

L'apprenti sorcier

Gerda Müller



Le poème de Goethe n'a cessé d'inspirer d'autres artistes : Paul Dukas pour une musique, Walt Disney pour un dessin animé, Tomi Ungerer et aujourd'hui Gerda Müller pour un livre illustré. Un jeune garçon est recruté par un maître sorcier décidé à lui transmettre son savoir, à condition qu'il soit patient et discret. Et l'enfant immature désobéit... À cette histoire universelle, Gerda offre sa minutie et son humanisme.

↳ [Présentation du livre sur le site de l'école des loisirs](#)

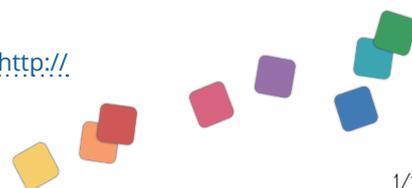
SOMMAIRE DES PISTES

1. [L'histoire de l'histoire](#)
2. [Le sens du détail](#)
3. [Formules magiques...](#)
4. [Des nombres magiques](#)
5. [À la manière de...](#)

✉ Contactez-nous : web@ecoledesloisirs.com



Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification CC BY-NC-ND, disponible sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



1. L'histoire de l'histoire

Le petit Poucet, Peau d'âne, Le petit Chaperon rouge... La plupart des contes remontent à la nuit des temps. Ils se sont transmis de génération en génération, avec tout ce que cela implique d'ajouts, d'oublis et de remaniements... jusqu'au moment où ils ont été « figés » sur le papier, par des auteurs aussi exceptionnels que Charles Perrault, Madame d'Aulnoy ou les frères Grimm.

Rien de cela avec *L'apprenti sorcier*.

Gerda Müller l'évoque brièvement au début de l'album : voici un conte dont on connaît parfaitement l'auteur, [Johann Wolfgang von Goethe](#), et la date de « naissance », 1797, sous forme d'un [poème](#) dont on peut lire la traduction sur le site [momes.net](#).

Le vieux sorcier n'est plus là

Cette fois il est bien parti !

Cette magie qu'il m'interdisait

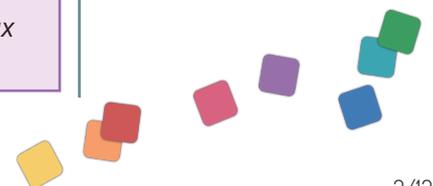
Est enfin à ma portée !

Mais l'origine de cette histoire serait bien plus ancienne.

Elle remonte au II^e siècle, époque à laquelle un écrivain grec, Lucien de Samosate, écrit un dialogue, *Les amis du mensonge*, dans lequel deux compagnons rivalisent d'histoires invraisemblables... dont l'une ressemble étrangement à celle de notre apprenti sorcier :

« Il [Pancrate, un magicien] s'emparait d'un balai et l'habillait de quelques guenilles. Ensuite, il lui jetait un sort en prononçant une formule incantatoire : alors, l'objet se mettait à marcher avec une telle aisance qu'on eût dit un humain. Cet esclave, d'un genre très particulier, puisait l'eau, préparait les repas, faisait le ménage et nous servait avec un soin extrême. Lorsque Pancrate n'avait plus besoin de ses services, il lui rendait son état originel de balai ou de pilon en prononçant une nouvelle formule magique.

J'étais émerveillé par cet enchantement, mais je ne pouvais obtenir la formule qu'il gardait secrète. [...] Un jour, à son insu, tapi dans l'ombre, je parvins à entendre la fameuse incantation. C'était un mot renfermant trois syllabes. Peu après, Pancrate dut sortir pour affaires [...]. Je saisis le pilon, prononçai les trois syllabes miraculeuses, puis lui ordonnai d'aller chercher de l'eau. Le pilon m'en rapporta une pleine amphore. « Très bien, dis-je, il y en a assez, redeviens le pilon d'avant. » Mais – c'est là le problème – il refusa de m'obéir et continua à puiser de l'eau, sans aucun d'état d'âme, jusqu'à ce que la pièce fût inondée. [...] Je pris donc une hache et coupai le pilon en deux. Hélas ! deux morceaux de bois se dressèrent aussitôt, qui prirent chacun une amphore et allèrent puiser de l'eau. J'avais désormais deux serviteurs en action, au lieu d'un. »



Et l'histoire ne s'arrête pas là !

En 1897, exactement un siècle après que Goethe eut écrit son poème, Paul Dukas, un compositeur français, va le mettre en musique. Délaissant le texte de Goethe, Paul Dukas ne s'intéresse qu'à la valeur expressive de la musique dans laquelle on reconnaît le bruit des balais, la fureur de l'eau qui déborde, la panique de l'apprenti débordé – c'est le cas de le dire – par son inexpérience...

La lecture de l'album de Gerda Müller peut donc s'accompagner de l'écoute de la [version musicale de l'apprenti sorcier](#), interprétée ici par l'Orchestre philharmonique de Paris [durée : 15 minutes].

Vous reconnaissez ces thèmes ?... Cette musique vous rappelle quelque chose ?...

Mais bien sûr !

Walt Disney l'a reprise dans *Fantasia* (1940), dans la scène plutôt inquiétante où Mickey en personne joue [l'apprenti-sorcier](#).

Pour finir, les studios Disney ont également sorti *L'apprenti sorcier* au [cinéma](#) en 2010, mais cette fois, le texte de Goethe était bien loin...

2. Le sens du détail

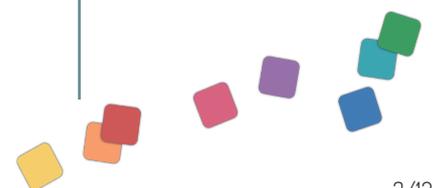
« [Un enfant] a besoin de précision, de clarté, de beauté, de détails à regarder [...], dit Gerda Müller dans le livret [Tout sur votre auteur préféré](#) de *l'école des loisirs*. Il a besoin d'apprendre à voir », ajoute-t-elle.

Un simple coup d'œil aux illustrations de *L'apprenti sorcier* permet de se rendre compte de ce sens du détail. Les images de Gerda Müller sont à observer autant que les textes sont à lire... et un simple coup d'œil n'est pas suffisant pour en apprécier toute la richesse.

Après avoir lu et présenté une première fois (et même plus !) l'histoire, il faudra revenir sur certaines pages pour « apprendre à voir ». Voici, parmi d'autres, quelques illustrations à observer.

1/ La page de titre

Dès cette toute première page, les détails abondent. Que fait Florian ? Quels instruments utilise-t-il ? Pour quoi faire ? À quoi servent donc les plumes qui sont dans le pot à gauche de l'image ?



2/ Page 10

Florian arrive en vue du village du magicien. On comparera cette illustration avec celle des pages 22-23. Où se trouve la maison de Sigiswald ? À quoi la reconnaît-on ?

(La tour, l'arbre qui pousse à l'angle de la maison et la petite tache blanche au-dessus de la tour qui, aux pages 22-23, s'avère être une chouette.)

3/ Pages 12-13

Nous voici pour la première fois à l'intérieur de la maison de Sigiswald.

Quels objets y voit-on ?

(L'écrivoire, le poêle, le squelette, l'étrange poisson suspendu au plafond...)

À quoi servent-ils ? À quoi devine-t-on que Sigiswald est un magicien ?

Le dessin d'une plante aux racines assez bizarres est punaisé au-dessus de la table : on y reviendra.

Certains objets annoncent déjà la suite de l'histoire : le puits aperçu par la porte ouverte, les seaux et les balais à droite de la porte.

4/ Page 15

L'illustration en haut de page, à gauche, montre Florian en train d'observer une planche présentant des « plantes dangereuses ».



Gerda Müller a consacré plusieurs albums à l'observation de la nature, et plus particulièrement des plantes. « J'aime bien expliquer, dit-elle, que mes images ne sont pas réalistes, mais d'abord naturalistes. »

Les plantes représentées ici ne sont pas fantaisistes. Toutes existent bel et bien et... ont un rapport avec la sorcellerie.

1/ Le **trolle d'Europe** est une plante plutôt courante en moyenne montagne, mais dont la racine est toxique.

2/ La **bryone** est elle aussi assez courante. Toute la plante est toxique, ce que soulignent quelques-uns de ses autres noms : le navet du diable ou la rave de serpent. Elle était autrefois considérée comme une plante « magique ».

3/ La **morelle douce-amère** s'agrippe aux branches des arbustes et buissons qui poussent autour d'elle. Ses baies sont toxiques lorsqu'elles sont encore vertes. Leur toxicité diminue à mesure qu'elles mûrissent, si bien que les oiseaux s'en nourrissent.

4/ Pas de doute, les fleurs de la **digitale** sont magnifiques, au point que cette plante sauvage se retrouve dans nombre de jardins... ce qui ne l'empêche pas d'être particulièrement toxique. Elle a longtemps été utilisée comme poison.

5/ La **ciguë**, réputée pour être hautement toxique, a longtemps servi de poison et était employée dans l'Athènes antique pour les condamnations à mort. Socrate est certainement sa plus célèbre victime.

6/ La **jusquiame** est réputée pour les hallucinations qu'elle provoque et avait la réputation de pouvoir métamorphoser les humains en animaux.

Reste le dessin de la plante qui se trouve au-dessus de Sigiswald à la page 12. Il s'agit d'une **mandragore**. Sa toxicité et ses racines aux formes vaguement humaines en ont fait LA plante emblématique de la sorcellerie.

Mandragore dans un traité du VII^e siècle.

© Domaine public



3. Formules magiques...

BULLICARE, ABANTIARE, OBÆDIRE, ARRESTARE...

Les formules magiques de maître Sigiswald viennent tout droit du latin et se comprennent presque d'elles-mêmes (Bullicare signifie « bouillonner » et Abandiare, « avancer »).

Mais il existe bien d'autres formules magiques dont certaines sont devenues célèbres.

1/ La plus longue se trouve dans une chanson du film [Mary Poppins](#) (1964) : « **Supercalifragilisticexpialidocious** ». Julie Andrews s'offre même le luxe de la prononcer à l'envers : « Dociousalipristicfragicalisuper ». L'histoire ne dit pas dans quel sens sa magie opère le mieux. On trouvera ici le [texte complet](#) de la chanson.

2/ Beaucoup plus facile à retenir et tout aussi célèbre est « **abracadabra** », LA formule magique universelle. Personne n'en connaît exactement l'origine, mais une chose semble sûre, elle est très ancienne : la première trace écrite certaine du mot remonte au III^e siècle. Elle a donné en français le mot « abracadabrant », et même « abracadabrantesque », inventé par Arthur Rimbaud... et repris bien plus tard par Jacques Chirac.

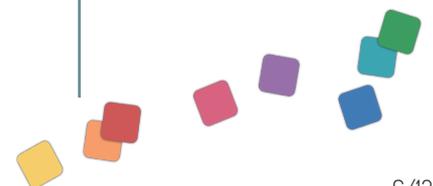
3/ Autre star des formules magiques : le fameux « **Sésame, ouvre-toi** » des contes des Mille et Une Nuits qu'Ali Baba prononce pour ouvrir la porte de la caverne où les voleurs cachent leur butin. Le mot « sésame » est resté en français pour désigner le moyen d'entrer non seulement dans une pièce, mais aussi dans un milieu fermé.

À faire !

Les enfants adorent les « mots magiques » : une bonne raison pour en imaginer de nouveaux avec eux.

Deux possibilités (parmi bien d'autres) :

- Inventer des mots « à la manière » de Mary Poppins : un mot très long constitué d'autres mots imbriqués (super, fragile...).
- Inventer des mots dans lesquels une même lettre (le plus souvent une voyelle) revient très souvent, à la manière d'abracadabra. On retrouve cette idée dans une autre formule célèbre : « Hocus Pocus ! »

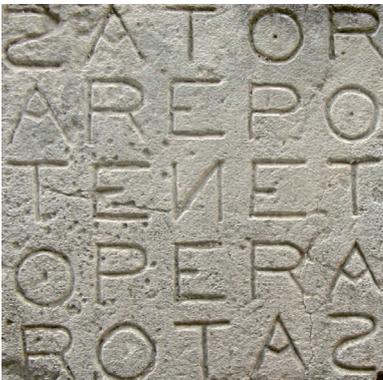


Reste un mot, ou plutôt un ensemble de mots très mystérieux connu sous le nom de « carré Sator ».

S	A	T	O	R
A	R	E	P	O
T	E	N	E	T
O	P	E	R	A
R	O	T	A	S

Si ce carré se retrouve à travers toute l'Europe (le plus ancien a pour l'instant été retrouvé à Pompéi), sa signification reste très obscure. Personne n'est d'accord sur son sens exact, sauf pour constater que, mis côte à côte, ces mots latins ne signifient pas grand-chose :

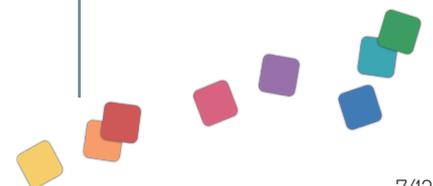
- Sator : le laboureur
- Arepo : ?
- Tenet : il tient
- Opera : le travail
- Rotas : les roues



Carré Sator, Oppède (France)
© M. Disdero via wikimedia commons



Carré Sator, Capistrano (Italie)
© Poecus via wikimedia commons



Mais l'intérêt de ce carré est ailleurs.

Tous les mots qui le forment sont des « palindromes », c'est-à-dire qu'ils se lisent de gauche à droite et de droite à gauche. Voilà à coup sûr des mots très appréciés des sorciers et des magiciens.

SATOR devient ROTAS

AREPO devient OPERA

Et TENET devient... TENET

Voici donc un carré dans lequel les mots peuvent se lire de gauche à droite, de droite à gauche, et aussi bien horizontalement que verticalement. Essayez !

À faire !

- Découvrir avec les enfants les inhabituels sens de lecture du carré Sator.
- Rechercher des palindromes capables d'être lus de gauche à droite et de droite à gauche. Certains, comme « non », « été », « têt » ou « Anna », sont très courants. Mais il en existe d'autres : « kayak », « rêver », « selles », « ara », il « erre »...
- Plus compliqué : des palindromes avec plusieurs mots, comme « mon nom », « Karine alla en Irak ». Ou l'un des plus connus : « Ésope reste ici et se repose ».

4. Des nombres magiques

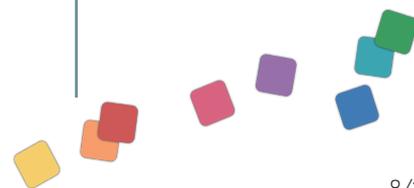
Ce qui fonctionne avec les mots marche encore mieux avec les nombres. Les « carrés magiques » sont l'occasion de travailler sur les additions tout en découvrant la magie... des nombres.

Qu'est-ce qu'un carré magique ?

C'est un tableau carré, par exemple de 3 x 3 cases, qui répond à deux contraintes :

1/ Utiliser les nombres de 1 à 9 dans le cas d'un carré de 3 x 3, de 1 à 16 dans le cas d'un carré de 4 x 4...

2/ Disposer les chiffres dans les cases de telle façon que, dans chaque ligne, chaque colonne et chaque diagonale, la somme des chiffres soit toujours la même.



Remarque : il existe des carrés magiques simplifiés qui n'obéissent pas à la première contrainte.

Exemple avec un carré 3 x 3 :

La somme des nombres de chaque ligne, de chaque colonne et de chaque diagonale est 15, ce qui est le cas de tous les carrés 3 x 3.

Tous les nombres de 1 à 9 ont bien été utilisés.

8	1	6
3	5	7
4	9	2

Exemple avec un carré 4 x 4 :

Ici, la somme des nombres est à chaque fois 34, ce qui est le cas de tous les carrés 4 x 4.

Tous les nombres de 1 à 16 ont bien été utilisés.

4	14	15	1
9	7	6	12
5	11	10	8
16	2	3	13

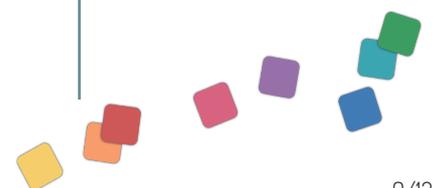
Une fois le mécanisme des carrés magiques compris, on peut proposer aux enfants des carrés « à trous ». Ici, il s'agit de carrés 4 x 4, la somme des nombres par ligne, colonne et diagonale sera donc 34 [[annexe](#)].

Il existe sur Internet d'innombrables propositions de travail à partir des carrés magiques pour les cycles 2 et 3, parmi lesquelles :

- [Clic ! Ma Classe](#)

- [Les journées sont trop courtes](#)

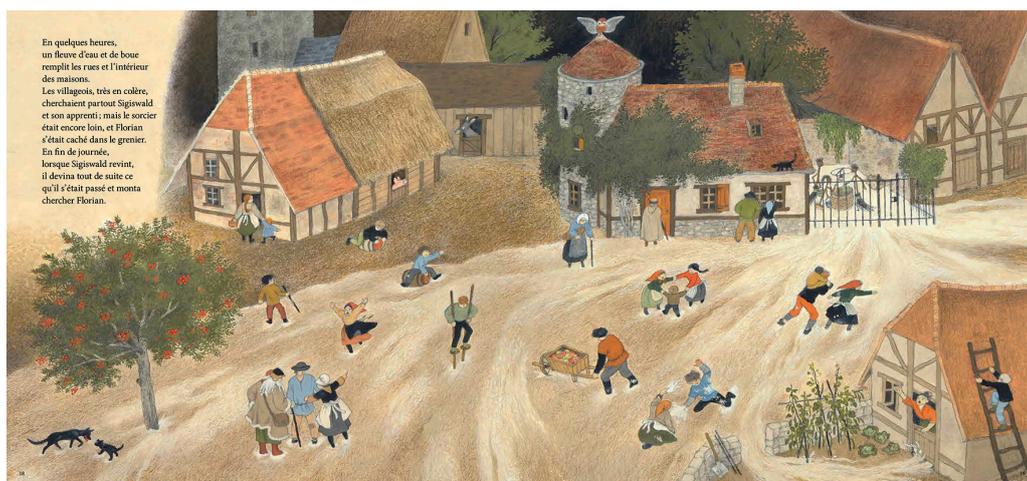
On trouve également des générateurs de carrés magiques comme [celui-ci](#), proposé par [logicieleducatif.fr](#).



5. À la manière de...

Arrêtons-nous un instant sur la grande double page 18-19.

Là encore, il y a mille détails à observer : la chouette perchée sur la tour de la maison de maître Sigiswald, les enfants qui dansent, ceux qui jouent à cheval sur des tonneaux, le personnage qui monte sur le toit, le chien et le chat en bas à gauche...



En quelques heures, un fleuve d'eau et de bois remplit les rues et l'intérieur des maisons. Les villageois, très en colère, cherchaient partout Sigiswald et son apprenti; mais le sorcier était encore loin, et Florian s'était caché dans le grenier. En fin de journée, lorsque Sigiswald revint, il devina tout de suite ce qu'il s'était passé et monta chercher Florian.

Ce foisonnement de détails et de personnages évoque les tableaux de Pieter Bruegel... qui peignait voilà plus de 450 ans !



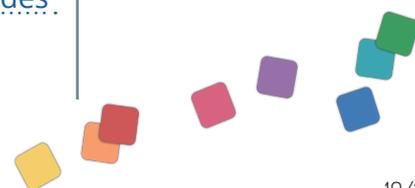
Pieter Bruegel, *Les Jeux d'enfants*, 1560, Vienne, Kunsthistorisches Museum

© Domaine public

Celui-ci, intitulé *Les Jeux d'enfants*, nous montre des dizaines de personnages en train de jouer avec des cerceaux, des balles, et même des tonneaux, comme dans l'illustration de Gerda Müller.

Et comme chez Gerda, le tableau est centré sur une vaste place de village entourée de maisons.

On peut [retrouver ce tableau et le télécharger](#) sur le site de la [Réunion des musées nationaux](#).



On retrouve le même sens du détail dans ces *Chasseurs dans la neige* du même peintre.



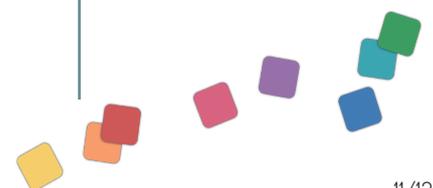
Pieter Bruegel, *Les Chasseurs dans la neige*, 1565, Vienne, Kunsthistorisches Museum
© Domaine public

À faire !

1. Observer la double page 18-19 de *L'apprenti sorcier*. Quels sont les personnages ? Que font-ils ?...
2. De la même façon, observer quelques-uns des personnages de Bruegel. À quoi jouent-ils ?
3. À partir de ces observations, imaginer une scène « à la manière de »... Gerda Müller ou Pieter Bruegel : une place, des bâtiments tout autour et de petits personnages qui passent, jouent, travaillent, se parlent...

Le cadre peut également être tout autre : une cour de récréation, par exemple.

Et ce projet peut déboucher sur un travail collectif.



		7	14
	13		
10			5
	6		

1	8		
		5	
			9
	13		

solutions :

1	12	7	14
8	13	2	11
10	3	16	5
15	6	9	4

1	8	11	14
15	10	5	4
6	3	16	9
12	13	2	7