



**HAL**  
open science

## Winnie-the-Pooh (1926) d'Alan Alexander Milne : la littérarité à l'épreuve de la popularité

Yannick Bellenger-Morvan

► **To cite this version:**

Yannick Bellenger-Morvan. Winnie-the-Pooh (1926) d'Alan Alexander Milne : la littérarité à l'épreuve de la popularité. *Imaginaires*, 2015, Pop Culture! Les cultures populaires aujourd'hui, 19, pp.73-90. hal-02549204

**HAL Id: hal-02549204**

**<https://hal.univ-reims.fr/hal-02549204>**

Submitted on 21 Apr 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0  
International License

Winnie-the-Pooh (1926)  
d'Alan Alexander Milne :  
la littérarité à l'épreuve de la popularité

YANNICK BELLENGER-MORVAN  
Université de Reims Champagne-Ardenne

« L'enfant n'est pas un Robinson et les enfants ne sont pas non plus une communauté séparée, mais une fraction du peuple et de la classe. Aussi leur jouet ne témoigne-t-il pas d'une vie autonome à part, au contraire, il y a un dialogue muet, par signes, entre lui et le peuple. »

Benjamin, 104

Dans les années 1920 et 1930, les livres pour enfants sont déjà des objets populaires, massivement consommés en Grande Bretagne. Déconsidérés par la critique, ils commencent toutefois à devenir respectables aux yeux du public. Cet engouement aboutit à la création en 1936 de la *Carnegie Medal* distinguant pour la première fois le meilleur livre pour la jeunesse, prix décerné par la *Library Association*. Cependant, dans le paysage éditorial des ouvrages destinés à la jeunesse d'après la Grande Guerre, on trouve peu de créations originales. Il s'agit majoritairement de la reprise d'ouvrages d'avant 1914 : livres de prix, *school stories* ou romans dont la trame se contente d'imiter les récits de la fin du 19<sup>e</sup> siècle. *Winnie-the-Pooh* fait donc figure d'exception dans ce contexte de l'entre-deux-guerres. Dans le sillage de *Rupert Bear*, né de l'imagination de Mary Tourtel en 1920, sous forme de feuilleton dessiné, *Winnie-the-Pooh* s'adresse à un lectorat enfantin sans adopter le style condescendant qui paraît alors dominer

cette littérature, malgré la présence omnisciente et omnipotente d'un narrateur-conteur adulte.

L'entre-deux-guerres est une période de profondes mutations dans la société britannique, dont la littérature pour la jeunesse se fait l'écho. Le chercheur britannique Peter Hunt signale à quel point toutes les peurs et appréhensions du monde moderne exprimées dans *The Wind in the Willows* (1908) par Kenneth Grahame avant la guerre sont devenues réalités. A cet égard, il semble que les *Pooh Books*, quatre textes d'après guerre (deux recueils de comptines et deux romans publiés entre 1924 et 1928), partagent des thématiques abordées par Kenneth Grahame dont Alan Alexander Milne était un grand admirateur : la nostalgie d'un monde préindustriel, la préservation d'une utopie pastorale, l'innocence de personnages animaliers. Pour autant, l'écriture d'A. A. Milne porte la cicatrice de la Grande Guerre. La nature exaltée par Kenneth Grahame se mue en un bois imaginaire et artificiel; la prose élégiaque devient chansonnette absurde; la candeur fait place à l'ironie. Le Bois aux Cent Arpents, dans lequel évoluent l'ours en peluche et le jeune Christopher Robin, est d'emblée présenté comme une fiction, une composition fantaisiste, un jeu de l'enfance. Le lieu et le temps regrettés sont définitivement bornés et ne peuvent continuer à exister que dans l'imagination du jeune personnage et du lecteur. Pour autant, l'auteur de *Winnie* est un homme de son temps qui fait appel aux technologies modernes et médias populaires contemporains : les aventures de Winnie sont feuilletonisées et retransmises à la radio dès 1939.

Dès lors, comment l'auteur parvient-il à rendre son œuvre cohérente ? La nostalgie de son sujet (l'enfance perdue), manifestée par le retrait des personnages dans un monde à l'écart des préoccupations quotidiennes, ne contredit-elle pas la modernité des médiums utilisés : une écriture ouvertement nonsense, remettant en question la valeur même du langage, et l'entrelacement novateur du texte et des illustrations, suivie de la diffusion radiophonique des récits dans l'émission à succès de la BBC *Children's Hour* (1920-1963) ? Si le fond semble à première vue conventionnel, la forme de *Winnie-the-Pooh* ne reflète-t-elle pas les expérimentations littéraires des romanciers « sérieux » pour

adultes de l'entre-deux-guerres ? On peut douter qu'un « juvenile classic » doive nécessairement manquer de maturité, comme si son écriture était génétiquement condamnée à n'être jamais pleinement murie et aboutie. En revanche, il convient d'interroger la persistance de l'intérêt littéraire (formel, linguistique, rhétorique) de *Winnie-the-Pooh* : celui-ci peut-il résister au passage du temps et des modes, dès l'instant qu'on lui appose les étiquettes « jeunesse », « divertissant » et « populaire » ? Car il apparaît qu'aujourd'hui seule la mièvrerie mélancolique soit retenue lorsque *Winnie* est évoqué, alors même que les récits originaux sont pourtant peu ou mal connus. Les produits dérivés sont certes foison : films produits par les studios Disney, albums premier âge, vaisselle et T-shirts à l'effigie de l'oursin, jeux d'éveil, puzzles, peluches, suite romanesque plus ou moins officielle.<sup>1</sup> Cette poly-exploitation populaire qui profite d'un filon commercial apparemment inépuisable ne se fait-elle pas au détriment de la connaissance et de la reconnaissance des textes « historiques » ?

L'œuvre d'A. A. Milne suscite en tout cas de nombreuses questions, auxquelles nous tenterons de répondre en portant une attention particulière à la combinaison de trois thématiques principales ainsi délimitées : nostalgie, littérarité et popularité. Nous nous attacherons d'abord à montrer que ces récits pour la jeunesse sont nés de la culture matérielle de l'enfance, et que, partant, cette littérature pour enfants, ne serait-ce que dans sa forme semi-graphique, est un « objet » littéraire et populaire. Après avoir interrogé le jeu et le jouet non seulement comme motifs littéraires mais également comme enjeux narratifs de ces récits, il semble pertinent de s'intéresser au glissement de *Winnie-the-Pooh* de la littérature au livre, mutation initiée par la popularité de ses produits dérivés.

Aujourd'hui, il est évident d'affirmer que *Winnie-the-Pooh* appartient à la culture populaire en tant que fiction et en tant qu'objet. La série retraçant les aventures de l'oursin sans cervelle est d'emblée perçue comme un récit ludique né de l'objet-même :

---

1. *Return to the Hundred Acre Wood*, de David Benedictus, publié par Egmont Books en 2009, introduit de surcroît de nouveaux personnages.

Winnie, Piglet, Eeyore et Tigger sont effectivement des jouets réels avant de devenir des personnages de fiction. Leur existence historique relève aujourd'hui du patrimoine de la culture matérielle de l'enfance, d'ailleurs conservée dans un espace muséal, à la *New York Public Library* qui leur a consacré une exposition en 2009, événement permettant certes la reconnaissance de cette culture matérielle et populaire mais consacrant dans le même temps sa péremption au risque de l'enfermer dans une mémoire nostalgique.

Pourtant, les conditions de la naissance de Winnie sont on ne peut plus vivantes, inscrites dans la contemporanéité de son auteur, répondant au besoin immédiat de produire pour les fêtes de Noël de 1925 un divertissement de circonstance destiné aux enfants, court récit lisible dans l'édition du 24 décembre de l'*Evening News*. A. A. Milne est alors le dramaturge le plus connu de la scène londonienne de l'entre-deux-guerres et assistant rédacteur au journal satirique *Punch*, dans lequel il publie déjà des poèmes pour enfants. C'est également à lui qu'on fait appel pour contribuer à un recueil pour la jeunesse, « *The Merry-go-round* » publié par Blackwell. Parmi ces premiers textes pour la jeunesse figure le poème, « *Vespers* », initialement composé avant la guerre et présenté par Peter Hunt dans son histoire illustrée de la littérature pour enfants (Hunt 198-203) comme le préféré des Britanniques. Cette poésie préfigure le succès public que les aventures de Winnie connaissent plus tard. Le poème est en effet mal compris par son lectorat, de l'aveu même d'A. A. Milne, qui déplore la trop grande sentimentalité de la réception du texte : la scène présentant un garçonnet agenouillé au pied de son lit, en pleine prière, se veut initialement une peinture sceptique et honnête de l'enfance. Christopher Robin, le fils de l'auteur, y est représenté comme un petit égoïste, le centre d'un univers où l'enfant est roi. Dans son autobiographie, *It is too late now*, A. A. Milne affirme qu'il n'a jamais adopté la position d'un adulte béat d'admiration devant un enfant : « it is the work of a light-verse writer taking his job seriously even though he is taking it into the nursery » (Hunt 201).

Ses poèmes sont une première fois rassemblés en 1924, sous le titre *When We Were Very Young*, dont on notera le recours au

« nous » programmatique : tous les enfants, grands et petits, sont conviés à partager le plaisir de ces moments d'une enfance révolue. Le prétérit prend ici tout son sens. Suivra en 1926 la version longue de *Winnie-the-Pooh*, dix nouvelles comiques et indépendantes, illustrées par l'artiste de *Punch*, Ernest Shepard, dont les dessins encadrent le texte, l'enfermant, comme mis entre parenthèses. Dix nouvelles histoires sont publiées en 1928, *The House at Pooh Corner*, dont l'enjeu principal est le départ progressif du petit garçon du monde du jeu et des jouets pour rejoindre l'école, socialisation et scolarisation laissées à la marge des récits. Le vide, le manque, au mieux la trace laissée par un Christopher Robin absent, en constituent le ressort narratif principal.

Winnie devient rapidement une icône nationale, bénéficiant immédiatement d'une poly-exploitation médiatique. Avant l'émission de radio de 1939, A. A. Milne s'était lancé, dès 1929, dans l'enregistrement pour gramophone par les éditions « Dominion » de certains épisodes des aventures absurdes de l'ourson en peluche. Dans ces enregistrements, il ne s'agit pas tant d'une lecture que d'une reproduction « dramatique » de contage ou plus précisément de « racontage », pour reprendre l'expression de Walter Benjamin, qui lui aussi proposa pour la radio une émission pour la jeunesse « Lumières pour les enfants ». Ce qui est ici en jeu, dans toutes les acceptions du terme, dont celui de jeu de l'acteur (Milne est avant tout homme de théâtre) n'est pas tant la mise en son des aventures de Winnie. Il s'agit surtout de retourner à l'oralité, à l'acte de raconter une histoire et de donner, matériellement, une voix au conteur, dont le rôle de démiurge est mis en avant dès l'initiale du texte source. Le conteur, dont la voix est prépondérante, sinon envahissante, met en exergue la figure de l'adulte, qui raconte et qu'on entend raconter, au détriment de la voix inaudible de l'enfant, qui est passivement relégué à la place du récepteur du récit.

*Winnie-the-Pooh* est doublement une œuvre de commande : d'abord une nouvelle pour l'*Evening News*, pour laquelle A. A. Milne utilise les histoires qu'il racontait à son fils le soir; puis, plus tard, d'autres nouvelles dans la même veine, à la demande de son agent, pour un ouvrage dont le manuscrit est rapidement fini en mars 1926. Choisir des peluches en guise de

personnages s'inscrit dans un phénomène de mode à l'époque, même si les cousins et avatars de Winnie, tels que *Pink Furniture* d'A. E. Coppard (1930), *Pigwiggen* le cochon volant d'Arnold Johnston (1938), ou encore *Mumfie*, l'éléphant en peluche de Katharine Tozer (5 volumes publiés entre 1935 et 1942) figurent au Panthéon de la littérature pour la jeunesse. Le jouet, notamment la peluche, peut-il entrer dans le jeu du simulacre que Jean Baudrillard analyse en prenant pour exemple l'automate et le robot dans *Le système symbolique et la mort* (Baudrillard 82-84) ? Selon cette terminologie, la peluche, comme l'automate, est un *analogon* de l'homme : elle reste l'interlocuteur privilégié de l'enfant et joue littéralement avec lui dans les histoires inventées par A. A. Milne. La peluche n'a, en revanche, rien du robot, équivalent de l'homme, qui l'annexe pour le travail. La ressemblance figurative n'entre pas en ligne de compte ici. Après la miniaturisation des outils de l'homme, le jouet comme l'automate se fait aussi « contrefaçon » : Winnie contrefait plus l'enfant que l'ours qu'il est supposé représenter. « L'automate, affirme Jean Baudrillard, est une interrogation sur la nature, sur le mystère de l'âme ou pas, sur le dilemme de l'apparence de l'être » (Baudrillard 82). A. A. Milne répond à cette interrogation de manière tout à fait ironique. L'ours n'est qu'une enveloppe vide, sans cerveau ou si peu, dont le rembourrage est visible et déborde, comme si « l'illusion figurative » devait être révélée au profit de l'illusion dans son sens étymologique latin, « *in-ludere* » : l'entrée dans le jeu. Contrairement à l'automate, la peluche n'a pas pour ambition métaphysique de représenter l'homme comme le protagoniste du théâtre naturel de la création (Baudrillard 82). L'enjeu y est bien la mise en lumière d'une certaine création, celle de l'auteur à deux égards, en ce que Milne est le compositeur du texte, l'inventeur du bois imaginaire et le père de l'enfant Christopher Robin, miniaturisé lui aussi, réifié tout autant que divinisé par son entrée dans l'« illusion ».

La première illusion, dès l'*incipit*, est le jeu mémoriel qui motive le récit. Le père-narrateur convie l'enfant-auditeur à l'écouter raconter les faux souvenirs des aventures que Christopher Robin aurait vécues dans le bois imaginaire avec sa peluche, à présent douée de paroles. L'objectif premier de ce récit inaugural s'avère

cependant être la définition de l'identité de l'intrépide ourson, dont une version « vraie » est présentée dans l'introduction qui précède la fiction. La confusion entre le propre et le figuré semble également jouer sur le plan ontologique. En effet, le jouet n'est qu'une représentation figurée de l'animal réel et pourtant il s'anime comme un être vivant. Pour Isabelle Nières-Chevrel, le personnage zoomorphe est « ambivalent, à la fois héros individuel et fictif et représentant de son espèce - donc incarnation d'une série de représentations culturelles » (Nières-Chevrel 153). Le phénomène est d'autant plus vrai pour une peluche qui semble à la fois sur-déterminée par son usage affectif et indéterminée comme héros individuel dans la fiction. En tant que peluche, Winnie est déjà connu par le lecteur (enfantin ou non), dans son jeu quotidien ou sa mémoire. A. A. Milne joue de manière récurrente avec les articles définis et les pronoms, dont le référent manque singulièrement. Le meilleur exemple en est le « Me » fièrement asséné par Winnie en réponse au « qui est-ce » traditionnel quand il frappe à la porte de ses amis. L'usage du déictique est ici caduc et le langage faillit dans sa mission de pourvoyeur de sens et d'information. Pour Isabelle Nières-Chevrel, toujours, « dans l'album pour enfants, le choix de l'animal peut renvoyer soit à « l'Enfant » dans la succession des étapes de son développement, soit à l'affirmation que chacun est d'abord et essentiellement un individu » (Nières-Chevrel 155). Ce dernier principe est poussé à son paroxysme chez A. A. Milne. De façon satirique, seul l'individu Winnie compte et s'auto-désigne. La combinaison oxymoronique de la sur-détermination et de l'indétermination, du connu et de l'inconnu, du réel et de l'illusion, provoque les quiproquos comiques qui jalonnent les histoires. Le rôle d'accompagnement joué par l'image est patent. Dans le chapitre « Piglet does a very Grand thing » de *The House at Pooh Corner*, la maison d'Owl est littéralement mise sens dessus dessous par une tempête. Tous les repères sont bouleversés :

In a corner of the room, the table-cloth began to wriggle. Then it wrapped itself into a ball and rolled across the room. Then it jumped up and down twice and put out two ears. It rolled across the room again, and unwound itself. (Milne 136-137)

Le texte, qui adopte le point de vue de l'ours sans cervelle, multiplie les « it », associant le pronom à un objet qui soudain s'anime d'un mouvement des plus incongrus et intrigants ; la réification est ici élevée au carré : Piglet est bien un objet, puisque c'est un jouet (à aucun moment il n'est pris pour un véritable animal), confondu brièvement avec une nappe. Le dessin qui reproduit les différents étapes du récit est inséré dans la narration (et non pas en regard de l'histoire comme il était coutume) :

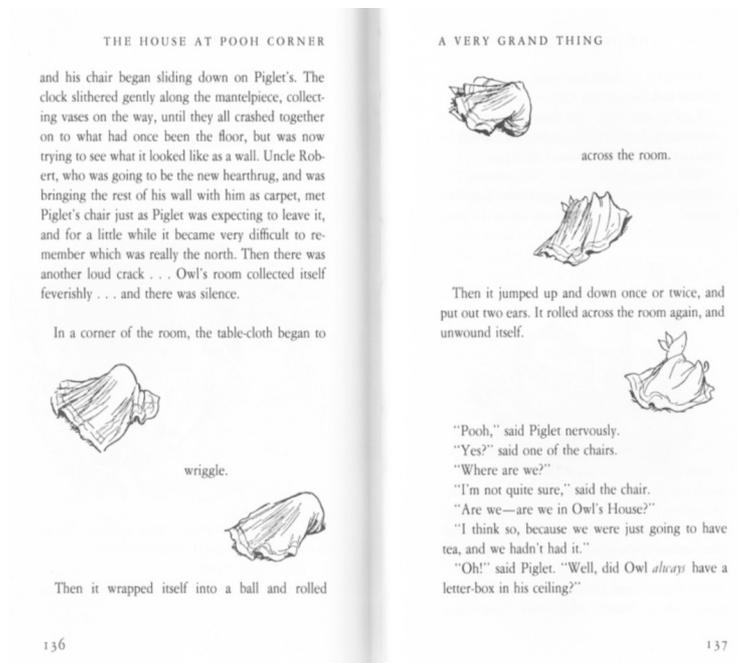


FIGURE 1 – Milne 136-137

Ce feuilletage du texte et de l'image offre une vision plus distancée de la scène. L'enfant-lecteur ne partage pas la confusion des personnages. Plus intelligent grâce aux illustrations, il bénéficie d'une supériorité sur les peluches. Texte et image peuvent aussi se contredire :

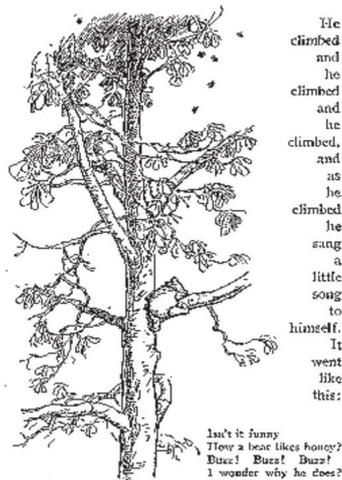


FIGURE 2 – Milne *Winnie the Pooh*, 5

Alors que l'image montre l'ascension de Winnie dans l'arbre à miel, le texte, tel un calligramme, prédit la chute inévitable de l'oursin : son avenir est définitivement prisonnier des mots, ou, plus précisément, de l'écriture. Tous les personnages entretiennent un rapport problématique avec l'orthographe, présentée comme une fragmentation de la langue, réduite à des simples lettres. Majuscules et minuscules sont utilisées à mauvais escient : les majuscules donnent de l'importance à des mots grammaticaux, non porteurs de sens; inversement, les mots lexicaux, qui sont, eux, pourvus de sens, perdent leur majuscule et leur importance. L'oralité vivante du langage semble vouloir prévaloir. La transcription est phonétique. Faite pour être entendue, elle reste difficile à lire, quasiment indéchiffrable en tant que juxtaposition de signes purement graphiques. Ainsi, on peut lire sur la porte d'Owl :

PLES RING IF AN RNSER IS REQID  
 PLES CNOKE IF AN RNSER IS NOT REQID (Milne 43)

Dans *House at Pooh Corner*, Christopher Robin va et vient entre le monde extérieur et le bois aux cent arpents, extension de sa

chambre d'enfant. Les différentes nouvelles semblent de prime abord suivre le scénario conventionnel des livres pour la jeunesse : le passage de la nature à la culture, qui constitue le processus de socialisation de l'enfant. Toutefois, les *Pooh Books* nous montrent le chemin inverse : Christopher Robin retourne dans la forêt, qui n'est certes pas sauvage mais figure néanmoins un état d'innocence, dans une forme qui n'a sans doute jamais existé. Il ne s'agit pourtant pas d'une désocialisation, mais d'un retour vers un temps et un lieu de l'innocence, retour d'autant plus douloureux (c'est le sens étymologique de la nostalgie) que l'éducation pousse l'enfant à quitter ce stade de l'*infans*. L'apprentissage de l'alphabet par Christopher Robin laisse des traces dans le Bois aux Cent Arpents : quelques bâtons assemblés sur le sol figurent la lettre A, plongeant ainsi les peluches, affolées par l'absence de l'enfant, dans un abîme de perplexité. Les brindilles restent des brindilles, nulle transsubstantiation ne parvient à les transformer en lettre, puis en mot, et enfin en discours.

Le recours à la peluche et à l'animal comme personnages permet d'émanciper le récit de tout enracinement historique et social. La volonté de déréalisation du récit est évidente et ne sert qu'à en souligner l'innocence avec emphase (Nières-Chevrel 155). Le Bois aux Cent Arpents est bien un espace de jeu, délimité et séparé des activités quotidiennes. Cette « mise en jeu » de la mémoire est avant tout mise en abyme, mise en scène du récit en tant que fiction. Le dispositif ne manque pas d'évoquer le jeu enfantin du « faire comme si », identifié comme « la mimicry » par Roger Caillois, qui souligne l'importance du jeu comme stratégie narrative : il s'agit bien de revenir, une fois encore, à l'étymologie « *in-ludere* », de rentrer dans le jeu, dans l'illusion, affirmée et revendiquée, de la fiction. Pour Roger Caillois, « le domaine du jeu ne constitue après tout qu'un îlot réduit, consacré artificiellement à des compétitions calculées, à des risques limités, à des feintes sans conséquences et à des paniques anodines » (Caillois 169). Cette définition s'applique parfaitement au mode de fonctionnement du Bois aux Cent Arpents. La répétition est la règle, sans danger puisque dans la limite des frontières du monde des jouets, « dans les limites précises de temps et d'espace » (Caillois 37). Pour autant, aucune acquisition de l'expérience n'y est

rendue possible. De fait, contrairement à la fête de Roger Caillois, « inter-règne de vertige d'effervescence et de fluidité, où tout ce qu'il y a d'ordre dans le monde est passagèrement aboli pour en ressortir vivifié » (Caillois 172-173) où les animaux sont des ancêtres, des forces surnaturelles fécondantes, les peluches, en tant que contrefaçons animales, échappent à la génération et ne peuvent donc s'inscrire dans l'histoire. Point de fécondation ni de fertilité dans le Bois aux Cent Arpents : seule règne la stérilité d'un temps figé. Quand bien même les règles y sont suspendues, comme au carnaval, ce désordre temporaire et borné ne conduit à la mise en place d'aucun ordre nouveau. Le jeu dont relèvent les *Pooh Books* appartiennent alors à ce que Roger Caillois qualifie de *paidia*, « principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant, par où se manifeste une certaine fantaisie incontrôlée » (Caillois 48).

Tous les personnages sont des déguisements. L'enfant est déguisé en peluche; l'adulte en enfant tout-puissant; le père en conteur, qui manipule toutes ses créations à l'envi, les dépouillant de leur personnalité, pour mieux les revêtir de nouveaux atours fantaisistes. Le phénomène ne peut manquer d'évoquer les panoplies dont s'affublent les enfants, dans un effet de mise en abyme ici décuplé. On observe d'ailleurs aujourd'hui des panoplies de Winnie en vente dans les magasins de jouets : l'enfant consommateur se déguise donc en un autre enfant de fiction, lui-même déguisé en peluche. La réification de l'enfant est consommée. On trouve aussi en vente des peluches à l'effigie de l'ourson, alors redevenu pleinement objet/jouet déguisé en un autre personnage : Winnie engoncé dans une peau de Tigrou, par exemple, ou Porcinet en Bourriquet. Le plaisir du déguisement, chez l'enfant (lecteur ou personnage) comme chez l'auteur (A. A. Milne), n'est pas de tromper le spectateur ou le lecteur. Il s'agit bien au contraire de mettre en lumière la représentation théâtrale, le plaisir de l'interprétation dramatique (Caillois 64). Le déguisement fausse nécessairement la représentation, également trahie par les problèmes linguistiques déjà évoqués. Or, pour Giorgio Agamben, poser le problème du langage revient à poser le problème de l'expérience (Agamben 82). Cette impossibilité à dire et à comprendre, cette incapacité à transformer le jeu

en expérience semble illustrer le constat que Walter Benjamin dresse du monde après la Grande Guerre : « L'homme contemporain, tout comme il a été privé de sa biographie, s'est retrouvé dépossédé de son expérience » (Agamben 23). *Winnie-the-pooh*, dans sa déréalisation-même, dans son refus d'un ancrage historique, dans son refus de traduire une aventure en expérience, est éminemment une œuvre d'après guerre.

Le déguisement des personnages est complété par le travestissement des textes. On peut considérer les *Pooh Books* comme une littérature au second degré, pour paraphraser le titre de Gérard Genette, second degré lié au double lectorat de ces récits. Si le premier degré est destiné à l'enfant, le second degré est accessible au lecteur adulte, qui lit l'histoire par-dessus l'épaule de son enfant. De fait, les *Pooh Books* peuvent être interprétés comme des parodies au sens étymologique de « ôdè » (le chant) et « paro » (à côté) : chanter à côté, chanter faux (le personnage donne à écouter une autre voix, en contrechant/contrepoint) ou bien chanter dans un autre ton, l'objectif étant d'aboutir à une autre signification ou d'émettre un commentaire (Genette 20-21). Winnie est un grand chanteur et compositeur, dont les créations se déploient effectivement « à côté », soit qu'elles reposent sur un jeu purement sonore, au mépris du sens,<sup>2</sup> soit qu'elles offrent un pastiche d'œuvres que seul l'adulte sera en mesure de reconnaître,<sup>3</sup> soit qu'elles mettent en scène un processus de création<sup>4</sup> autoréflexif et absurde. L'effet comique passe par la modification stylistique et/ou le changement de registre : glisser d'un registre noble à un registre vulgaire ou bien traiter d'un sujet vulgaire dans un registre noble et inversement. Le dispositif est maîtrisé par A. A. Milne qui, dès 1917, écrit une parodie de

2. *The House at Pooh Corner*, p. 52 : « [...] Because Pooh had once invented a song which went: / Tra-la-la, tra-la-la, / Tra-la-la, tra-la-la, / Rum-tum-tum,tiddle-tum. »

3. *Ibid.* p. 82 : « NOISE, BY POOH » ne manque pas de rappeler, de façon humoristique, le poème de Shelley « To Jane: the Keen Stars were Twinkling » : « [...] And the cuckoo isn't cooing, / But he is cucking and he's oeing, / And a Pooh is simply poohing / Like a bird. »

4. *Ibid.*, p. 165 : « [...] Christopher Robin is going. / At least I think he is. / Where? / Nobody knows. / But he is going-- / I mean he goes / (To rhyme with "knows") / Do we care? / (To rhyme with "where") / We do / Very much. »

conte de fées, *Once on a time*, « modernisant la manière de Thackeray » (Ruaud 109) et qu'il a rédigée, selon son autobiographie, « pour l'amusement de ma femme et de moi-même à une époque où la vie n'était pas très amusante » (Hunt 198). Si l'intention de A. A. Milne dans les *Pooh Books* est d'abord l'imitation ludique mais aussi la raillerie ironique (de ses personnages et des auteurs qu'il se plait à pasticher), celle qu'il prête à son personnage est des plus innocentes. Winnie est incapable de hiérarchiser les registres, le lecteur s'amuse et se moque de son ambition poétique au premier degré. Le style de Milne est donc défini par l'imbrication de tous ces différents degrés de littérature. Comment, alors, son Winnie finit-il accusé de sentimentalisme et de mièvrerie ? Certaines adaptations par Disney en sont, sans doute, responsables, ne conservant que le seul premier degré d'un personnage crédule au mépris de l'écriture à deux degrés d'un auteur qui dévoile une tendre ironie.

Les *Pooh Books* ont été à leur tour objets de parodie, signe de leur très grande popularité. Frederick C. Crews publie dans les années 1980 *The Pooh Perplex*. Il imite le style universitaire en changeant le sujet : plutôt que d'étudier *Ulysses* de James Joyce, par exemple, il applique tous les tics de l'orthodoxie critique à *Winnie*. Bien entendu, il analyse moins *Winnie* qu'il ne brocarde le snobisme de certaines chapelles universitaires. D'ailleurs, pour Alison Lurie, professeur à l'université de Cornell et auteur d'un ouvrage sur la littérature pour la jeunesse, *Don't Tell the Grown-ups*, dont un chapitre entier est consacré à Winnie, « s'il est facile et agréable de lire les histoires de Winnie l'Ourson, il est en revanche difficile, voire impossible, d'en faire l'analyse depuis la publication de l'ouvrage de Frederick C. Crews, *The Pooh Perplex*. Un texte satirique obtient rarement suffisamment de succès pour démolir tout à fait l'objet de la satire, mais Crews, lui, y est presque parvenu. [...] Personne ne se plait à imiter une imitation, et Crews avait en effet épuisé le sujet, dans une veine ou dans une autre » (Lurie 191).

*Winnie-the-Pooh* constitue une illustration saisissante d'un phénomène de « ludisation » d'un patrimoine littéraire : sa qualité littéraire est éclipsée par le livre, objet ludique, sinon pleinement jouet. A cet égard, on peut se demander si la poly-exploitation

produit un simple agrégat d'objets ou un véritable système. En tout état de cause, nous assistons, avec Disney, à une matérialisation de la fiction pour la jeunesse, qui permet l'entrée d'un patrimoine immatériel dans celui, matériel, de la culture ludique de masse.

Comme Walter Benjamin et ses « Lumières pour enfants » en 1929, A. A. Milne fit aussi le choix d'une adaptation radiophonique des aventures de Winnie en 1939. Ce mode de diffusion reflétait la standardisation des pratiques culturelles, mais surtout, pour Walter Benjamin, la radio permettait un désenclavement socio-culturel et tentait de reproduire l'immédiateté de la communication, à une époque où le livre était encore réservé à une élite ou trop contrôlé par la sphère scolaire. Si la radio fait disparaître l'objet-livre, au profit de la seule voix, immatérielle, d'un auteur, la matérialité du livre est inversement bien mise en scène dans les adaptations télévisuelles et cinématographiques de *Winnie-the-Pooh*. Dans la version de 1966, *Winnie the Pooh and the Honey Tree*, le livre devient un espace délimité et maîtrisé, que l'on ouvre et referme à l'envi. Le moyen-métrage offre, assez fidèlement, une animation des dessins d'Ernest Shepard et accentue l'artificialité du dispositif narratif d'origine en ouvrant l'épisode sur la chambre d'enfant. La prise de vue réelle, qui balaie tous les jouets, est progressivement remplacée par le dessin, le livre servant de seuil, de point d'accès à l'imaginaire merveilleux, sur le modèle des vieux grimoires et livres de contes qui introduisent certains films de *fantasy* (on pense au *Peau d'Âne* de Jacques Demy). Il est remarquable (et sans doute regrettable) que les lettres imprimées soient purement iconographiques, privées de toute activité de lecture. Toutefois, ce principe de mise en scène correspond parfaitement au rapport aux lettres et à l'alphabet déjà évoqué. Dans le téléfilm de 1966 comme dans le film de 2011, le signe imprimé devient un simple objet, un jouet qu'on manipule au même titre que Winnie, Piglet et Eeyore. L'enfant est amené à jouer avec, sans nécessairement le comprendre. Le film de 2011 est à cet égard exemplaire. Le texte, mis en page à la manière du livre original, est bien loin d'en être une reproduction fidèle. Dans la bande annonce du film, on note à quel point la promotion joue avec la nostalgie des parents, qui conduiront

leurs petits dans les salles obscures. La représentation du livre devient elle-même un gage d'archaïsme charmant, à l'heure où les tablettes numériques sont glissées entre les mains des moins de trois ans. La bande-son, qui ne se fait entendre que dans la bande annonce, accentue ce sentiment d'un paradis perdu, dont on rêve toujours à l'âge adulte mais qu'on ne retrouvera jamais, sauf à se précipiter dans le premier multiplex venu.

Toutefois, *Winnie-the-Pooh* se trouve profondément transformé par sa reproduction : l'écriture a disparu, l'histoire ne peut plus être œuvre d'art, laquelle pour Walter Benjamin est unique et dégage une aura, détruite par la reproduction de masse par la photographie et le cinéma (*L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*). Le phénomène n'est néanmoins pas récent. Dans son essai sur « La littérature enfantine » de 1929, Walter Benjamin déplore que « [...] le début de la misère dans la littérature enfantine se laisse caractériser en un mot : ce fut le moment où elle tomba dans les mains des spécialistes. La misère de la littérature enfantine, ce qui n'est absolument pas la misère du livre pour enfants » (Benjamin *Enfance*, 129). La professionnalisation de l'édition de jouets pour enfants (ici le livre est assimilé à un objet, à un jouet) est la conséquence de l'industrialisation qui a conduit à la mort en masse pendant la Grande Guerre et a produit le glissement, après guerre, de l'artisanat vers un secteur d'activité spécialisé. La reproduction de Winnie sur différents supports médiatiques lui fait perdre son aura unique, mais constitue aussi une forme de libération. La reproduction « substitue à l'unicité de l'œuvre une appropriation par les masses aux fins d'un usage de vision, voire de consommation » (Benjamin *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, 5). Winnie est donc consommé : traduit en 18 langues, notamment en latin, *Winnie ille pooh*, l'ourson rondouillard apparaît aujourd'hui principalement sur de la vaisselle et des T-shirts. Contrairement à d'autres entreprises multi-supports, Winnie et tous les produits qui en sont dérivés ne semblent pas s'organiser en un système épistémologique cohérent. La vaisselle et les jeux ne s'inscrivent définitivement pas dans le monde imaginaire initié par

A. A. Milne et ne participent pas à la persistance et à poursuite de la fiction.<sup>5</sup>

Pour autant, les objets de la culture ludique pour la jeunesse font partie de la culture populaire, ou « arts populaires » dans la terminologie de Walter Benjamin :

Car dans le jouet, justement, on peut suivre en toute netteté un trait caractéristique de tout art populaire - l'imitation d'une technique raffinée en liaison avec un matériau précieux, par une technique primitive en liaison avec un matériau grossier. [...] Souvent, l'art dit populaire n'est que le patrimoine culturel tombé bas d'une classe dominante, patrimoine qui, accueilli dans un collectif élargi, se renouvelle. (Benjamin *Enfance*, 95.)

Il est difficile de dire si l'exfiltration de *Winnie* des pages du livre a permis aujourd'hui le renouvellement d'un art initialement plus raffiné. Si renouvellement il y eut, il fut opéré en 1926, en soldant la crise identitaire de l'après-guerre, par une ironie marquée, dans les marges d'une littérature populaire, la fantaisie pour la jeunesse.

Alan Alexander Milne, dramaturge en vogue, regretta toujours que ses œuvres pour la jeunesse éclipsent le reste de son travail.<sup>6</sup> Toutefois, à la critique de Dorothy Parker qui l'avait surnommé "Mr A. A. "Whimsy-the-poo", Milne répond : "there is no artistic reward for a book writer for children other than the knowledge that they enjoy it. For once, and how one hates to think it, *vox populi, vox dei*" (Hunt 202-203). A. A. Milne n'est pas un idôlâtre de la jeunesse et ses livres ne manquent pas de plaisanteries destinées aux adultes et dont les enfants, gloutons, menteurs, égoïstes, font les frais. Ses récits et ses poésies dressent autant des portraits d'enfants qu'ils ne s'adressent à eux.

Le Bois aux Cent Arpents conserve toujours son attrait aujourd'hui, malgré l'éloignement historique et culturel. Il représente un paradis perdu individuel, un lieu clos, protégé et heureux, où la personnalité et la vie privée de chacun sont

5. Antoine Dauphagne, « Les objets de la culture ludique enfantine : entre réifications et mises en fiction », *Strenæ* [En ligne], 4, 2012, mis en ligne le 20 novembre 2012, consulté le 12 octobre 2014. URL : <<http://strenae.revues.org/751>> ; DOI : 10.4000/strenae.751

6. Outre ses pièces, il est aussi l'auteur de *detective novels* pour adultes.

respectées. Pour Alison Lurie, dont les mots termineront cette étude, ce monde ne peut manquer d'être « attrayant pour qui vit dans un monde de colère, de télégrammes, d'écoutes téléphoniques, de guerres et de morts » (Lurie 204). Les *Pooh Books* donnent à imaginer « [une] société peu structurée d'excentriques et d'artistes sans emploi, chacun vaquant tranquillement à ses petites occupations personnelles, [qui] a peut-être un attrait tout particulier pour les amateurs de contre-culture. A leurs yeux, la maison de Winnie l'Ourson serait à la fois le passé perdu et l'avenir idéal, à la fois l'enfance dorée, à la campagne, qu'ils n'ont sans doute jamais eue, et la communauté parfaite que sans cesse ils recherchent » (Lurie 204).

### **Bibliographie**

AGAMBEN, Giorgio. *Enfance et histoire*. Paris : Payot, 1978.

BAUDRILLARD, Jean. *L'Echange symbolique et la mort*. Paris : Gallimard, 1976.

BENJAMIN, Walter. *Enfance*. Paris : Payot, 2011 [1928].

BENJAMIN, Walter. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Paris : Petite bibliothèque Payot, 2013 [1939].

DAUPHRAGNE, Antoine. « Les objets de la culture ludique enfantine : entre réifications et mises en fiction », *Strenæ* [En ligne], 4, | 2012, mis en ligne le 20 novembre 2012, consulté le 12 octobre 2014. URL : <<http://strenae.revues.org/751>> ; DOI : 10.4000/strenae.751.

GENETTE, Gérard. *Palimpsestes, La littérature au second degré*. Paris : Point essais, 1982.

HUNT, Peter, éd. *Children's Literature, An Illustrated History*. Oxford: Oxford UP, 1995.

LURIE, Alison. *Ne le dites pas aux grands*. Trad. M. Chassagnol. Paris : Editions Rivages, 1991 [1990].

MILNE, Alan Alexander. *Winnie-the-Pooh*. London: Egmont, 2000 [1926].

MILNE, Alan Alexander. *The House at Pooh Corner*. New York: Dutton Children's Books, 2001 [1928].

NIERES-CHEVREL, Isabelle. *Introduction à la littérature de jeunesse*. Paris : Didier Jeunesse, 2009.

RUAUD, André-François. *Panorama illustré de la fantasy*. Lyon : Les moutons électriques, 2004.