanément l'infiniment petit en infiniment grand. Tout se passe comme s'il y avait toujours deux mondes en présence : un monde où ce qui est difficile vient d'abord, où l'épreuve et la perte sont structurantes et opèrent les "bonnes" coupures et par ailleurs un monde fastueux d'abord mais qui va se rétrécissant et dont l'enflure finit par conduire à l'auto-mutilation, ou à la "mauvaise" coupure. Ainsi organisés en systèmes, les objets constituent dans les contes de fées une forme d'écriture en miroir, qui fait durer le temps de l'épreuve et lui confère sa matérialité : une matérialité ambiguë puisqu'elle nous met en chemin vers un espace autre, situé au-delà des apparences, dans l'invisible et agissante vérité des cœurs.



Les objets magique dans les contes

<http://www.scolalor.tm.fr/etab/d54/StVincent54000/site%202003-2004/conte/conte1.htm>
<http://rami01.free.fr/faery/objets.html>

Anneau

Il permet au héros d'obtenir la richesse ou du moins, ce qu'il désire. Il peut être en pierre, en ivoire, en jade, en or... Il entoure généralement le doigt, mais il est aussi très efficace sous forme de bracelet. Dans Aladin, le magicien donne au jeune garçon un anneau. *"Aladdin, assis tout seul dans le noir, se tordit les mains de désespoir et fit ainsi tourner l'anneau qu'il portait encore à son doigt. Aussitôt, un génie d'une taille énorme et d'un visage impressionnant apparut"*

Baguette

Sans doute le plus célèbre des objets magiques, la baguette magique est utilisée principalement par les fées, parfois par les magiciens et les sorciers.

Pouvant aller d'un vieux morceau de bois tordu, (baguette de coudrier) à une superbe baguette lisse et brillante, elle permet aux fées et aux magiciens qui l'utilisent de les aider pour appliquer leurs magies ou leurs incantations.

Certains mages et sorciers utilisent des baguettes prenant une forme démesurée. Il s'agit, dans ces cas, plutôt d'un bâton, canne ou sceptre magique.

Les baguettes magiques ont des pouvoirs pouvant aller de la simple illusion d'optique à celui de transformer un être humain en animal, voire en objet, en passant par tous les sorts possibles.

La marraine de Cendrillon, qui était fée creusa une citrouille, "la frappa de sa baguette magique et la citrouille fut changée en un beau carrosse doré [...]. Elle effleura Cendrillon de sa baguette et aussitôt ses vilains habits furent changés en draperie d'or et d'argent"

Balai

Le balai magique est très connu pour sa principale capacité: le pouvoir du vol.

Il s'agit, presque toujours, d'un vieux balai de crin ou de paille séchée, abîmé, impropre à balayer, usagé à tel point que certains balais ont dû réellement voler hors des chaumières. Mais, il peut être remplacé par n'importe quel objet facile à enfourcher : une pelle, une fourche ou un bâton.

La légende de la sorcière avec son chapeau pointu chevauchant un balai aussi affreux qu'elle-même en criant : *"Bâton blanc, bâton noir mène-nous là où tu dois de par le diable"* est célèbre et tenace. Les sorcières entrent généralement dans les maisons par les fenêtres et en ressortent par la cheminée. Cependant, ce mythe est récent, peu de légendes anciennes attribuent de grands pouvoirs aux balais de crins. Aujourd'hui, Harry Potter qui est à l'école de sorcellerie Poudlard utilise également un balai magique pour jouer au quidditch.

Bâton

Les bâtons magiques frappent les gens malhonnêtes.

Dans *Le bûcheron et l'arbre (conte marocain)*, le bûcheron dit : *"Faites ce que font les bâtons" et les trois bâtons se mettent à battre la vieille mendicante et le patron du hammam jusqu'à ce qu'ils rendent les objets volés.*

Bottes de sept lieues

Une lieue correspond à 4,445 km, donc les Bottes de sept lieues permettent de parcourir plus de 30 km en une seule enjambée. Ces bottes sont toujours à la taille de celui qui les porte.

"S'étant approché de l'orgre, le Petit Poucet lui tire doucement ses bottes et les mit aussitôt. Les bottes avaient le don de grandir et de rapetisser selon le jambe de celui qui les chaussait, si bien qu'elles lui allèrent aussi bien que si elles avaient été faites pour lui".

Boule de cristal

La boule de cristal permet de lire l'avenir.

Capes

Réservées aux grands mages, aux enchanteurs, aux vampires, à certains druides et aux maîtres devins, la cape augmente la puissance magique et les pouvoirs hypnotiques de ceux qui s'en servent. De plus, certaines capes donnent le pouvoir de télékinésie, celui de se rendre invisible au vu des autres, de celui de se transformer (en chauve-souris), ou celui de pouvoir se transporter instantanément d'un cercle magique ou diabolique à un autre

Chapeau

Le chapeau, sous sa forme traditionnelle du haut-de-forme noir, n'est pas un chapeau ayant de véritables pouvoirs magiques, il ne fait que réaliser une illusion pour les magiciens doués en tours de passe-passe.

Peu de légendes font état de chapeau en tant qu'objet magique, il sert bien plus à présenter ou à mettre en valeur un personnage qu'à lui donner des pouvoirs supplémentaires.

Certains contes, cependant, désignent le chapeau comme le complément indispensable pour réaliser un sort ou une incantation.

Chaudron

Dans la mythologie Celtique, on retrouve le chaudron sur de nombreuses médailles, il représentait, sous le nom de "cocabus", la puissance et la gloire. Il s'agissait du chaudron de guerre des chefs gaulois. Il était considéré comme l'objet le plus sacré de leur civilisation.

Dans les autres civilisations, on retrouve le chaudron dans différentes légendes; on lui octroie bien des pouvoirs. Les chaudrons magiques servent souvent à cuisiner des potions de toutes sortes:

- philtres d'amour,
- potions de jeunesse, d'éternité ou d'invincibilité
- élixirs, hydromel
- potions de mort, de malchance ou de vengeance....

Dans certaines légendes, les pouvoirs des chaudrons permettent de lire dans l'avenir ou de passer maître dans la volonté de quelqu'un.

Les personnages utilisant des chaudrons sont, principalement, les mages, sorcières et sorciers, alchimistes, druides et enchanteurs, démons et djinns.

Cheval enchanté

C'est un superbe cheval, sculpté dans le plus beau bois d'ébène. Ce n'est pas un cheval ordinaire puisque celui qui le monte peut se rendre où il veut, en un rien de temps.

"Le magicien sauta en selle, tourna une clef derrière l'oreille du cheval. En un éclair, cheval et cavalier s'élevèrent dans les airs, de plus en plus haut au-dessus du palais".

Ecuelle

Le récipient se remplit de nourriture et permet au héros de manger à sa faim. Il peut aussi se remplir de pièces d'argent et apporter la richesse. Dans certains contes, on parle de pot ou de bol magique.

Epée

Les épées magiques apparaissent au début de la Chevalerie, les chevaliers partant en croisade, et pour se donner du courage, baptisaient leurs épées et leur attribuaient des pouvoirs magiques, de puissance, et de justice. Deux épées, très célèbres, ont traversé les siècles:

- Excalibur: l'épée extraordinaire de la légende des Chevaliers de la table ronde, de la conquête du Graal, de Merlin l'Enchanteur, des fées de la forêt de Brocéliande et du roi Arthur qui réussit à sortir l'épée prise dans la roche, que seul un futur roi pouvait sortir.
- Durandal: l'épée de Roland de Roncevaux, neveu de Charlemagne, qui réussit, grâce à ses grands pouvoirs, à retenir les forces sarrasines qui tentaient de vaincre les armées Chrétiennes.

Haricot magique

Jack plante un haricot magique qui pousse en une nuit jusqu'au ciel. *"Le lendemain, Jack se précipita pour préparer le petit déjeuner de sa mère. Mais impossible d'ouvrir les volets ! [...] Un énorme pied de haricot montait contre le mur, et poussait si haut que la tige se perdait dans les nuages. Sans hésiter,*

Jack commença à grimper de branche en branche, de feuille en feuille". Il existe d'autres plantes magiques comme le bambou

Lampe

Quand Aladdin frotte la lampe magique, apparaît une créature : "Je suis le serviteur de la lampe. Dans les airs je vole, sur la terre, je rampe. Parle et je t'obéirai aussitôt".

Livre

Les livres de magie, de sorts, ou grimoires de "recettes" forment la synthèse de plusieurs siècles de recherches. Transmis de sorciers en sorciers, les grimoires possèdent, bien souvent, de grandes capacités magiques. Ils permettent de lire l'avenir, possèdent des pages enchantées, contiennent des secrets d'alchimistes ou d'anciens mages. Les sortilèges contenus dans ces livres établissent, sous forme d'écriture que seul un érudit peut déchiffrer, des sorts bénéfiques ou maléfiques. Dans certaines légendes, le Livre magique a des pouvoirs d'absorption et "avale" le lecteur pour le transporter dans un autre monde, une autre dimension, ou simplement un autre endroit sur terre, parfois au choix du lecteur.

Miroir

Dans la légende, le miroir a plusieurs capacités. Il permet à celui qui sait l'utiliser de voir l'avenir ou le passé. Il lit dans l'âme de la personne ciblée pour juger ses intentions, sa valeur, si elle lutte pour le bien ou le mal. Il permet de répondre à des questions importantes.

Les vampires ne se reflètent pas dans le miroir, même si celui-ci n'est pas magique. Certains contes attribuent au miroir des capacités de régénérations ou de guérisons; d'autres permettent de retrouver une personne cachée ou atteinte d'un maléfice.

Enfin, dans certains mythes, les miroirs magiques permettent de voir le vrai visage d'une personne, et non celui qui apparaît aux yeux du commun des mortels.

La belle-mère de Blanche-neige interroge régulièrement son miroir : *"Miroir, miroir magique, qui est la plus belle ?"*

Sur le site <http://charmed-magic.kazeo.com/les-objets-magiques/les-miroirs-magiques,a2117197.html>

Le miroir magique est l'un des éléments les plus connus des contes de fées. Pourtant, c'est un objet bien antérieur à l'époque des contes de fées puisque les plus anciens miroirs magiques connus datent du Vème siècle après Jésus-Christ et ont été retrouvés en Chine. Ces miroirs en bronze poli étaient gravés de symboles ou d'écritures. Exposée en plein soleil, la surface réfléchissante du miroir projetait au mur un rayon lumineux dans lequel apparaissaient les symboles gravés au dos du miroir. La magie en question n'était donc qu'un simple jeu d'optique.

Dans la littérature

Les miroirs du monde de la littérature ont, eux, bien plus de pouvoirs. Pour ne citer que les plus connus, et les pouvoirs les plus récurrents:

- Le miroir dans *"Alice au Pays des Merveilles"* permet à l'héroïne de quitter le monde ordinaire pour se rendre dans un univers fantastique où tous ses rêves peuvent se réaliser.
- Le miroir dans *"La Belle et la Bête"* dévoile les événements lointains et permet par exemple au prince ensorcelé de savoir ce qui se passe en dehors de son château.
- Le miroir dans *"Blanche-Neige"* répond à toutes les questions qu'on lui pose, la plus connue étant naturellement "Miroir, dis moi qui est la plus belle?".
- Le miroir dans *"Harry Potter à l'école des sorciers"* permet de voir ce que l'on désire le plus au fond de nous. Ainsi, Harry se voit entouré de ses parents, qu'il n'a jamais connus puisqu'il est orphelin, et son meilleur ami Ron Weasley, cadet d'une famille de 7 enfants, se voit seul et auréolé de gloire.

Les miroirs servent aussi à révéler la présence des vampires et des loups-garous car ceux-ci n'ont pas de reflet.

La Catoptromancie

La catoptromancie, ou cataptromancie, ou encore captromancie, est la divination qui permet de lire l'avenir d'après les figures apparaissant dans un miroir. Cette divination est pratiquée depuis la plus haute Antiquité. A l'époque, les miroirs étaient en métal poli: or, argent, bronze, fer ou cuivre. Mais bien sûr, une flaque d'eau, un étang, du verre, du cristal... n'importe quelle surface réfléchissante fait l'affaire.

En Thessalie, les nuits de pleine lune, on traçait avec du sang des symboles sur un miroir, que l'on exposait à la lumière de la lune. Sur la lune apparaissaient alors les résultats de l'oracle.

En Grèce, on effleurait le miroir dans une fontaine sacrée et on interprétait les traces laissées par l'eau sur le miroir.

Mortier

La sorcière russe Baba Yaga utilise un mortier pour se déplacer. Un pilon l'aide à se propulser dans les airs : *"Toute noire de colère, Baba Yaga sauta dans son mortier et, jouant du pilon, effaçant ses traces avec son balai, elle s'élança à travers la campagne".*

Peigne

Poursuivie par Baba Yaga, la petite fille lança le peigne par-dessus son épaule et il devint une forêt sombre et épaisse.

Portes

Les portes restent un domaine vaste et parfois mystérieux dans le monde des légendes. Une grande quantité de portes a le don de vous transporter instantanément dans un autre lieu sur Terre, mais aussi sur une autre planète ou dans une autre dimension.

Bien souvent, le passage d'une porte magique est sans retour, impossible de repasser la porte dans l'autre sens, d'ailleurs, celle-ci n'apparaît plus de l'autre côté.

On trouve parfois un choix qui peut s'apparenter à un dilemme, plusieurs portes, une seule est la bonne, mais laquelle ?

Le problème de la sélection de la bonne porte s'associe, en plus, à celui de la bonne clé, une mauvaise clé dans la mauvaise porte et vous êtes fait!

Potion magique

Les sorcières concoctent des potions magiques à base de plantes, d'herbes, de fleurs et racines du jardin. Elles peuvent être des remèdes efficaces pour soigner ou, à l'inverse de redoutables poisons.

Dans Blanche Neige et les sept nains, la belle mère "empoisonna une pomme. C'était une jolie pomme, blanche d'un côté et rouge de l'autre, et si appétissante que, rien qu'à la voir, on avait envie d'y mordre. Mais il suffisait d'en avaler un petit bout pour mourir".

Serviette

Dans Baba Yaga, la petite fille lança la serviette à terre et elle se transforma en une rivière aux flots tumultueux.

Table

Dans le conte de Grimm, *Le tailleur et ses trois fils*, le menuisier offre à son apprenti "une petite table faite d'un bois ordinaire et plutôt mal bâtie, mais qui avait une particularité extraordinaire. Il suffisait de lui dire : 'Table, donne à manger' et la brave petite table se recouvrait aussitôt d'une jolie nappe et se garnissait de plats délicieux".

Quelle importance ont les objets dans Les Contes de Perrault et les illustrations de Gustave Doré ?

http://www.lyc-international.ac-versailles.fr/IMG/pdf/Correction_objets_dans_Contes_de_Perrault.pdf

Introduction

- Objets emblématiques du conte merveilleux dans l'imaginaire collectif : baguette magique des fées ; bottes de sept lieues du Petit Poucet ; pantoufle de verre de Cendrillon.
- Bien que les objets ne soient pas longuement décrits, on peut s'interroger sur leur importance et leurs différentes fonctions dans les Contes de Perrault autant que dans les illustrations de Doré, riches en détails matériels.

On montrera d'abord comment les objets servent à caractériser les personnages et leur condition sociale avant d'analyser leurs fonctions narratives et dramatique dans l'univers du merveilleux puis leurs valeurs symboliques.

I. Fonction caractérisante

Les objets indiquent l'identité ou l'appartenance socio-culturelle des personnages

1. Des objets caractéristiques d'un type de personnage

- Baguette des fées dans Peau d'Ane « Je vous donne encore ma baguette p. 143 (LP) / (53). + Cendrillon / Belle au Bois Dormant. Or, G.Doré renonce à représenter cet attribut magique afin d'humaniser les fées
- Coutelas ou couteau des ogres ou des personnages monstrueux: Petit Poucet, Chat Botté, Barbe Bleue : objets mis en valeur dans gravures avec sens de l'hyperbole.
- Cuve de l'ogresse-sorcière dans Belle au Bois Dormant.
- Certains personnages st désignés par un objet emblématique dès le titre ou sous titre: Peau d'Ane, Chat Botté, Cendrillon, Petit Chaperon Rouge e si objet était à la fois marqueur d'identité et instrument essentiel de l'intrigue.
- Barbe Bleue signale sa monstruosité par sa barbe bleue qui le met à part de l'humanité.

2. Des objets marquant l'identité sociale

- Objets fastueux utilisés lors de fêtes et festins dans Grisélidis(105/ 322), couverts magnifiques dans Belle au Bois Dormant (186/ 85), richesse de Barbe Bleue (222/119 avec figure stylistique de l'accumulation
- Vêtements jouent aussi ce rôle de marqueur social :sœurs de Cendrillon (260/ 159), meunier déguisé en marquis grâce aux habits prêtés.
- Inversement, objets peuvent signaler simplicité rustique (hutte bergère dans Grisélidis) ou misère dans Petit Poucet
- Aune de boudin dans Souhaits Ridicules
- Valeur réaliste + référentielle avec allusions à contexte historique (faste de Versailles vs misère et famine du peuple +Chat Botté habille comme un mousquetaire du 17^{ème} + mélange hétéroclite et anachronique dans Doré.

II. Fonction narrative et dramatique

1. Des objets supports du merveilleux

- Des objets qui subissent ou qui permettent des métamorphoses caractéristiques du conte merveilleux : Cendrillon, paroles transformées en fleurs et diamants dans les Fées.
- Des objets dotés ou donnant un pouvoir magique :les baguettes magiques dans Belle au Bois Dormant, Peau d'Ane, Cendrillon, les bottes de sept lieues dans Petit Poucet, la cassette dans Peau d'Ane.
- Doré ne dessine pas ces objets traditionnellement vecteurs du merveilleux mais choisit certains objets qui apportent une connotation fantastique ou inquiétante à ses gravures : la sculpture de sphinge hybride dans Barbe Bleue, l'épée signe de menace dans intérieur de Barbe Bleue.

2. Des objets jouant un rôle dans l'intrigue

Les objets sont des actants au sens de Propp ou Greimas, adjuvants / auxiliaires ou opposants du héros ou les deux à la fois : ils jouent un rôle dans la progression du récit.

Galette et pot de beurre qui motivent déplacement du Petit Chaperon Rouge et sont souvent répétés au cours du récit, objets métamorphosés et pantoufle perdue (= adjuvants) qui vont transformer le destin de

Cendrillon, fuseau et quenouille qui permettent l'accomplissement de la malédiction, peau d'âne, gâteau et anneau adjouvants qui font progresser l'intrigue et permettent d'enchaîner péripéties, vêtements qui humanisent le chat et lui permettent de transformer destin de son maître, enfin les couronnes et bonnets dans Petit Poucet, cailloux blancs ont un rôle crucial dans le récit. Ils témoignent de l'intelligence du protagoniste et permettent d'échapper à l'issue fatale.

Les objets apparemment néfastes sont en fait ambivalents : fuseau, quenouille, clé dans Barbe Bleue, cuve dans Belle au Bois Dormant.

Objets mis en valeur par G. Doré : les objets adjouvants et opposants sont souvent mis en valeur par le cadrage : fuseau et quenouille centrés dans Belle au Bois Dormant, clé également dans Barbe Bleue. De plus, G. Doré sature l'espace d'objets, pour souligner le sens de la scène: cage et corbeau dans Belle au Bois Dormant conforte l'idée de menace de même dans Barbe Bleue, le bas-relief représentant un cœur redouble sous forme métaphorique l'exécution de Barbe Bleue dessinée sur la même image.

III. Fonction symbolique

- Exploitation d'une symbolique traditionnelle imprégnée de la mythologie antique ou de l'univers des romans médiévaux ou précieux : fuseau des Parques = symbole du destin que l'on tisse et coupe dans Belle au Bois Dormant, la fontaine (Les Fées) = lieu de rencontres amoureuses ou décisives dans romans courtois ou précieux.
- Références à une symbolique sociale : la pantoufle qui ne s'adapte qu'au pied de Cendrillon peut symboliser le moule contraignant auquel doit se conformer la jeune fille désirant se marier (version plus violente dans Grimm puisque les 2 sœurs s'amputent le talon). L'essai de la pantoufle peut aussi exprimer l'autorité du roi qui passe en revue tous ses sujets de son royaume (tout comme l'anneau de Peau d'Âne essayé par toutes les jeunes filles). L'aune de boudin dans les Souhais Ridicules renvoie aux goûts rustiques du peuple jugé par C. Perrault avec une certaine condescendance alors que G. Doré suggère sa compassion et empathie envers objets de la vie rudimentaire du peuple.
- Symbolique sexuelle : beaucoup d'objets connotent le désir ou l'initiation à la sexualité : clé dans Barbe Bleue suscitant curiosité et désir transgression de l'interdit perversion sadique de Barbe Bleue qui incite et interdit en même temps) + liée au motif du sang indélébile - quenouille et fuseau dans Belle au Bois Dormant - chevillette et bobinette - l'aune de boudin désirée par l'époux mais portée par la femme (version grivoise et misogynne des femmes portant culotte) - pantoufle renvoyant au fétichisme de la chaussure. G. Doré souligne cette symbolisation érotique (notamment dans Barbe Bleue et Belle au Bois Dormant) en la liant particulièrement au thème de la nourriture, privilégié dans l'enfance, et que Freud a associé à la pulsion orale.

Conclusion :

Ainsi, les objets permettent à la fois d'identifier les personnages des contes, de les relier à un contexte, et de faire progresser l'intrigue selon les lois du merveilleux.

En outre, ils sont investis de valeurs symboliques susceptibles d'interprétations variées et liées à la dimension initiatique des contes.

Le genre du conte merveilleux secrète ses propres objets magiques tels que le miroir dans « Blanche Neige » (version de Grimm) et la « Belle et la Bête » de Madame Leprince de Beaumont, abondamment exploités dans les dessins animés de Walt Disney

Pour aller plus loin

Sur le site « Persée, portail des revues en sciences sociales et humaines », télécharger le dossier **Laalebasse et le fouet : le thème des « Objets magiques » en Afrique occidentale.**

Geneviève Calame-Griaume et Véronika Görög-Karady

In: Cahiers d'études africaines. Vol. 12 N°45. 1972 . pp. 12-75.

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/cea_0008-0055_1972_num_12_45_2772

A lire aussi dans la revue *Lumières*, n°5, 1^{er} trimestre 2005, éditée par le Centre interdisciplinaire bordelais d'étude des Lumières

Esthétique et poétique de l'objet au dix-huitième siècle, Christophe Martin et Catherine Ramond

http://books.google.fr/books?id=9hyacz2mUFwC&pg=PA143&lpg=PA143&dq=les+objets+magiques+dans+les+contes&source=bl&ots=mnbb-g_jAA&sig=06QxpEyiK-VPCUnvpCVcBigzV_c&hl=fr&sa=X&ei=nVC-U7rNLaep0AWBp4HYCg&ved=0CB8Q6AEwADgU#v=onepage&q=les%20objets%20magiques%20dans%20les%20contes&f=false

Les incorruptibles CDDP Allier : **accompagnement pédagogique sélection incorruptibles maternelle 2013/2014**

http://crdp-pupitre.ac-clermont.fr/upload/_276_1_2013-11-26_15-14-43_.pdf

Liste de contes permettant aux élèves de prendre conscience de la structure narrative :

Contes avec objets magiques

- Baguette magique: Cendrillon, Peau d'Ane
- Bottes de sept lieues : Le Petit Poucet, Chat Botté,
- Miroir magique : La Belle au Bois Dormant
- Tapis volant : Aladin
- Plusieurs objets : Babayaga, Rafara

Liste d'objets de fiction

Cette liste non exhaustive concerne les objets, lieux et substances imaginaires ou magiques inventés par la fiction, appartenant au domaine du merveilleux ou du fantastique, présents en littérature (contes de fée, science-fiction, fantasy), à la télévision ou au cinéma.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_d%27objets_de_fiction

Liste d'objets légendaires et sacrés

Cette liste non exhaustive concerne les objets légendaires et sacrés appartenant au domaine des légendes, des religions et de la mythologie. Elle comprend plusieurs familles (armes, reliques, vêtements...).

http://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_d%27objets_l%C3%A9gendaires_et_sacr%C3%A9s

A lire dans la Troisième partie de l'ouvrage **LES CONTES A L'ECOLE - Mehdi DRICI (1996) « lorsque la magie devient réelle et le conte devient magie »** (taper cet intitulé dans votre moteur de recherche)

Les objets magiques

1) Les répertoire et les classer à partir de différents contes : exemples de classement possible :

- selon le propriétaire : cf schéma actanciel de Greimas ;
- selon leur utilité : (se) transformer ; (se) déplacer ; combattre ; se nourrir...

Remarques : Un même pouvoir peut appartenir dans un même conte successivement au héros et à l'opposant (ex. : les bottes dans le Petit Poucet) ; un même objet peut être utilisé différemment d'un conte à l'autre.

2) Activités possibles : inventer et réaliser un catalogue de vente par correspondance d'objets magiques.

Objets magiques dans le conte merveilleux

Vidéo (5min): cette ressource est tirée de la sixième émission "*Le conte merveilleux - 2e partie*" de la série "*Contes et légendes de l'Amérique française*" produite par l'Université Laval.

Le professeur et ethnologue Jean Du Berger décrit les objets magiques, les forces et les savoirs surnaturels dans le conte merveilleux.

L'émission complète est disponible à <http://inukshuk.licef.ca:8080/portal/watch?id=06-CON-LEG-0.f4v> Banque de ressources d'enseignement et d'apprentissage tirées d'émission d'archives de Canal Savoir