

**UNIVERSITÀ DELLA VALLE D'AOSTA
UNIVERSITÉ DE LA VALLÉE D'AOSTE**

DIPARTIMENTO DI SCIENZE UMANE E SOCIALI
CORSO DI LAUREA IN SCIENZE DELLA FORMAZIONE PRIMARIA

TESI DI LAUREA

*À la découverte de l'Ogre : changements de perspective dans la littérature pour
l'enfance*

ANNO ACCADEMICO 2023/2024

Docente relatore : prof.ssa Vernetto Gabriella

Studentessa : Barmasse Irma

Matricola : 19 A05 181

*Non, c'est pas moi qui suis fâché avec le monde entier,
c'est le monde entier qui est fâché avec moi.
Il suffit que les gens mettent un œil sur moi et
« Ah ! J'ai peur ! Qu'il est laid, un monstre, fuyez l'ogre ! ».
C'est toujours le même refrain, ils me jugent sans me connaître.
Tu vois, c'est pour ça que je préfère être seul.*

Adamson & Jenson, Shrek (2001). DreamWorks Animation

Remerciements

Je remercie vivement Mme Vernetto pour ses précieux conseils et pour m'avoir aidée et soutenue tout au long de ce parcours.

Un grand merci aussi aux élèves et aux enseignants de l'école primaire où j'ai mené mon expérimentation. Merci pour votre disponibilité infinie, les précieux conseils et l'enthousiasme et la joie avec lesquels vous enrichissez les journées à l'école.

Merci à ma mère, toujours prête à m'apporter des tasses de café et à se déplacer silencieusement dans la maison pour me permettre de travailler tranquillement ; merci à mon père, qui m'a encouragée et remonté le moral quand il me voyait trop fatiguée. Vous êtes mes piliers, sans vous, je ne serais jamais la personne que je suis devenue aujourd'hui.

Merci à Manuel, mon motivateur personnel et consultant en informatique, qui a supporté de longs et interminables discours sur les chapitres de ma thèse et m'a soutenu pendant les moments les plus difficiles. Merci de me faire sourire même dans les moments les plus stressants, tu es ma joie quotidienne.

Merci à ma grand-mère, ma première fan, toujours informée de mes progrès. Grâce à tes délicieux biscuits faits maison et à tes déjeuners succulents, les pauses ont été bien plus appréciées.

Merci à Lucky, compagnon à quatre pattes, ami depuis toujours. Merci de me rappeler de faire des pauses pour sortir faire une belle promenade.

Merci à Miriam et Michela, amies et presque sœurs, depuis toujours. Merci pour les bavardages sans fin et les nombreuses sorties, sans vous ce parcours aurait été beaucoup moins amusant.

Merci à ma famille et à mes amis, qui m'ont toujours soutenue et qui ont hâte de célébrer avec moi cet important objectif.

Merci à mes chœurs, pour m'avoir donné de nombreux moments où je pouvais m'exprimer à travers ma plus grande passion, le chant. Merci Alex d'avoir supporté mes plaintes sur les chansons trop difficiles, même si tu y es habitué.

Table des matières

<i>Introduction</i>	7
<i>Chapitre 1 : La littérature d'enfance et de jeunesse</i>	9
1. Introduction	9
2. Les enjeux de la littérature d'enfance et de jeunesse	10
2.1 La question du destinataire	10
2.2 La question du recensement des typologies d'ouvrage jeunesse	11
2.3 La question de la cohérence du genre	12
3. Les fonctions de la littérature d'enfance et de jeunesse	13
4. La littérature de jeunesse à l'école	14
5. Conclusion	18
<i>Chapitre 2 : Le stéréotype</i>	19
1. Introduction	19
2. Stéréotype, cliché ou archétype ?	20
3. Comment utiliser les stéréotypes en classe	20
4. L'importance du personnage	23
4.1 La « sursignifiante » des personnages	24
4.2 Les rôles des personnages dans le récit	27
4.3 Les personnages archétypaux	28
5. Conclusion	30
<i>Chapitre 3 : Le stéréotype de l'ogre</i>	32
1. Les caractéristiques de l'ogre	32
1.1 L'aspect physique	32
1.2 Le caractère	34
1.3 L'alimentation	35
1.4 L'habitation	37
2. Recensement des œuvres	37
3. Commentaire sur les œuvres	45

<i>Chapitre 4 : Les origines de l’ogre</i>	50
1. Définition et étymologie	50
2. L’ogre dans la mythologie	52
3. Au-delà de l’antiquité	54
4. Charles Perrault et Madame d’Aulnoy	55
5. Conclusion	56
<i>Chapitre 5 : L’ogre au dehors de la littérature</i>	58
1. Introduction	58
2. L’ogre dans les métaphores	58
2.1 Personnages historiques	58
2.2 L’ogre père et mari tyran	59
2.3 L’ogre violent et harceleur	62
3. L’ogre dans les jeux vidéo	64
4. L’ogre dans les films et les séries télévisées	67
4.1 Séries télévisées	67
4.2 Films	69
5. Un exemple particulier : Shrek	73
6. Conclusion	84
<i>Chapitre 6 : Expérimentation d’un réseau de textes</i>	86
1. La saga de l’ogre bienveillant	86
2. Le travail en classe	90
3. Réflexion finale	109
<i>Conclusion</i>	112
<i>Annexes</i>	114
<i>Références bibliographiques</i>	124

Introduction

Ce mémoire se concentre sur le personnage de l'ogre. Cruel et terrifiant, l'ogre a toujours été présent à l'intérieur des contes traditionnels, et si on demande aux enfants les noms des personnages méchants, il est l'un des premiers à être mentionné. Quand j'étais petite, je lisais constamment. J'abordais n'importe quel genre, y compris les contes traditionnels. Pour moi, alors, l'ogre a toujours été l'antagoniste, le méchant, le personnage que le protagoniste devait vaincre.

Lors du deuxième module du cours de Littérature d'enfance et de jeunesse, on a abordé le sujet du stéréotype des personnages et de leur détournement, en analysant des exemples concernant l'ogre et le loup. Ce sujet m'a particulièrement fascinée, parce que je ne connaissais pas d'exemples d'œuvres littéraires qui présentaient ces personnages sous une nouvelle forme. J'ai alors choisi d'approfondir ce thème.

Mais pourquoi l'ogre ? Mon choix a été sûrement influencé par le fait que Shrek, où l'ogre est le protagoniste, est mon film préféré. De plus, j'étais curieuse de découvrir comment un personnage si méchant, si effrayant et si violent puisse être modifié, transformé, détourné.

Je me suis demandé quelles sont les origines de l'ogre, et en quelle mesure ce personnage archétype a évolué au fil des siècles pour arriver aux personnages de la production récente. Cela m'a permis d'examiner combien et comment ce personnage est détourné à l'intérieur des œuvres, pour comprendre à quel niveau, de nos jours, les auteurs modifient les personnages et, par conséquent, les certitudes des lecteurs présentes depuis des siècles. Ce travail se conclura avec la proposition, aux élèves, d'œuvres où l'ogre n'est pas ancré aux stéréotypes, afin qu'elles puissent les aider à s'en détacher en partant du cadre de la littérature pour arriver à tous les domaines de la vie quotidienne.

Mon mémoire se compose de deux parties : la première fournit un cadre théorique, tandis que la deuxième présente un réseau de textes, expérimenté dans une classe d'école élémentaire de la Vallée d'Aoste, où l'ogre est représenté sous une forme différente par rapport à son stéréotype traditionnel.

Le premier chapitre introduit la littérature d'enfance et de jeunesse. On en donnera une définition et on illustrera les enjeux auxquels ce genre est constamment confronté : la question du destinataire, du recensement des œuvres et de la cohérence du genre. Ensuite, on présentera les trois fonctions de ce

genre littéraire : l'éducation aux valeurs, l'enseignement et la récréation. On conclura par des exemples d'utilisation des œuvres littéraires pour développer des compétences à l'école.

Le deuxième chapitre concerne le stéréotype. Après avoir donné une définition, on analysera l'utilité que les stéréotypes peuvent avoir pour le développement des compétences en lecture. Ensuite on se concentrera sur l'importance des personnages dans les œuvres de littérature jeunesse, pour conclure avec de brefs exemples des stéréotypes les plus courants.

Dans le troisième chapitre on abordera dans le détail le stéréotype de l'ogre. On analysera son aspect physique, son caractère, son alimentation et son habitation en exploitant trois contes traditionnels. Ensuite, on présentera les résultats d'un recensement de trente œuvres de littérature de jeunesse contemporaines pour comprendre comment ce personnage a évolué par rapport aux caractéristiques traditionnelles et dans quelle mesure l'ogre est représenté de manière positive. Pour conclure, on analysera quatre œuvres significatives par rapport aux résultats de l'enquête.

Le quatrième chapitre est consacré aux origines du personnage. On illustrera son *excursus* historique pour comprendre les étapes et les motivations qui ont rendu l'ogre le personnage méchant qu'aujourd'hui tout le monde connaît.

Le cinquième chapitre analyse la présence de l'ogre au dehors de la littérature d'enfance et de jeunesse. On mettra en évidence sa présence à l'intérieur des métaphores du langage courant, des jeux vidéo, des séries télévisées et du cinéma. Avec ce chapitre on cherchera à comprendre si l'ogre, dans ces domaines, est toujours ancré à ses caractéristiques stéréotypées.

Dans le sixième chapitre je présenterai le réseau de textes expérimenté en classe. Je décrirai les textes utilisés ainsi que les activités planifiées. Ensuite, j'illustrerai les différentes séances réalisées en classe et les résultats que les élèves ont produit. Je conclurai avec un bilan de l'expérience.

1.

La littérature d'enfance et de jeunesse**1. Introduction**

La littérature d'enfance et de jeunesse est sûrement un genre complexe et ambigu. Marc Soriano, psychanalyste et spécialiste des contes de Perrault, en propose une définition :

Une communication historique (autrement dit localisée dans le temps et dans l'espace) entre un scripteur adulte et un destinataire enfant (récepteur) qui, par définition en quelque sorte, au cours de la période considérée, ne dispose que de façon partielle de l'expérience du réel et des structures linguistiques, intellectuelles, affectives et autres qui caractérisent l'âge adulte. (Soriano, 1959, p. 278)

En partant de cette définition on pourrait alors dire que la littérature de jeunesse est un échange entre un adulte et un enfant qui n'a pas encore développé les compétences et les connaissances nécessaires à raisonner comme un adulte. Par conséquent, les œuvres destinées à l'enfance et à la jeunesse apparaissent comme des textes simples, qui doivent tenir compte de ces compétences fragiles. À ce propos, Nathalie Prince soutient que :

... c'est pourquoi ... la littérature de jeunesse semble engluée dans un maillage de préjugés généralement négatifs : elle relèverait de la paralittérature ou de la sous-littérature, sinon de la non-littérature au regard de l'invasion des images ou des livres à systèmes, au regard de la naïveté ou de la simplicité des valeurs qu'elle véhicule... Le plus souvent, la littérature de jeunesse ne s'évalue qu'à l'aune des fragiles compétences de son jeune lecteur. (Prince, 2009, p.1)

La littérature de jeunesse apparaît donc comme un genre simple et méprisé, voire au dehors de la littérature elle-même. Par ailleurs, elle peut se présenter sous plusieurs formes (livres documentaire, livres-jeu, imagiers, fables, comptines...) et véhiculer des valeurs très différentes entre elles (amour, amitié, égalité, aventure, mort...), donc « ceux qui croient maîtriser ses codes et ses thèmes sont parfois surpris de voir les multiples visages qu'elle peut prendre » (Prince, 2009, p.10)

Ce chapitre sera consacré aux enjeux de la littérature d'enfance et de jeunesse : c'est qui le destinataire ? Qui lit l'œuvre ? Et pour qui ? Quelles typologies d'œuvres on peut retenir ? Et surtout, est-ce que la littérature d'enfance et de jeunesse peut être considérée comme un véritable genre littéraire ?

On illustrera ensuite les objectifs principaux de cette production, pour terminer avec l'utilisation des œuvres à l'école pour le développement des compétences.

2. Les enjeux de la littérature d'enfance et de jeunesse

2.1 La question du destinataire

Comme on a affirmé auparavant, la littérature d'enfance et de jeunesse ne se définit que par son lectorat. Mais Collière-Whiteside et Meshoub-Manière (2019, p.8) soulignent qu'il s'agit d'un « trait définitoire ambigu et instable ». En effet, l'enfance est très vaste et comprend, selon le dictionnaire Larousse, la période qui va de la naissance à l'adolescence. Ainsi les âges couverts sont très différents entre eux, donc même la production littéraire devra considérer ce facteur :

La variété des lecteurs se réalise dans la variété des livres proposés ... une littérature de la prime enfance, une littérature de l'âge de raison, une littérature de l'adolescence. (Prince, 2015, p.14)

Étant donné un lectorat si large, on doit considérer le fait que la littérature d'enfance et de jeunesse se concentre même sur les enfants tout petits. Ces derniers ne savent pas encore lire, et c'est pour cette raison qu'il faudra faire recours à une médiation : ce sera l'adulte qui choisira le livre, qui lira le texte, qui l'animera. Il s'agit donc d'une « littérature polyphonique, à trois voix, qui s'établit, entre l'auteur, le lecteur à voix haute et le lecteur-auditeur-spectateur » (Prince, 2009, p. 6). L'auteur et l'éditeur devront donc considérer l'adulte aussi, parce que l'enfant choisira un livre parmi ceux que l'adulte lui propose : on doit alors plaire à l'adulte pour pouvoir plaire à l'enfant.

Pour résumer, le public cible des œuvres est très hétérogène car il est évident qu'un enfant de trois ans disposera d'œuvres très différentes par rapports à celles disponibles pour un adolescent. En ce qui concerne les plus petits, on doit toujours tenir compte des compétences limitées des destinataires, besoin qui se traduit avec un redoublement : c'est l'adulte qui lit, mais c'est l'enfant qui découvre, qui enrichit ses compétences et qui prend plaisir à lire.

2.2 La question du recensement des typologies d'ouvrage jeunesse

Si c'est vrai que les destinataires sont changeants et sans une unité apparente, les œuvres littéraires devraient être totalement différentes les unes des autres, pour pouvoir s'adapter à ce public très large. Mais, malgré cette considération, les œuvres de littérature jeunesse ont quand même des signes reconnaissables :

Il est clair que tel livre, tel album d'images, tel ouvrage coloré mettant en scène des animaux bavards ou des situations à la fois simples et cocasses, tel ouvrage en forme de petite maison ou fait de découpages savants, relève de l'ouvrage de jeunesse. [*sic*] On le voit, on l'entend à l'intérêt spontané que les enfants portent à ces curieux objets. (Prince, 2009, p.10)

Pourtant, ces signes de reconnaissance peuvent être recherchés même à l'intérieur du texte. Par exemple, le destinataire est parfois mis en scène dans le texte lui-même : Carlo Collodi (1883) ouvre *Pinocchio* en disant « il était une fois, (...) mes petits lecteurs » (p. 1). Ou encore dans le paratexte, l'ensemble des éléments textuels qui accompagnent une œuvre, on pourrait retrouver des éléments qui laissent croire que l'œuvre est destinée aux enfants.

En tous cas, la présence d'illustrations, la composition de la couverture, la typographie, le nom de la collection... ce sont tous des indices qui suggèrent le fait que le livre a été, ou pas, publié pour l'enfance. À ce propos, Prince souligne que « le plaisir du texte – coloré, figuré, excentrique – passe d'abord par le plaisir des yeux. » (Prince, 2015, p.20). Pourtant, il n'est pas toujours certain qu'il y ait accord entre le projet d'écriture et la pratique éditoriale :

... qu'un roman pour adultes soit adopté par les jeunes lecteurs et devienne un classique de la littérature pour enfants (par exemple *David Copperfield* ou encore *Notre-Dame de Paris*), ou qu'une œuvre écrite à l'origine pour des enfants soit rééditée sous une couverture plus neutre, destinée aux adultes, comme ce fut le cas de la série des *Harry Potter*. (Collière-Whiteside & Meshoub-Manière, 2019, p.8)

Les exemples proposés montrent comment les signes de reconnaissance peuvent être modifiés par rapport au public cible, par exemple en modifiant l'histoire pour l'adapter à l'âge et aux compétences des lecteurs ou en réduisant les éléments les plus « enfantins » pour que même les adultes puissent lui accéder.

En tenant compte des signes illustrés jusqu'ici, on propose une tentative de classement des œuvres destinées à la jeunesse (Vernetto, 2023): les documentaires, les livres d'activités, les livres-objets, les livres animés, les imagiers, les abécédaires, les livres-concepts, les premières lectures, les bandes dessinées, les livres illustrés, les albums ou livres d'images, les romans pour la jeunesse, les textes adaptés pour la jeunesse, les *exempla*, les fables, les comptines et autres chansonnettes, les contes. Désormais, on pourrait ajouter aussi les ouvrages tels que les nouvelles graphiques, les poèmes, les pièces de théâtre et les essais.

À partir de ce répertoire, on se rend bien compte que la production littéraire est très vaste et en évolution constante, et que plusieurs genres littéraires sont concernés. Alors, si les signes de reconnaissance et les catégories d'œuvres qui la composent sont si variées, peut-on considérer la littérature d'enfance et de jeunesse un véritable genre littéraire ?

2.3 La question de la cohérence du genre

Présentant une telle variété, considérer la littérature d'enfance et de jeunesse un « genre » littéraire semble un paradoxe. En effet, un genre suppose une similarité, une répétition de certaines caractéristiques qui composent son identité et, comme on a souligné auparavant, la littérature d'enfance et de jeunesse ne présente qu'un seul trait en commun entre ses œuvres : son destinataire.

L'expression « littérature de jeunesse » ne désigne rien de ce qu'elle est, de ce qu'elle dit, ni même de la forme générique qu'elle adopte. (Prince, 2015, p.11)

La littérature d'enfance et de jeunesse ne se définit alors que par ses lecteurs, des lecteurs hétérogènes et avec des nécessités différentes. Il s'agit du seul exemple de cette typologie : il suffit de penser à la science-fiction, au roman policier, aux récits d'aventure... Ils font tout de suite comprendre quels thèmes seront abordés.

Étant alors destinée à un public « hybride », elle le deviendra à son tour :

Elle est d'une part jeu de reconnaissance, mais d'autre part travail expérimental, elle est d'un côté refuge, rémanence et écho, de l'autre audace, imprudence et création. (Prince, 2015, p.194)

Reconnaissance, pour ce qui est des signes qui distinguent une œuvre de littérature jeunesse ; refuge, rémanence et écho parce que « [l'enfant] aime retrouver des personnages, des situations, des intrigues identiques, des éléments fixes qui traversent la diégèse et tendent à la cristalliser. » (Prince, 2009, p. 23) travail expérimental, audace, imprudence et création parce que la littérature ne concerne pas seulement le plaisir de la lecture, mais aussi l'apprentissage, la connaissance du monde, l'exploration et l'interprétation.

3. Les fonctions de la littérature d'enfance et de jeunesse

La littérature d'enfance et de jeunesse, comme on l'a dit, n'a pas été créée pour faire en sorte que ses jeunes destinataires lisent tout simplement. En effet, on pourrait identifier trois fonctions spécifiques : l'éducation aux valeurs, l'enseignement et la récréation (Vernetto, 2020, p.70).

La première fonction concerne l'enseignement que ces œuvres veulent transmettre aux lecteurs. Il suffit de penser aux morales des fables de La Fontaine et des contes des frères Grimm, qui visent à transmettre des leçons de vie, des comportements à suivre, des avertissements. Cette fonction est née lors de la considération même que l'enfant n'est pas un « adulte en miniature » (Prince, 2015, p.33).

À partir de là, l'enfant comme adresse d'une instruction, d'une littérature, d'une intention savante, devient possible. L'enfant digne de considération, déployant un certain nombre de compétences, devient un sujet intellectuel nouveau.

L'idée est alors celle d'une littérature amusante mais qui véhicule des savoirs, pour que l'enfant apprenne dans un contexte ludique, en mettant en relief sa curiosité et sa motivation à apprendre.

La deuxième fonction concerne la transmission de savoirs, de valeurs, d'une connaissance du monde. À travers les œuvres, l'enfant peut bien sûr commencer à développer des compétences strictement littéraires, notamment la compréhension du texte et des images ou l'interprétation, mais peut aussi découvrir de nouvelles réalités, de nouveaux personnages, de nouvelles connaissances qui peuvent l'enrichir et le faire développer. À ce propos, Prince souligne que « la littérature de jeunesse (...) a su devenir le lieu d'expériences littéraires, poétiques et artistiques, absolument originales » (Prince, 2015, p.194)

La troisième fonction, celle de la récréation, constitue le point de force de cette littérature.

Non pas instruire ou plaire ; non pas plaire pour instruire ; mais instruire le plaisir, éduquer les enfants au plaisir esthétique. (Prince, 2015, p.79)

Les œuvres seront donc des instruments pour motiver et aborder des thèmes différents, tout en gardant le côté ludique assuré par les images, les questionnements, les aventures et les personnages présentés. L'utilisation de la littérature en classe deviendra un moyen pour instruire le plaisir esthétique des textes littéraires, pour aborder de nouvelles connaissances et pour connaître de nouvelles cultures, valeurs et personnages.

4. La littérature de jeunesse à l'école

De nos jours, surtout dans les pays francophones, la littérature de jeunesse est largement diffusée pour mettre en place des pistes de travail qui visent à la construction de compétences linguistiques, littéraires, pluridisciplinaires et métacognitives (Vernetto, 2020, p.69).

Il faut quand même préciser que :

La mission de la littérature de jeunesse ne serait pas tant d'ordre éducatif que d'ordre générique. Il ne s'agit pas d'abord de transmettre des compétences et des savoirs pour un futur adulte, mais d'affirmer que l'âge enfantin connaît ses propres mérites et sa propre gloire, qu'il y a des compétences enfantines liées à l'imaginaire et au jeu et qui par nature ne sauraient durer. (Prince, 2009, p.37)

On devra donc respecter le destinataire enfant, en lui proposant des activités qui développent des compétences, mais qui leur permettent de rester dans leur monde, de ne pas grandir trop rapidement. En effet, il s'agit de proposer des activités qui puissent stimuler le plaisir des enfants envers la lecture, en rendant le livre un instrument d'évasion et qui développe la créativité et l'imagination. Parce que, on le sait bien, apprentissages et plaisir doivent aller de pair.

Pour développer les compétences

L'approche par compétences peut être défini comme « la situation-problème inédite qui rend nécessaire l'adaptation socio-cognitive – l'apprentissage, autrement dit – et c'est la possibilité de résoudre les problèmes d'une situation inédite (relevant d'une famille déterminée) qui constitue la pierre de touche d'une compétence. » (Dumortier, 2006, p.2). L'apprentissage relève alors des savoir-faire, des habilités et de toutes les ressources nécessaires à résoudre la situation problème.

Falardeau et Sauvaire (2015) proposent une définition opérationnelle des composantes et des sous composantes présentées à l'intérieur du Programme de formation de l'école québécoise (PFÉQ du ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport du Québec 2009) :

- Comprendre un texte littéraire : l'élève réorganise les informations du texte dans une structure globale, en inférant les informations explicites. Il saura visualiser les contenus, prédire les événements, les comparer avec d'autres connaissances, questionner, évaluer et synthétiser les contenus.
- Interpréter un texte littéraire : l'élève lis le texte en lui donnant une interprétation subjective, en déployant les plusieurs significations possibles. Il s'agit alors d'une lecture de sens, pour faire ressortir les émotions et les signifiants strictement personnels.
- Réagir à un texte littéraire : l'élève met en évidence ce qui suscite en lui la forme, le contenu et les valeurs du texte, en les mettant en relation avec ses croyances, sa connaissance du monde et ses émotions.
- Porter un jugement critique sur un texte littéraire : l'élève utilise des critères pour donner un jugement qui soit socialement validé et qui lui permette de donner son opinion à propos des éléments du texte tels que la pertinence, la cohérence, la qualité de l'écriture.
- Mobiliser des connaissances pour la lecture littéraire : l'élève utilise les connaissances préalables sur le plan littéraire (les auteurs, les genres, les procédés d'écriture) ; artistique (arts, musique, théâtre) ; sociohistorique (les événements historiques, les personnages importants) ; scientifique (les inventions, les phénomènes) ; culturel (les différences entre les cultures) ; quotidien (valeurs, émotions).
- Réfléchir à sa pratique de lecteur à travers la lecture littéraire : l'élève développe la conscience métacognitive, c'est-à-dire la considération qu'il a de soi en tant que lecteur, la connaissance des caractéristiques de la tâche et la conscience de stratégies efficaces à utiliser ; et le contrôle de l'activité de lecture, c'est-à-dire la capacité à ajuster la pratique de lecture et à résoudre les problèmes rencontrés tout au long de la tâche.

La littérature d'enfance et de jeunesse devient aussi un outil important pour développer les compétences clé de l'Union européenne, notamment les compétences en lecture et écriture, multilingue, personnelle et sociale, d'apprendre à apprendre, de sensibilité à l'expression culturelle. Vernetto (2020, p.73) souligne que la littérature contribue à :

- Faire découvrir les pratiques de lecture : raconter, lire, construire des livres, explorer les bibliothèques, accroître les savoirs et les dimensions culturelle, interculturelle et sociale.

- Nourrir l’imaginaire : reproduction mentale des histoires et formulation de prévisions, en créant des reformulations, des adaptations et des réécritures sous d’autres formes littéraires ou en utilisant d’autres langages.
- Connaître le patrimoine littéraire : découverte de genres littéraires traditionnels et création de liens entre savoirs interdisciplinaires.

Ces explications représentent des indications précieuses lors de l’utilisation de la littérature d’enfance et de jeunesse en classe, parce qu’elles identifient les objectifs que l’élève devra atteindre pour développer des compétences qui ne s’arrêtent pas au domaine littéraire, mais qui seront utiles dans tous les domaines d’apprentissage.

Pour une approche plurielle

Candelier (2008) définit les approches plurielles des langues et des cultures comme des approches qui proposent des activités d’enseignement-apprentissage qui impliquent à la fois plusieurs variétés linguistiques et culturelles.

Armand, Gosselin-Lavoie et Combes (2016) proposent des pistes de travail pour qu’une approche plurielle soit mise en place en utilisant des œuvres de littérature. Par exemple, en proposant des albums en plusieurs langues, les élèves développent le plaisir de l’écoute, la discrimination auditive, la prononciation et les habiletés de compréhension du texte. De cette façon, on véhicule le fait que plusieurs langues peuvent être apprises de façon simultanée et non pas en opposition. Ou encore, on peut proposer des albums bilingues, c’est-à-dire des histoires écrites dans deux ou plusieurs langues. Ces œuvres permettent de favoriser les connaissances des autres cultures et créent un espace d’échanges et de réflexion, pour cerner les similarités et les différences avec la culture de référence.

Pour une approche à l’image

L’image est presque toujours présente dans la littérature de jeunesse, qu’il s’agisse des ouvrages des premiers âges, les albums, ou des livres pour adolescents qu’elle illustre (Prince, 2009). Le rôle de l’image, dans certains cas, est celui de traduire ou reproduire le texte pour un lecteur qui ne sait pas lire. Mais elle peut dépasser le seul rôle de simple illustration et arriver à communiquer des informations supplémentaires par rapport au texte. Mais l’image peut également dire autrement ou autre chose : présenter une autre histoire, d’autres situations...

L'utilisation de l'album documentaire, c'est-à-dire « un ouvrage de référence sur un sujet donné qui vise à informer, à enseigner, et à faire réfléchir (...) et ce, par le biais du texte et de l'image » (Boudreau & Beaudoin, 2018), permet d'enrichir le vocabulaire, de découvrir de concepts nouveaux et de développer la curiosité sur les thèmes abordés en classe. Les images fournissent un support visuel, qui permet de donner un sens au texte. On retrouve, dans ces œuvres, des images qui illustrent le texte, et on doit développer des stratégies qui permettent de les interpréter correctement, pour faciliter la compréhension du texte.

Mais ce n'est pas toujours si simple de comprendre la fonction de l'image, et notamment sa relation avec le texte. À ce propos, Van der Linden (2008) souligne que :

Chaque ouvrage propose une entrée en lecture par le texte ou l'image. Dès lors, l'un ou l'autre peut majoritairement porter la narration. Si le texte se lit avant l'image et véhicule principalement le récit, il est perçu comme prioritaire. Cette dernière, appréhendée dans un second temps, peut confirmer ou modifier le message délivré par le texte. À l'inverse, l'image peut être spatialement et sémantiquement prépondérante et le texte être lu dans un second temps. (p. 54)

C'est alors le lecteur qui décide ce qu'il faut regarder et dans quel ordre, influencé par les points de vue différents portés du texte et de l'image. Il s'agit d'une activité d'exploration, interprétative et qui permet de lire l'album plusieurs fois, pour capturer toutes les nuances qu'il transmet.

Les activités de lecture, analyse et interprétation des images seront donc utiles pour que l'enfant développe des compétences sans se concentrer seulement sur le texte, mais en découvrant aussi les histoires, les significations, les symboles et les valeurs que les images peuvent véhiculer.

Pour utiliser des réseaux de textes

Dupin de Saint-André, Montésinos-Gelet et Boudreau (2015) définissent les réseaux de textes comme « un regroupement de livres organisé en fonction d'un questionnement qui peut porter sur différents aspects. ... La réponse au questionnement vient des liens que les lecteurs établissent entre les œuvres du réseau. ». Le réseau aura un thème unificateur, d'où on proposera des activités multidisciplinaires qui auront pour but de donner une réponse au questionnement initial.

Tauveron (2004) relève quatre fonctions des réseaux littéraires : développer la capacité de mettre en relation des textes, construire sa propre culture, comprendre et interpréter des textes, pénétrer en profondeur les significations des textes.

Pour construire un réseau on devra, en premier lieu, choisir la typologie (réseau intertextuel, réseau d'auteur, réseau de genre...), et ensuite sélectionner des œuvres qui touchent chaque aspect de la problématique choisie. Pour chacune des œuvres, on mettra en place des activités qui graviteront autour de cette problématique et qui apportent des éléments de réponse. Ils participeront aussi au développement de compétences littéraires, de connaissance du monde et interdisciplinaires.

Ainsi, le réseau de textes devient un instrument utile pour développer l'esprit critique, la capacité de comparaison et de *problem solving* des élèves, en abordant tout type de problématique et en exploitant un vaste patrimoine littéraire pour atteindre n'importe quel objectif.

5. Conclusion

La littérature d'enfance et de jeunesse est un genre complexe et difficile à définir. Son lectorat est très large, comprenant aussi ceux qui ne savent pas lire : l'adulte doit entrer dans la relation entre auteur et destinataire, ce qui la rend encore plus complexe. Même les genres littéraires concernés sont très variés : définir ces ouvrages comme appartenant à un genre littéraire commun paraît difficile.

Malgré ces contradictions, la littérature de jeunesse a su jouer sur les images, sur la créativité et sur la liberté d'interprétation, éléments qui contribuent à véhiculer des valeurs, à développer une multitude de connaissances et à développer le plaisir de la lecture et de l'écoute.

C'est pour cette raison que l'utilisation des ouvrages jeunesse à l'école est à supporter, car on a souligné que la littérature peut contribuer à atteindre de nombreuses compétences qui contribueront à l'entrée de l'enfant dans la société en tant que citoyen autonome, critique et créatif.

2.

Le stéréotype

1. Introduction

La version en ligne du dictionnaire Larousse définit le stéréotype comme une « caractérisation symbolique et schématique d'un groupe qui s'appuie sur des attentes et des jugements de routine. ».

Le stéréotype est désormais largement présent dans notre vie quotidienne. Il suffit de penser aux stéréotypes de genre, déjà présents dès le plus jeune âge : par exemple, les enfants doivent jouer avec des petites voitures ou faire du football, tandis que les filles joueront avec les poupées et feront de la danse.

Ensuite on peut rencontrer des stéréotypes ethniques, qui incluent l'idée que, par exemple, toutes les personnes d'une origine ethnique particulière sont douées dans certains sports, qu'un groupe ethnique puisse être associé à des comportements criminels, ou qu'une culture spécifique ait des caractéristiques uniformes.

Ou encore, on peut avoir des stéréotypes liés aux professions qui, par exemple, soutiennent que les artistes sont excentriques et peu pratiques, que les hommes politiques sont intrinsèquement corrompus ou que les commerçants sont malhonnêtes.

Bien que ces raccourcis mentaux puissent sembler simples, il est crucial de reconnaître qu'ils ne reflètent pas la réalité complexe de la diversité individuelle.

Les exemples proposés font émerger sûrement un sentiment négatif envers le stéréotype. En effet, dans la plupart des cas il s'agit d'une exagération et d'une généralisation qui ne peuvent pas être véritables. Mais pourquoi parler de stéréotype ? Comment est-il connecté à la littérature d'enfance et de jeunesse ? Ce genre littéraire est fortement porteur de stéréotypes, aussi bien « dans la langue que dans les structures narratives et les visées idéologiques » (Connan-Pintado, 2019, p.105). On pourrait alors penser que les stéréotypes présents dans les œuvres seront, eux aussi, des éléments négatifs. On en est sûr ?

Dans ce chapitre on analysera l'utilité que les stéréotypes peuvent avoir pour le développement de compétences en lecture et on se concentrera sur l'importance des personnages dans les œuvres de littérature jeunesse, pour conclure avec de brefs exemples des stéréotypes les plus courants.

2. Stéréotype, cliché ou archétype ?

Il est nécessaire de distinguer le stéréotype des autres termes similaires, souvent utilisés comme synonymes.

Comme on a affirmé auparavant, un stéréotype est une croyance simplifiée et souvent injuste sur un groupe de personnes en raison de caractéristiques particulières. Selon Max Butlen (2005, p. 46), « le stéréotype, ce qui l'oppose au cliché au sens où ce dernier représente la « figure de style usée, la trace du banal sur le plan de l'expression ». En d'autres termes, un stéréotype concerne souvent des préjugés envers des groupes, tandis qu'un cliché concerne des expressions ou des situations devenues banales et prévisibles en raison d'un usage excessif.

Le stéréotype est également différent de l'archétype : ce dernier « désigne les symboles fondamentaux qui servent de matrice à des séries de représentations. Au sens large, l'archétype est l'image primordiale, l'image mère, celle qui alimente les images « personnelles » (Butlen, 2005, p.45). Pour mieux expliquer cette différence, on pourrait dire que les stéréotypes peuvent se manifester à travers des personnages qui correspondent à des clichés culturels ou sociaux (par exemple, une princesse passive attendant d'être sauvée). Au contraire, les archétypes sont des motifs narratifs récurrents qui dépassent les spécificités culturelles (par exemple le « voyage du héros », où le protagoniste doit partir et surmonter des épreuves, en revenant transformé).

3. Comment utiliser les stéréotypes en classe

Les œuvres de littérature jeunesse sont très riches en stéréotypes. Cela est paradoxal : si, on l'a vu, les stéréotypes sont presque toujours vus de manière négative, pourquoi les enfants doivent y être confrontés si tôt ?

Contrairement à ce qu'on pourrait penser, les stéréotypes sont un instrument valable pour la construction de compétences en lecture.

Jean-Louis Dufays (1994, p.35) affirmait qu'« apprendre à lire, c'est apprendre à maîtriser les stéréotypes », car « la prégnance des stéréotypes a pour effet de rendre la plupart des textes lisibles, voire prévisibles, dans leurs contenus comme dans leurs formes ». En effet, chaque enfant qui arrive à l'école maternelle a déjà une histoire, des croyances, des expériences à travers lesquelles il aborde la lecture :

Tout lecteur confronté à un texte l'aborde avec son bagage culturel – désigné comme « répertoire » par Wolfgang Iser et « encyclopédie » par Umberto Eco – qui est

composé des schèmes rencontrés ailleurs et modelés sous la forme de stéréotypes.
(Connan-Pintado, 2019, p.108)

L'enfant lecteur, à partir de la couverture, des illustrations, des personnages ou du paratexte, conduira alors un travail d'analyse pour faire des prévisions, interpréter et évaluer le texte. En effet,

Le lecteur enfantin apprend très vite à dire à quoi il peut s'attendre en fonction d'un titre, d'une couverture, d'un incipit, ... [et il] apprend à associer à des signifiés sûrs et immédiatement repérables en les renvoyant à des archétypes, (l'ogre, le géant, le nain...), à des fonctions (le barbon, la jeune fille romantique, l'aventurier audacieux ou sans scrupule, le valet ingénieux, le traître, le justicier...) ou à des types de caractère (l'avare, le séducteur, le fourbe, le misanthrope). (Butlen, 2005, pp. 49-50)

Cette affirmation met en lumière la rapidité avec laquelle le lecteur enfantin établit des connexions entre des éléments superficiels tels que le titre, la couverture et le début d'une histoire, et des concepts plus profonds tels que les archétypes, les fonctions et les types de caractère. Ces associations préliminaires influencent sa compréhension du récit en lui fournissant des attentes basées sur des schémas narratifs déjà intégrés à son répertoire cognitif. Ainsi, le lecteur apprend à interpréter les signaux initiaux pour anticiper et interagir de manière plus engagée avec le texte. À ce propos, Connan-Pintado (2019, p.108) affirme que « pour apprendre, pour connaître, et avant de découvrir, il convient d'abord de reconnaître, d'asseoir les informations nouvelles sur un substrat connu. ». Et, si on regarde bien, il s'agit de l'approche qui devrait être appliquée dans toute action éducative.

Jean-Louis Dufays et Bernadette Kervyn (2010) proposent une clé de lecture intéressante. Ils soulignent le fait que les stéréotypes n'apparaissent pas seulement dans les premières hypothèses sur le livre, mais aussi pendant la lecture proprement dite, à travers les associations suivantes :

- Reconnaissance des mots : elle est effectuée à travers l'identification des lettres et des mots déjà maîtrisés.
- Reconnaissance de l'aspect sémiotique : la connaissance de la langue fait en sorte que le lecteur arrive à associer les signifiants et les signifiés, c'est-à-dire à donner une signification aux mots qu'il est en train de lire.

- Reconnaissance des syntagmes : la capacité de reconnaître chaque mot pour donner lieu à une phrase. À ce propos, les auteurs soulignent que « comprendre une phrase, c'est toujours en partie la reconnaître : non pas parce qu'on l'aurait déjà lue telle quelle, mais parce qu'on peut la rattacher à un schéma syntagmatique familier – autrement dit à un stéréotype syntaxique –, ainsi qu'à des associations de mots conventionnelles » (pp.3-4).

Il est quand même nécessaire de souligner que l'image verbale, le mot ou la signification ne sont pas en soi « des stéréotypes », mais le lecteur qui associe des signifiants, des signifiés et des référents de manière automatisée stéréotype en effectuant les associations illustrées précédemment.

Quel est le but des enseignants ?

La réflexion menée jusqu'ici confirme que l'école doit proposer des occasions de rencontres avec les œuvres de littérature jeunesse. Butlen (2005, p.50) résume de manière détaillée toutes les retombées positives de ces activités :

(...) pour construire la culture littéraire de chaque élève par familiarisation avec des formes qui deviendront par la suite si coutumières qu'elles lui permettront de recevoir d'autres formes (apparentées puis éloignées), d'effectuer des repérages, d'installer un horizon d'attente, de devenir progressivement critique à l'égard de schémas trop éculés, d'être sensible à des variations dont on étudiera les causes et les effets de façon systématique au collège et au lycée.

Donc, la lecture et la relecture des œuvres permettent de s'entraîner, de reconnaître, d'analyser, d'interpréter, enfin de développer un esprit critique.

Comme on l'a souligné auparavant, l'enfant arrive à l'école avec un bagage de connaissances, de croyances et une culture de référence. Selon Romain Dufrenne (2019, p.4), le but de l'école serait celui d'harmoniser ces connaissances pour construire un schéma abstrait à réutiliser : « L'enseignant par sa prise en charge de la lecture amène à cette construction, il oriente les échanges pour ainsi entrer dans le monde de la littérature et par la même occasion faire entrer les élèves dans une culture partagée. ».

La question des contre-stéréotypes

Connan-Pintado (2019) offre une vision inédite des stéréotypes, en introduisant le terme de « contre-stéréotype ». En effet, dès 1949, Simone de Beauvoir dénonçait les modèles aliénés des femmes offerts aux jeunes lectrices :

Dans les contes, on voit le jeune homme partir aventureusement à la recherche de la femme, il pourfend des dragons, il combat des géants ; elle est enfermée dans une tour, un palais, une caverne, enchaînée à un rocher, captive, endormie, elle attend. Un jour, mon prince viendra... » (Beauvoir, 1949, p. 44).

À partir de cette critique, les courants féministes la soutiennent et « sont alors traduits, par les éditions des Femmes, les écrits de la pédagogue italienne Elena Gianini Belotti (*Della parte delle bambine*, 1973) ainsi que les albums pour la jeunesse d'Adela Turin et Nella Bosnia » (Connan-Pintado, 2019, pp. 106-107). Ces œuvres se concentrent à donner aux femmes le rôle des hommes et vice-versa : on assiste à une tentative de combattre ces stéréotypes envers les femmes, mais avec le risque de tomber dans un renversement, c'est-à-dire dans « les stéréotypes des temps nouveaux. » (p.107).

Les écarts

Pour conclure cet approfondissement, il est nécessaire de souligner que la maîtrise du stéréotype sera utile pour sensibiliser les lecteurs aux écarts, c'est-à-dire aux modifications des attentes, aux éléments originaux, aux personnages particuliers. « Le plaisir de la lecture peut naître aussi de l'écart entre une attente modelée par les parcours de lecture antérieurs et des surprises déroutantes de l'inattendu qui résultent des ruses déployées par un auteur pour orienter ses lecteurs vers des fausses pistes » (Butlen, 2005, p.51).

Donc, le plaisir pour le texte peut dériver aussi de ces changements, de ces surprises, de ces inattendus, mais il est nécessaire que l'enfant maîtrise les caractéristiques principales, les stéréotypes, pour les comprendre et les apprécier de manière approfondie et consciente.

4. L'importance du personnage

Le personnage est une partie essentielle des ouvrages de littérature jeunesse. En effet, Nathalie Prince (2015, p.80) souligne que « pour les enfants, une histoire, c'est un personnage à qui il arrive des choses ». Alors, il n'y aura pas d'histoires sans les personnages.

Les personnages ont un rôle essentiel dans l'organisation des histoires. Ils permettent les actions, les assument, les subissent, les relie entre elles et leur donnent sens. D'une certaine façon, toute histoire est histoire des personnages. (Reuter, 2016, pp.30-31).

Pour comprendre une histoire, le lecteur devra identifier les personnages pour comprendre leurs actions, leurs valeurs et pour donner du sens à l'intrigue dans sa globalité. Romain Dufrenne (2019, p.5) souligne le fait que le personnage, comme le stéréotype, est une notion à construire. Il s'agit d'une construction complexe, car le lecteur devra « construire une représentation mentale et donc effectuer des inférences » (Similowski, n.d., p. 2). C'est pour cette raison que les enseignants devront dédier des activités à la description, à la caractérisation et à l'interprétation des valeurs et des émotions des personnages.

Pour que l'identification soit plus simple, les personnages se retrouvent souvent en intimité avec l'enfant :

Cette intimité se joue sur des effets de résonance ou de rémanence qu'entraînent le monde à hauteur d'enfant et qui portent avec eux un univers symbolique immédiatement identifiable, soit qu'il s'agisse de héros à leur image – des enfants ou des adolescents – qui (...) plongent le lecteur dans un univers (...) à leur mesure. (Prince, 2015, p. 128)

La reconnaissance de l'univers du personnage, très similaire à celui de l'enfant, est alors un élément facilitant pour son analyse et sa compréhension. Finet (2018, p.120), précise que cette intimité n'est pas seulement liée à l'âge du personnage, mais aussi au fait que celui-ci est toujours accompagné d'un personnage plus jeune ou d'un enfant du même âge, avec lequel il peut y avoir un lien d'amitié. L'auteur ajoute que de cette manière les lecteurs peuvent rencontrer des situations connues : la construction du lien amical et l'importance du meilleur ami, du confident et de son aide.

4.1 La « sursignifiante » des personnages

Pour expliquer le terme « sursignifiante », on utilisera les mots de Nathalie Prince (2015, p.112) :

[Le personnage] dépasse son propre texte, (...) il le précède en quelque sorte. Le personnage ... est alors proprement le personnage principal et central de l'histoire. Principal en ce que dès le nom et dès le titre, il prend l'histoire à son compte ; central, en ce que la diésège peut être conçue comme un développement de son caractère, de son essence psychologique, (...) [et] de sa forme.

Florence Casulli (2019), propose ce terme sous deux points de vue.

Sursignifiance du personnage via l'onomastique

Beaucoup de textes prennent leur titre du nom du personnage principal : c'est le cas de *Tintin*, *Peter Pan*, *Harry Potter*... pour en citer quelques-uns.

Le nom du personnage est fondamental, car le lecteur l'utilisera pour prévoir ses actions, ses valeurs, ses émotions : « Dans le nom s'effectue à la fois la caractérisation du personnage et l'anticipation du récit. Dans le nom se réalise la réduction immanente du personnage à sa fonction. » (Prince, 2015, p. 114).

Pour mieux expliquer cet aspect, Casulli (2019, p. 17) propose des exemples :

Lorsqu'un enfant lecteur a affaire à un âne, il assimile cet animal à la bêtise ou à l'entêtement. Quand il s'agit d'un chien, au contraire, l'enfant lecteur peut plus facilement associer cet animal à une certaine forme de fidélité ou de loyauté. Il en est de même avec un renard : le renard est souvent associé à la flatterie, au mensonge, à la malice ou encore à la ruse.

Il est clair que, pour analyser les personnages, les lecteurs devront recourir aux stéréotypes : en utilisant leurs connaissances préalables ils examineront le nom du protagoniste, ils feront des prévisions pour s'imaginer le déroulement de l'histoire, et à travers la lecture ils vérifieront leur exactitude. Le nom sera donc la partie qui « annonce et définit (...) la personnalité [du personnage] (et par conséquence le fil conducteur de l'intrigue) ». (Casulli, 2019, p. 20).

Sursignification du personnage via ses valeurs morales

Le personnage n'est pas seulement une partie du texte. Il deviendra un modèle, positif ou négatif, pour le lecteur. Le personnage principal devient alors sursignifiant en littérature jeunesse car il « apparaît comme la valeur essentielle du récit, la valeur de toutes les autres valeurs, comme ce qui donne du sens au récit » (Prince, 2015, p.112).

Béatrice Finet (2018, p. 122), ajoute que « Les lecteurs de[s] (...) ouvrages se trouvent associés aux luttes des héros dont ils suivent les aventures et ils adoptent leur combat, leurs sentiments. Après avoir partagé l'intimité du personnage, le lecteur est invité à adhérer à son point de vue. ». Les émotions et les pensées du personnage sont partagées avec le lecteur, et cet aspect est utile pour construire un lien entre les deux.

La littérature de jeunesse est une littérature de transmission, dans la mesure où elle propose une morale au lecteur. Les valeurs des personnages, aussi bien du héros que du méchant, participeront alors à la construction de l'enseignement véhiculé de l'intrigue et contribueront à la prise de position du lecteur envers celui-ci.

La présence de stéréotypes à l'intérieur de ces personnages n'est pas tout à fait négative, car « ce principe d'identification permet (...) aux jeunes de devenir des lecteurs de ces livres avec aisance et confiance, puisqu'ils y retrouvent des schémas narratifs déjà connus et des personnages déjà rencontrés. » (Finet, 2018, p. 123). Si les enfants commençaient avec les répétitions et la sûreté du déjà-vu et déjà connu, ils seraient plus à l'aise lors d'un détournement de l'intrigue ou des personnages.

Pour que le lecteur arrive à s'identifier au personnage, les auteurs peuvent utiliser différents procédés, illustrés par Vincent Jouve dans son ouvrage *L'effet-personnage dans le roman* (1998). L'auteur distingue trois types de procédé, appelés « codes de sympathie » :

- Le « code narratif », qui concerne le fait que le lecteur va s'identifier plus facilement à un personnage qui occupe sa même position dans le texte. Dans le cas de la littérature jeunesse, l'identification est souvent réalisable, étant donné qu'il s'agit souvent de livres qui présentent des personnages enfantins et qui sont lus par des enfants.
- Le « code affectif » qui repose sur le sentiment de sympathie que le personnage va véhiculer. Par exemple, l'auteur souligne que « l'un des personnages-types de la séduction est celui de la "victime innocente" » (p. 212).

- Le « code culturel » qui entre en jeu lorsque le lecteur identifie le personnage en se reconnaissant dans les valeurs que le héros incarne.

Pour résumer,

Le personnage apparaît à plus d'un titre comme sur-signifiant dans les livres pour la jeunesse. Premièrement une sur-motivation de son nom va s'opérer pour véhiculer certaines valeurs. Ensuite, ces valeurs vont être sur-exposées tout au long du récit et vont alors favoriser l'identification du jeune lecteur. (Casulli, 2019, p. 25)

Ainsi, on comprend que le choix des personnages n'est pas réalisé au hasard. Les auteurs peuvent utiliser des codes particuliers et choisir un nom qui suggère déjà des valeurs particulières : ces stratégies aideront donc le lecteur à se plonger dans l'œuvre, à opérer une analyse détaillée et à s'identifier avec le personnage, pour pouvoir apprécier l'intrigue et partager ses valeurs et ses actions.

4.2 Les rôles des personnages dans le récit

Florence Gaiotti (2009) distingue les personnages en trois catégories : narrateurs, non-narrateurs et figurants. La distinction principale entre personnages narrateurs et non-narrateurs concerne la parole. Les personnages narrateurs peuvent parler sous la forme de discours direct et indirect, tandis que les non-narrateurs peuvent seulement recourir au discours direct. Enfin, les personnages figurants seront ceux qui n'ont pas du tout l'accès à la parole, mais qui constitueront quand même une présence nécessaire à la compréhension de l'intrigue.

Quand même, dans les textes il y a des éléments qui se répètent et qui donnent une certaine stabilité aux personnages. Par exemple, les personnages principaux sont souvent mis en scène dans les premières pages, pour que le lecteur analyse tout de suite leur statut familial et social, leur caractéristiques physiques et psychologiques, leurs valeurs. En effet, cette analyse sera profondément influencée des stéréotypes : en partant des informations données, le lecteur les associe immédiatement à ses connaissances et à ses croyances préalables pour identifier le personnage en l'enfermant, plus ou moins définitivement, dans ce rôle. À ce propos, Vincent Jouve souligne que « le lecteur a une part active dans la création des personnages : il est absent du monde représenté, mais présent dans le texte – et même fortement présent – en tant que conscience "percevante" » (cité en Finet, 2018, p. 121).

Dans le procès de lecture, l'auteur donne alors les informations nécessaires pour que le lecteur puisse encadrer le personnage, mais ce-dernier utilisera ses connaissances (donc, ses stéréotypes) pour lui donner une signification à l'intérieur de l'intrigue et pour décider d'être de son côté ou non.

4.3 Les personnages archétypaux

Kathy Similowski (n.d.) définit les personnages archétypaux comme suit :

[Ils] réunissent tous les attributs de la figure qu'elles [*sic*] représentent, à tel point qu'elles [*sic*] en fournissent une représentation physique et morale si stéréotypée (une représentation stabilisée et partagée) que chacun après quelques rencontres, identifie immédiatement le rôle et la fonction du personnage. (p.3)

Les caractéristiques du personnage permettent donc de l'identifier immédiatement, d'en partager les émotions ou, contrairement, d'adapter une posture de rejet. Selon l'auteur, « L'enjeu de l'identification de ce type de personnage réside dans l'horizon d'attente qu'il crée. » (p. 4). En effet, lors de la présentation d'un personnage, le lecteur s'attend tout de suite à des traits physiques, psychologiques, des valeurs et des actions particuliers qui le caractériseront tout au long de l'histoire. Ce plaisir est encore plus fort lorsqu'on retrouve des détournements ou des ruptures avec ce qu'on s'attend. Bien sûr, pour reconnaître ces changements le lecteur doit bien connaître les stéréotypes liés au personnage présenté, pour établir des comparaisons entre l'archétype de référence et le personnage illustré à l'intérieur de l'œuvre.

Pour mettre en évidence plus clairement le concept de personnage archétypal, on illustrera brièvement deux exemples qu'on peut facilement rencontrer dans la littérature de jeunesse : la Princesse et la Sorcière. Dans le chapitre suivant, on se concentrera sur le personnage qui constitue le thème principal de ce mémoire : l'ogre.

La Princesse

La princesse est le personnage auquel les filles peuvent plus facilement s'identifier. Bruno Bettelheim (1976, p.93) l'affirme :

(...) lorsqu'il entend pour la première fois un conte de fées, l'enfant, par exemple, ne peut se projeter dans le rôle d'un personnage d'un autre sexe que le sien. La petite fille ne pourra s'identifier à Jack (dans Jack et la perche à haricots) et le petit garçon

à Raiponce que lorsqu'ils auront pris quelque distance et eu le temps de se livrer à des élaborations personnelles.

La caractéristique principale de la princesse est sa beauté. Selon Hélène Montardre (2002, p.120) : « le stéréotype de la jeune fille blonde à la peau blanche remonte sans doute au Moyen Âge et à l'amour courtois. C'étaient les jeunes filles nobles qui possédaient et cultivaient ces qualités alors que les paysannes qui travaillaient en plein air avaient nécessairement la peau hâlée ». Alors, on aura une princesse noble, qui ressemblera aux filles nobles qui vivaient dans la même époque. La couleur des cheveux à part, les princesses sont toujours gracieuses et charmantes : c'est surtout pour cette raison qu'elles feront l'objet d'une quête de la part du héros.

Mais la princesse n'est pas seulement belle, elle est aussi caractérisée par la douceur et la gentillesse. En effet, si on pense aux princesses des contes de fées, on peut bien voir que Cendrillon accomplit tous les travaux qui lui sont assignés sans se plaindre, malgré l'attitude de ses demi-sœurs et de sa belle-mère, ou que « Blanche-Neige est tellement bonne qu'elle accepte de s'occuper de la maison des nains et qu'elle se laisse duper à trois reprises par sa belle-mère » (Le Callonnec, 2017, p.12).

Le rôle de la princesse, dans les contes, est presque toujours condamné à la passivité. Montardre (2002, p. 121), soutient que :

Dans ces histoires, le petit garçon est un personnage actant. Ce sont ses aventures que l'on conte, (...) [et] une belle princesse l'attend. (...) Mais c'est le petit garçon qui « fait le chemin », qui parcourt le monde, qui terrasse, qui devient un héros. La petite fille se contente d'être belle. Pendant toute l'histoire, elle est en position d'attente ; lorsque le héros arrive, il n'a plus qu'à la cueillir.

La princesse est alors la raison, le prix, la motivation pour que le héros parte pour l'aventure. Mais la princesse n'est pas seulement en attente : elle peut se retrouver dans une mauvaise situation, mais « ne s[en] sortira pas seule mais grâce à une intervention extérieure masculine. » (Le Callonnec, 2017, p.13). Le personnage masculin aura donc toujours un rôle actif et sera récompensé en épousant la belle et gentille princesse.

La Sorcière

Grâce aux contes de Perrault et des frères Grimm, le stéréotype présente « une sorcière vieille, méchante, laide et cruelle destinée à effrayer les enfants » (Mailly, 2021, p. 5). Pour ce qui est des

caractéristiques physiques, la sorcière est presque toujours une vieille femme, avec un nez crochu et des verrues.

Les sorcières possèdent des pouvoirs magiques : elles fabriquent des potions, et les effets secondaires de ses sorts peuvent « transformer en écume et donc conduire à la mort, et ils causent une grande souffrance » (Benech, 2019, p. 19).

Les sorcières sont cannibales : « elles sont réputées pour manger des enfants comme dans Hansel et Gretel » (Mailly, 2021, p.8). Elles utilisent leurs chaudrons pour cuire les victimes, souvent en ajoutant des ingrédients dégoûtants (araignées, vers, serpents...).

Elles vivent « dans un endroit reculé, au fond d'une grande forêt, dans un vieux manoir, une vieille maison, une cabane sombre, lugubre » (Mailly, 2021, p. 8). En effet, Benech (2019, p.20) souligne que « Seule la maison aperçue par Hänsel et Gretel est magnifique, toute faite de friandises alléchantes, et ce dans l'unique but d'endormir la méfiance d'enfants égarés ».

La sorcière peut donc être vue comme une vieille femme qui vit éloignée de la ville, dans la nature, avec des animaux comme compagnons. Elle est un personnage déplaisant, et à la fin de l'histoire elle est presque toujours vaincue.

5. Conclusion

En conclusion de ce chapitre, il apparaît clairement que les stéréotypes sont omniprésents dans notre société et, de manière paradoxale, également présents dans la littérature jeunesse. Cependant, plutôt que de les percevoir uniquement comme des éléments négatifs, il est essentiel de reconnaître leur rôle dans le développement des compétences en lecture des enfants. Les enseignants jouent un rôle crucial en offrant aux élèves des occasions d'interagir avec la littérature jeunesse, ce qui contribue à la construction de leur culture littéraire et à l'évolution de leur esprit critique. Enfin, la maîtrise des stéréotypes par les enfants s'avère essentielle pour apprécier pleinement les écarts, les surprises et les subtilités dans la littérature, ajoutant ainsi une dimension enrichissante à leur expérience de lecture.

Les grands porteurs de stéréotypes à l'intérieur des œuvres jeunesse sont les personnages. Ils ne sont pas simplement des éléments de l'intrigue, mais des entités porteuses de sens, d'émotions et de valeurs. Que ce soit à travers leur nom, véhiculant des anticipations et des valeurs, ou par leurs actions, les personnages deviennent des modèles pour les jeunes lecteurs, contribuant à la transmission de leçons morales.

Les stéréotypes, bien que présents, ne sont pas nécessairement des entraves, mais plutôt des outils facilitant l'adhésion des enfants aux récits. Ils offrent des schémas narratifs familiers, permettant aux jeunes lecteurs de s'immerger aisément dans les histoires. En examinant les archétypes tels que la princesse et la sorcière, nous comprenons comment ces figures contribuent à la dynamique narrative. Les stéréotypes associés à ces archétypes servent de repères pour les lecteurs, facilitant leur compréhension et leur engagement dans l'histoire.

En somme, l'analyse approfondie des personnages dans la littérature jeunesse révèle un univers complexe où les stéréotypes ne sont pas simplement des clichés, mais des éléments essentiels pour guider les jeunes lecteurs à travers les récits, favorisant ainsi leur développement intellectuel et émotionnel.

3.

Le stéréotype de l'ogre

À l'intérieur du chapitre précédent on a souligné l'importance du stéréotype, qui permet au lecteur de reconnaître un certain personnage et de pouvoir prévoir, déjà à partir du commencement de l'histoire, ses actions et ses comportements. Maintenant on se concentrera sur le personnage qui est au cœur de notre enquête : l'ogre. Ce personnage emblématique, bien qu'apparemment simple dans sa nature monstrueuse, offre un terrain riche pour une analyse approfondie de son évolution et de son impact. L'ogre est souvent façonné par des caractéristiques stéréotypées qui transcendent les frontières culturelles. Dans cette section, on se concentrera sur les caractéristiques stéréotypées de l'ogre, examinant comment ces éléments récurrents ont contribué à façonner la perception collective de ce personnage. Ce paragraphe d'introduction jettera les bases pour une exploration approfondie de ces éléments récurrents, mettant en lumière comment ils ont été utilisés pour construire une image de l'ogre partagée collectivement à travers les œuvres littéraires et culturelles.

1. Les caractéristiques de l'ogre

On passera maintenant à la description stéréotypée du personnage en analysant quatre domaines : l'aspect physique, le caractère, l'alimentation et la résidence. Pour faire cela, on utilisera en tant qu'exemples trois contes de Charles Perrault, sur la base desquels on construit l'image stéréotypée de l'ogre : *Le Petit Poucet*, *Le Chat Botté* et *La belle au bois dormant*.

1.1 L'aspect physique

L'ogre est souvent décrit comme étant d'une taille colossale, dépassant de loin les proportions humaines normales. Cette stature imposante crée une dynamique de pouvoir inégalitaire, renforçant le contraste entre l'ogre et les personnages plus faibles et vulnérables.

Dans *Le Petit Poucet* de Charles Perrault, l'ogre est décrit comme un géant aux pas lourds et à la voix tonitruante, évoquant une présence oppressante (image 1). La taille exceptionnelle de l'ogre devient ainsi une métaphore visuelle de la menace qu'il représente, amplifiant la peur ressentie par les protagonistes et, par conséquent, par le public.

Image 1

L'ogre tue ses enfants, Gustave Doré, 1862



Parallèlement à la stature imposante, l'ogre est souvent doté de traits physiques monstrueux. Ses yeux perçants, ses dents pointues et sa peau hideuse contribuent à créer une apparence repoussante. Dans *Le Chat botté*, les détails anatomiques de l'ogre sont particulièrement saisissants, avec une mention spécifique de ses yeux inquiétants qui brillent (image 2). Ces caractéristiques physiques exagérées ne servent pas seulement à effrayer, mais à évoquer des émotions intenses et à souligner le caractère surnaturel de l'ogre.

Image 2

L'ogre reçoit le Chat Botté, Gustave Doré, 1862



Dans *La Belle au bois dormant*, la reine ogresse n'est pas décrite physiquement. Malgré cela, dans les illustrations elle est représentée comme une femme laide et avec un nez pointu (image 3). Elle donne l'idée d'une femme monstrueuse et maléfique qui n'a aucun scrupule à demander sa belle-fille et ses neveux pour le dîner. Elle représente alors une figure menaçante qui incarne le mal dans le conte.

Image 3

La marâtre plongée dans le bac à serpents, Bibliothèque Nationale de France, n.d.



Ainsi, l'aspect physique de l'ogre ne se limite pas à une simple description visuelle, mais agit comme un élément narratif capable de véhiculer des émotions, de symboliser des conflits et de révéler des aspects plus profonds et obscurs de la condition humaine. L'apparence monstrueuse de l'ogre renforce son rôle d'antagoniste menaçant pour les protagonistes de l'histoire et crée une atmosphère de danger et de peur. Pour ce qui est de l'identification visuelle, l'apparence distinctive de l'ogre permet aux lecteurs ou aux auditeurs de le reconnaître immédiatement comme un personnage maléfique. Cela simplifie la distinction entre les personnages bons et mauvais dans l'histoire, facilitant la compréhension du récit. L'apparence physique de l'ogre met également en évidence le contraste avec les héros de l'histoire, souvent représentés comme étant plus petits, plus faibles ou plus vulnérables. Cette différence souligne le défi que doivent relever les héros pour vaincre l'ogre et atteindre leurs objectifs.

1.2 Le caractère

L'ogre, en tant que personnage littéraire, ne se limite pas à sa seule apparence physique ; son caractère est tout aussi crucial pour la construction de son rôle dans les récits. Dans de nombreuses œuvres, l'ogre est dépeint avec des traits de caractère qui renforcent son statut de menace et contribuent à la richesse de son personnage.

Dans *Le Petit Poucet* (Perrault, 1697), l'ogre est présenté comme cruel et dévoreur d'enfants, renforçant ainsi sa nature de prédateur. La froide indifférence de l'ogre envers la vie humaine, en particulier celle des enfants, souligne la dimension maléfique de son caractère : « ils avaient à faire au plus cruel de tous les Ogres ». Il est tellement cruel que, pendant la nuit, il tuera ses sept filles en les échangeant contre les frères, à cause de son impatience et de sa voracité. En effet, même le fait d'avoir déjà de la nourriture à disposition n'arrête pas son envie de manger les enfants (« Mais vous avez encore là tant de viande, reprit sa femme ; voilà un Veau, deux Moutons et la moitié d'un Cochon ! »).

L'avidité est également l'un des traits de caractère couramment associés à ce personnage. Dans *Le Chat botté* (Perrault, 1697), l'ogre est représenté comme un personnage avide, prêt à dévorer tout ce qui se trouve sur son chemin. Cette dimension gloutonne souligne alors son insensibilité et sa voracité. En effet, Perrault utilise la phrase « l'Ogre le reçut aussi civilement que le peut un Ogre », pour souligner le fait que, bien qu'il soit riche, il reste un personnage impoli, grossier et cruel.

Dans l'histoire de *La Belle au bois dormant* (Perrault, 1697), la reine ogresse est dépeinte comme un personnage maléfique et terrifiant. La reine ogresse est impitoyable et cruelle envers les autres personnages de l'histoire et elle est prête à faire du mal pour satisfaire ses désirs. C'est pour cette raison que « Ce pauvre homme [le Maître d'Hôtel] voyant bien qu'il ne fallait pas se jouer à une Ogresse... ». Il cherche à s'opposer à l'ordre de la Reine, mais elle n'admet pas être contrariée.

En résumé, l'ogre est souvent représenté comme un être cruel, sauvage et dépourvu de compassion. Son caractère incarne le mal et la menace pour les protagonistes de l'histoire, créant ainsi un antagoniste redoutable. De plus, l'ogre représente souvent un obstacle moral pour les héros de l'histoire, qui ajoute de la profondeur à l'histoire et met en valeur les caractéristiques positives des héros. Les héros doivent souvent faire preuve de courage, de ruse ou de solidarité pour le vaincre ou lui échapper, et cela crée des moments de tension et de suspense dans l'histoire.

1.3 L'alimentation

L'alimentation de l'ogre, souvent marquée par son appétit insatiable, surtout quand il s'agit de manger de la chair humaine, constitue une caractéristique intrigante et dérangement de ce personnage mythique.

Dans *Le Petit Poucet* de Charles Perrault (1697), l'ogre est décrit comme un dévoreur d'enfants, renforçant ainsi son statut de menace inquiétante. La référence explicite à l'acte cannibale souligne la

cruauté de l'ogre, contribuant à la construction de son caractère maléfique. Au contraire, sa femme est gentille, bien qu'elle soit aussi une ogresse, et veut prévenir les protagonistes : « hélas ! mes pauvres enfants, où êtes-vous venus ? Savez-vous bien que c'est ici la maison d'un Ogre qui mange les petits enfants ? ». En effet, l'ogre a un odorat très développé, et quand il rentre à la maison il sent tout de suite la chair fraîche des enfants. Et, quand il les découvre, il a même déjà pensé à la recette : « [il] les dévorait déjà des yeux, et disait à sa femme que ce serait là de friands morceaux lorsqu'elle leur aurait fait une bonne sauce ».

Dans *Le Chat Botté* (Perrault, 1697) on ne parle pas spécifiquement de l'alimentation de l'ogre, mais si on regarde attentivement l'illustration proposée par Gustave Doré à l'intérieur des contes de Perrault publiés en 1862 aux éditions Hetzel (cf. P. 26) on voit, sur la table, un plateau sur lequel se trouvent trois enfants, prêts pour être mangés. Même la grande taille de l'ogre suggère le fait qu'il mange beaucoup.

Dans *La Belle au bois dormant* (Perrault, 1697), les actions de la reine ogresse sont guidées par son envie de manger sa belle-fille et ses neveux Aurore et Jour. En effet, dans le conte on souligne le fait que tout le monde connaissait le caractère de la reine, typique des ogres : « on disait même tout bas à la Cour qu'elle avait les inclinations des Ogres, et qu'en voyant passer de petits enfants, elle avait toutes les peines du monde à se retenir de se jeter sur eux ». Elle ne se dément pas : « “Je veux manger demain à mon dîner la petite Aurore ... Je le veux, dit la Reine (et elle le dit d'un ton d'Ogresse qui a envie de manger de la chair fraîche), et je la veux manger à la Sauce-robot.” ». Elle répète le même ordre pour son neveu et sa belle-fille, sans s'apercevoir que le maître lui sert un agneau, un chevreau et une biche à leur place.

En résumé, l'alimentation de l'ogre, illustrée par son appétit vorace pour la chair humaine, est un aspect intrigant. L'ogre est souvent dépeint comme un prédateur carnivore qui se nourrit d'êtres humains, en particulier d'enfants, et son régime alimentaire représente une menace constante pour les protagonistes de l'histoire et crée un sentiment de danger et de tension. De plus, ses tentatives de chasser ou de manger des personnages contribuent au suspense de l'histoire. Enfin, les contes mettant en scène des ogres qui se nourrissent d'êtres humains peuvent servir de mise en garde contre les dangers de l'étranger ou de l'inconnu, et ils peuvent également véhiculer des messages sur la prudence et la méfiance à l'égard des figures autoritaires ou menaçantes.

1.4 L'habitation

L'habitation de l'ogre est souvent représentée comme un lieu sinistre et inhospitalier. Dans de nombreux contes, l'ogre est associé à un repaire effrayant, renforçant ainsi son caractère menaçant. Dans d'autres cas, les habitations reflètent la richesse du personnage : c'est le cas de grandes maisons ou des châteaux.

Dans *Le Petit Poucet*, l'ogre vit dans une maison isolée au cœur de la forêt, un lieu éloigné et sombre qui accentue le sentiment de danger et d'isolement. La maison était éclairée d'une chandelle, mais les enfants la perdaient souvent de vue, ce qui accentue un sentiment de frayeur et d'insécurité.

Dans *Le Chat Botté*, l'ogre habite dans un château imposant et lugubre situé au cœur d'une sombre forêt. À l'intérieur, les salles sont vastes mais sombres, avec une atmosphère sinistre. L'ogre garde ses trésors et ses précieuses possessions dans ce château, protégés par sa puissance et sa cruauté. En effet, l'ogre était « le plus riche qu'on ait jamais vu, car toutes les terres par où le Roi avait passé étaient de la dépendance de ce Château ». On peut noter cette caractéristique à l'intérieur de l'illustration de Doré (cf. Image 3), où l'ogre est très bien habillé et il a des servants qui lui donnent à boire et à manger.

Dans *la Belle au bois dormant*, l'ogresse est la reine du royaume, donc elle-aussi vit dans un immense château, qui pourtant n'est pas décrit dans le détail.

En conclusion, l'habitation de l'ogre, qu'elle soit un château isolé, une maison ou un lieu mystérieux, contribue de manière significative à la construction de son image et à l'atmosphère narrative. Elle représente souvent un lieu de menace et de danger pour les protagonistes de l'histoire, où les héros doivent souvent affronter les dangers pour accomplir leur quête ou sauver des captifs : cela crée des moments de tension et de suspense dans l'histoire.

2. Recensement des œuvres

On a parlé jusqu'ici du personnage de l'ogre et de son stéréotype, qui présente des caractéristiques assez précises et répétitives. Pour comprendre comment ce stéréotype est effectivement présent dans les œuvres de littérature d'enfance et de jeunesse, on proposera maintenant les résultats obtenus d'un recensement de trente lectures repérées à la bibliothèque régionale d'Aoste et sur le Web (voir annexe 1). On mettra en évidence la présence du personnage stéréotypé mais aussi son détournement, en illustrant les nombreuses catégories utilisées pour analyser les livres. Ce travail sera utile pour mettre

en relief le fait que, de nos jours, les œuvres de littérature d'enfance et de jeunesse ne proposent plus seulement des personnages stéréotypés, mais aussi des histoires originelles où l'ogre est le protagoniste, où il subit un changement à l'intérieur de l'intrigue et où il devient le sauveur ou l'assistant du héros, en détournant complètement les préjugés liés à ce personnage.

L'aspect physique

Bien que dans l'imaginaire des enfants l'ogre a la peau verte et ressemble au célèbre *Shrek* (cf. Chapitre 6, pp. 91-92), dans la plupart des œuvres analysées il est représenté en tant qu'un homme de grande taille, poilu, laid et avec les cheveux noirs. En effet, on retrouve cette description en treize œuvres, y comprises celles où l'ogre est le protagoniste. C'est le cas d'*Un ogre en cavale* de Paul Beorn, où l'ogre est l'antagoniste de l'histoire et il pense seulement à manger n'importe quoi, y compris les protagonistes, ou de *L'ogre qui avait peur des enfants* de Marie-Hélène Delval : le titre suggère déjà le fait qu'il ne s'agit pas d'un ogre « normal », mais son aspect rappelle quand même celui d'un ogre traditionnel.

Ensuite, on peut retrouver des descriptions plus originelles, où l'ogre présente la peau ou les cheveux colorées de façon anormale, ou il est habillé de manière étrange. On peut retrouver ces caractéristiques dans six histoires, comme *Petit ogre vert* de Alain Serres où le protagoniste a la peau verte et les cheveux orange, ou *Où vas-tu comme ça ?* de Gilles Bizouerne, où l'ogre a la peau blanche et les cheveux bleus, il a deux grosses dents pointues et il est habillé avec une chemise, une cravate et un pantalon élégant. Enfin, le cas de *La fille de l'ogre*, de Françoise Joire et Jihad Darwiche, est particulier : l'ogre est habillé comme un sultan, et même s'il est beaucoup plus grand que la moyenne, il ressemble tout à fait à un homme. Ce choix est dû au fait qu'il s'agit d'une histoire traditionnelle libanaise, donc les caractéristiques culturelles du pays de référence se reflètent sur les personnages.

Il y a après une série d'œuvres où l'ogre n'est pas décrit physiquement à l'intérieur du texte, mais on peut déduire son aspect physique seulement à travers les illustrations. Dix œuvres font partie de cette catégorie, comme *Le géant de Zéralda* de Tomi Ungerer, où l'ogre présente les caractéristiques stéréotypées du personnage, ou de *L'ogresse et les sept chevreaux* de Praline Gay-Para, où l'ogresse est de grande taille et a la peau complètement bleue, avec une touffe céleste.

Il est nécessaire enfin de mettre en évidence le cas de *Orcobello* de Fabrizio Silei, où l'aspect physique du protagoniste est le moteur de l'œuvre. En effet, dans cette histoire, l'ogre protagoniste est détesté de sa famille et de son village pour sa beauté : pour ses parents, ogres laids et méchants, avoir un enfant

si beau est une honte. À la fin de l'histoire, Orcobello réussira à se faire accepter par ses parents grâce à son talent pour la création de vêtements.

Le caractère

Dans quinze œuvres, l'ogre présente les traits typiques de caractère analysés auparavant (cf. pp. 27-28) : il est cruel, impoli, peu intelligent et il pense seulement à manger. Par exemple, l'antagoniste de *L'ogre Babbarco* de Muriel Boch prétend que les habitants du village lui apportent tous les jours à manger, mais il s'aperçoit trop tard que le protagoniste Pietrino lui a donné à manger des crottes de chèvre. Ensuite, il ne s'aperçoit pas non plus que la mère de Pietrino a substitué son fils, qui avait été mangé, avec des crottes de biques : il mourra en tombant des escaliers à cause du poids qu'il avait dans l'estomac.

Il faut mettre en évidence aussi le fait que dans onze œuvres le caractère négatif de l'ogre coïncide avec son rôle d'antagoniste.

On a après une catégorie de textes où l'ogre est gentil, sympathique, intelligent, timide. Entre les treize œuvres concernées, on peut porter comme exemple *Petit ogre voulait aller à l'école* de Marie-Agnès Gaudrat, où le petit protagoniste aimerait aller à l'école mais doit se confronter avec la méfiance de ses copains : grâce à sa gentillesse, sa curiosité et son désir d'apprendre, Petit ogre gagne peu à peu le respect et l'amitié de ses camarades, en découvrant le plaisir d'apprendre.

Il y a enfin deux cas particuliers :

- *La maestra ha perso la pazienza* de Erminia Dell'Oro, où l'ogre, en réalité, n'est pas présent dans l'histoire. Il est seulement mentionné lorsque les enfants de la classe sont en train de chercher la patience de la maîtresse, donc on sait seulement qu'il vit dans le trou d'un mur.
- *Il libro del cibo sano e appetitoso dell'orco* de Grigorij Oster, livre russe où l'ogre est le personnage médiateur qui explique aux enfants ses recettes, donc il n'a pas une épaisseur psychologique et il ne vit pas d'aventures particulières.

L'alimentation

Même à l'intérieur de cette catégorie on voit que seize ogres suivent les caractéristiques stéréotypées. La plupart d'entre eux se nourrit d'êtres humains, mieux encore s'il s'agit d'enfants : la chair infantine est toujours plus fraîche. Occasionnellement ils mangent aussi des animaux : l'ogre du *Petit Poucet* de Charles Perrault mange très volontiers des moutons, des cochons et des veaux. Ou encore, ils mangent

aussi des légumes pour accompagner la viande : c'est le cas du protagoniste de *Le géant de Zeralda* de Tomi Ungerer, où ses repas se composent de bouillies d'avoine, choux tièdes et pommes de terre froides. Enfin, ils peuvent aussi se concéder un dessert : l'une des « victimes » de l'ogre de *L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau* de Philippe Corentin est, en effet, un gâteau.

Une deuxième catégorie, composée de huit œuvres, présente un régime alimentaire varié et assez similaire à celui des humains : poulet, chevreaux, salade, carottes, pâtisserie... On peut mentionner, à titre d'exemple, *L'ogre qui avait peur des enfants* de Marie-Hélène Delval : l'ogre adore le pain avec la confiture, et c'est grâce à ce goût en commun qu'il devient ami des deux co-protagonistes, Babette et Jojo.

Enfin, dans six œuvres l'alimentation de l'ogre n'est pas spécifiée, parce que ce détail n'est pas utile afin de comprendre le déroulement de l'histoire ou pour caractériser l'épaisseur psychologique du personnage.

L'habitation

Dans huit œuvres l'ogre vit dans une forêt, en suivant le stéréotype du lieu sombre, détaché des villages et donc plongé dans l'obscurité. Le lieu où le personnage vit peut aussi être important pour l'intrigue : à l'intérieur de *Dieci orchii in vacanza* de Roberto Barbero, les ogres vivent dans une forêt menacée par un vaste incendie, et c'est ce détail qui les pousse à chercher un nouveau lieu où vivre, pour les emmener enfin à ouvrir l'hôtel « Le Pigne grigie » à la mer.

Toujours pour rester à l'intérieur des caractéristiques stéréotypées, dans six œuvres l'ogre vit dans un immense château, pour souligner sa richesse et son pouvoir. La seule exception concerne *L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau* de Philippe Corentin : l'ogre vit dans un château, mais on déduit qu'il n'a ni de serveurs ni assez d'argent pour manger, car il doit aller tous les jours à la chasse.

Il y a après huit œuvres où l'habitation ne correspond pas aux canons stéréotypés, mais est intimement liée au contexte de l'histoire. Par exemple, l'antagoniste de *L'ogre en cavale* de Paul Beorn s'est échappé des prisons du monde d'Asmarie, le lieu où le conte se déroule. Ou encore, *L'ogre au pull rose griotte* de Marion Brunet vit dans une maison de retraite appelée « les Géraniums ».

Enfin, dans cinq œuvres l'habitation n'est pas spécifiée, car elle n'est pas un élément important pour l'intrigue. C'est le cas de *L'ogresse et les sept chevreaux* de Praline Gay-Para, où l'on voit seulement la maison des chevreaux, car c'est là que l'histoire se déroule, sans mentionner celle de l'ogresse.

Rôle à l'intérieur de l'intrigue

Le rôle d'antagoniste de l'ogre est présent à l'intérieur de onze œuvres : emblématique l'exemple de *Rafara : un conte populaire africain* de Anne-Catherine De Bœuf, qui suit pleinement le stéréotype où l'ogre enlève la petite fille et lui donne de la nourriture pour la faire grandir et pouvoir la manger.

Au contraire, dans treize œuvres l'ogre est protagoniste ou co-protagoniste. On retrouve ici les cas où le personnage est détourné de manière positive, comme *Petit ogre vert* de Alain Serres ou *Petit ogre voulait aller à l'école* de Marie-Agnès Gaudrat, mais aussi des exemples où l'ogre est quand même méchant (*L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau* de Philippe Corentin) ou encore il subit un changement à l'intérieur de l'intrigue (catégorie qu'on illustrera plus dans le détail dans le paragraphe suivant).

Ensuite, à l'intérieur de *L'ogre au pull rose griotte* de Marion Brunet et de *La fille de l'ogre* de Françoise Joire et Jihad Darwiche l'ogre est l'assistant du protagoniste. Dans le premier cas l'ogre, qui a juré de ne plus manger des êtres humains, décide d'emmener les protagonistes Linda, Abdou et Yoan chez son frère, beaucoup plus méchant que lui, pour qu'ils puissent se venger du beau-père de Linda. Dans le deuxième cas l'ogre trouve la protagoniste dans un panier et décide de la sauver. Quand elle disparaît, il la cherche partout et, à la fin, il tuera les méchantes sœurs et la belle-mère de la protagoniste pour la venger.

Pour conclure, dans trois textes l'ogre n'est qu'une apparition. Il est le personnage médiateur, présent seulement dans l'introduction, à l'intérieur de *Il libro del cibo sano e appetitoso dell'orco* de Grigorij Oster ; il est amoureux de la pâtisserie et accommodant avec les protagonistes en *Biancaneve bella sveglia e Principi di tutti i colori* de Emanuela Nava ; il est seulement mentionné dans *La maestra ha perso la pazienza* de Erminia Dell'Oro.

Changements à l'intérieur de l'intrigue

Vingt textes ne proposent pas de changement du personnage à l'intérieur du conte : par exemple, dans *Où vas-tu comme ça ?* de Gilles Bizouerne l'ogre est méchant du commencement jusqu'à la fin de l'intrigue. Ou encore, le protagoniste de *Petit ogre voulait aller à l'école* de Marie-Agnès Gaudrat souhaite tout le temps aller à l'école et apprendre de nouvelles notions.

Il y a donc dix textes où l'ogre subit un changement : sept d'entre eux présentent un ogre méchant qui devient bon, comme dans le cas de *L'orco rubasogni* de Sonia Bonutto, où l'ogre comprend que grâce

aux livres il ne sera plus nécessaire d'aller dans les chambres des enfants pour voler leurs rêves. Un autre exemple emblématique est représenté par *Le déjeuner de la petite ogresse* d'Anaïs Vaugelade, qui voit une ogresse habituée à manger un enfant chaque dimanche, jusqu'au moment où elle rencontre un enfant différent des autres, dont elle tombe amoureuse jusqu'à jurer de ne plus manger des êtres humains.

Les derniers trois présentent au contraire des ogres timides, peu sûr d'eux, tristes et seuls ; grâce à l'aide des autres personnages, ils arriveront à atteindre leurs objectifs et à être heureux. On trouve dans cette catégorie *Orco Osvaldo e Topo Riccardo* de Ines Battaino, où l'ogre est timide et toujours triste, mais grâce au cadeau de Topo Riccardo, un ballon, il connaît tous les enfants du village et il sera finalement accepté.

Habiletés particulières

Il peut se passer que l'ogre ait des habiletés particulières qu'il exploite dans l'intrigue de manière positive ou négative. Elles ne sont pas très répandues : en effet, elles sont présentes seulement en sept œuvres. L'exemple plus immédiat est celui de *Le Chat Botté* de Charles Perrault. L'ogre est connu pour son habileté de transformation en n'importe quel animal : le chat, en utilisant sa ruse, lui demande de se transformer en souris. L'ogre, très puissant mais pas trop intelligent, se transforme : le chat l'avale en quelques secondes. Un autre exemple intéressant est celui de *Orcobello* de Fabrizio Silei. L'ogre, déjà exclu de sa communauté et de sa famille à cause de sa beauté, a aussi une habileté hors du commun : il se consacre à la création de vêtements, jusqu'au point de partir pour Milan et chercher à devenir styliste.

Animaux ou objets magiques

Similairement à la catégorie précédente, la présence d'animaux ou d'objets magiques est assez rare. On les retrouve dans huit œuvres : l'exemple le plus célèbre est sûrement celui du *Petit Poucet* de Charles Perrault. Les bottes des Sept Lieues jouent un rôle fondamental car elles permettent de voyager sur de longues distances en un temps très court pour permettre à l'ogre de poursuivre le Petit Poucet et ses frères. Un autre exemple est celui de *Shrek : Scratch'n'stink Storybook* de Justin Heimberg, où Donkey, l'âne magique, est le meilleur ami du protagoniste et l'accompagne dans ses aventures.

Relation avec les autres personnages

Dans onze œuvres, l'ogre est violent, cruel et impoli envers les autres personnages du conte, car souvent sa seule préoccupation est celle de manger les protagonistes. Les œuvres qui appartiennent à

cette catégorie sont, par exemple, *L'ogresse et les sept chevreaux* de Praline Gay-Para ou *L'ogre Baborco* de Muriel Boch.

Au contraire, on trouve dix œuvres où l'ogre est gentil, amical, accueillant avec n'importe quel personnage. C'est le cas de *Dieci orchii in vacanza* de Roberto Barbero ou de *Orco Osvaldo e Topo Riccardo* de Ines Battaino. On doit signaler l'exemple d'*Où vas-tu comme ça ?* de Gilles Bizouerne : l'ogre est galant avec la petite fille, mais il se comporte de cette façon seulement pour gagner sa confiance et pour la manger.

Il y a ensuite une catégorie, composée de trois textes, où l'ogre est gentil et amical avec certains personnages, cruel et méchant avec d'autres. C'est le cas de *L'ogrienne* de Philippe Corentin, où elle joue avec le petit loup mais discute fréquemment avec le Père Noël ; ou de *La fille de l'ogre* de Françoise Joire et Jihad Darwiche, où l'ogre est gentil seulement avec la protagoniste.

Enfin, on trouve la catégorie où l'ogre est méchant au commencement de l'histoire, mais à la fin il change d'avis pour devenir doux et gentil. Pour cette catégorie on peut apporter comme exemple *Le déjeuner de la petite ogresse* d'Anaïs Vaugelade : l'ogresse n'a pas de pitié pour les enfants qu'elle capture, mais elle finira par tomber amoureuse de sa dernière victime, en changeant complètement d'avis.

Voix narratives et point de vue

La voix narrative peut être interne ou externe. Dans le cas d'une voix narrative interne, on doit vérifier si le point de vue du narrateur est fiable ou s'il est influencé par des préjugés, histoires, malentendus... Seulement cinq œuvres présentent une voix narrative interne : dans les autres cas, le narrateur est externe et son point de vue est donc objectif.

Parmi les cinq œuvres identifiées, trois sont racontées du point de vue du protagoniste, mais son point de vue est quand même objectif : il s'agit d'*Un ogre en cavale* de Paul Beorn, *De Kindereter* de Mathilde Stein et d'*Un ogre pour s'endormir* de Marc Cantin.

On a après l'exemple de *L'ogre au pull rose griotte* de Marion Brunet : le personnage est raconté du point de vue du protagoniste qui, au commencement, croit aux stéréotypes racontés sur les ogres. Malgré cela, tout au long de l'histoire il changera d'avis, en proposant un point de vue objectif.

Enfin, dans *Il libro del cibo sano e appetitoso dell'orco* de Grigorij Oster il n'y a pas de narrateur, mais seulement une introduction où l'auteur s'adresse directement aux enfants, en décrivant l'ogre de manière stéréotypée.

Rapport texte-image

Le rapport texte-image à l'intérieur d'une œuvre est très important, car les images peuvent donner des informations supplémentaires par rapport au texte ou même être en opposition avec celui-ci. Dans la plupart des textes analysés les images décrivent ce qui est raconté dans le texte, exception faite pour dix œuvres.

Dans cinq œuvres les images communiquent des informations supplémentaires par rapport au texte : par exemple, à l'intérieur du texte *L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau* de Philippe Corentin on ne mentionne pas les crocodiles ni l'hippopotame, qui seront les personnages-clé pour la délivrance des victimes.

Dans trois œuvres les images décrivent seulement l'aspect des personnages : il s'agit d'*Un ogre en cavale* de Paul Beorn, *Orco qua, orco là* de Silvia Roncaglia et *Dieci orchi in vacanza* de Roberto Barbero.

Enfin, l'exemple particulier de *Alina e l'orco Ulrico* de Anna Baccelliere : les images, dans certains cas, sont en opposition avec le texte, car elles doivent nuancer ce qu'on est en train de raconter (la violence du père de Alina).

Enfin, il y a une dernière catégorie qui concerne ce qui pousse l'ogre à agir. Il n'est pas possible d'en donner un résumé ici, car la motivation est différente pour chaque histoire. Les motivations sont décrites dans le détail dans l'annexe 1.

Pour résumer, seize œuvres présentent un ogre méchant, laid, qui pense à manger les protagonistes : un ogre qui correspond aux caractéristiques stéréotypées présentées auparavant (cf. par.1).

Au contraire, neuf histoires proposent un personnage gentil, accommodant, amical dès le commencement : on voit, dans ces cas-là, un détournement complet du stéréotype.

Enfin, cinq œuvres proposent un changement du personnage tout au long de l'histoire : l'ogre méchant, gourmand et cruel, grâce aux actions des autres personnages, aux événements et aux leçons qu'il en tire, révolutionne sa vie, ses façons de faire et sa pensée.

On voit alors comment les œuvres disponibles de nos jours sont très différentes entre elles : on ne parle plus seulement du personnage monstrueux qui mange les enfants, mais on cherche toujours plus à montrer d'autres facettes, d'autres aventures. C'est pour cette raison qu'il devient important, désormais, d'enseigner aux enfants à reconnaître les stéréotypes mais aussi de s'en détacher, pour découvrir que les histoires ne se déroulent pas toujours comme prévu. La production de cette typologie

d'œuvres, qui permet de se détacher des canons traditionnels et de découvrir des alternatives ou des changements inattendus, peut être un instrument valable pour atteindre cet objectif.

3. Commentaire sur les œuvres

Dans ce paragraphe on présentera quatre œuvres qui peuvent résumer les considérations émergées du recensement. On proposera l'analyse de :

- Une œuvre où l'ogre co-protagoniste présente les caractéristiques typiques de son personnage : *L'ogre Babborco* de Muriel Boch
- Une œuvre où l'on voit un détournement complet de ces caractéristiques : *L'ogre qui avait peur des enfants* de Marie-Hélène Delval
- Une œuvre où l'ogre subit un changement à l'intérieur de l'intrigue, qui le portera à devenir un personnage positif : *Le déjeuner de la petite ogresse* d'Anaïs Vaugelade
- Un cas très particulier qui ne rentre pas dans les catégories précédentes : *Alina e l'orco Ulrico* de Anna Baccelliere

L'ogre Babborco

Ce texte, écrit par Muriel Boch et illustré par Andrée Prigent, est paru sous l'édition Didier Jeunesse en 2000. Cette histoire met en évidence le stéréotype de l'ogre méchant et gourmand : l'ogre Babborco vivait près d'un village en Sardaigne. Les parents étaient terrorisés, car l'ogre mangeait tout ce qu'il rencontrait, y compris leurs enfants. Un jour, Babborco leur dit : « si vous m'apportez chaque jour un bon repas, de quoi remplir mon estomac, je ne toucherai plus à vos petits. Promis. » (Boch, 2000, p. 3). La mère de Pietrino prépare alors un plat de gnocchis à la sauce tomate pour Babborco. Pietrino, qui a toujours faim, ne résiste pas : pendant le voyage, il termine les gnocchis. Épouvanté, il substitue les gnocchis avec les fèces des chèvres et, quand Babborco les mange, il s'enfuit. Celle nuit-là, Babborco arrive chez Pietrino et le mange, puis il s'endort dans le lit de l'enfant. La mère comprend tout de suite ce qui s'est passé, et à l'aide des ciseaux coupe le ventre de l'ogre pour sauver Pietrino. Ensuite, elle remplit l'estomac de Babborco avec des crottes de biques et l'ogre, alourdi, tombe des escaliers et meurt.

Il est intéressant de remarquer que, dans la dernière page, on explique les origines de ce conte :

Ce conte est une version sarde du *Petit Chaperon Rouge* avec un héros masculin et un ogre qui joue le rôle du loup. La présente adaptation s'appuie sur *Pietrin Pietré*, conte recueilli oralement à Sassari en Sardaigne (*Fiabe popolari italiane*, Sud, Alberto Mari, éditions Mondadori, 1994). (Boch, 2000).

En effet, la ressemblance avec *Le petit Chaperon rouge* est évidente : l'ogre mange le protagoniste ; la mère le sauve en ouvrant son estomac et le remplit avec des crottes de biques ; l'ogre, alourdi, tombe et meurt.

On verra maintenant l'ogre Babborco à la lumière des catégories analysées, pour mettre en évidence le fait qu'il représente complètement le stéréotype de ce personnage.

L'ogre n'est pas décrit physiquement dans le texte, mais à travers les illustrations on comprend qu'il est de grande taille, habillé avec un pull marron, des pantalons à rayures noires et bleues et un chapeau bleu. Il a peu de cheveux noirs et de grandes dents pointues. Son visage est effrayant, avec des traits grossiers et une expression menaçante.

Il est cruel envers les gens du village, car il prétend qu'ils lui apportent à manger tous les jours. Il est extrêmement méchant avec Pietrino aussi, car il s'est aperçu qu'à la place des gnocchis il lui a apporté des fèces de chèvre.

Son alimentation est très variée, car elle dépend des offres des habitants du village : ce qui rend cet ogre adhérent au stéréotype c'est le fait qu'il n'hésite pas à manger les enfants, surtout Pietrino, vu qu'il l'a trompé.

Il vit dans une petite maison assez loin du village, un lieu isolé et menaçant, représentant l'habitat traditionnel des ogres.

À l'intérieur du conte l'ogre incarne sûrement l'antagoniste, parce qu'il représente une menace pour tous les autres personnages. En effet, sa mort est fêtée de tout le village, qui se régale trois jours de gnocchis.

L'ogre ne subit pas de changements à l'intérieur de l'histoire : il reste méchant jusqu'à la fin, et de cette façon il finit par tomber des escaliers et il meurt : il est vaincu.

On voit alors comment ce personnage incarne l'ogre typique que la plupart des lecteurs connaît : des traits monstrueux, un caractère violent et cruel, une habitation isolée et sinistre, un appétit insatiable.

L'ogre qui avait peur des enfants

Cette œuvre, écrite par Marie-Hélène Delval et illustrée par Pierre Denieuil, aux éditions Balard jeunesse, est parue en 2003. Déjà en partant du titre, on voit très bien comment les traits typiques de l'ogre seront totalement renversés. Cette histoire raconte d'un ogre timide et malheureux qui vit seul dans un grand château au fond de la forêt. Cet ogre, bien qu'il ait l'apparence d'un ogre typique, ne mange jamais d'enfants à cause de la peur que sa mère lui a inculquée dans son enfance, en lui racontant

l'histoire terrifiante du *Petit Poucet*. Un jour, deux enfants nommés Babette et Jojo se perdent dans la forêt et trouvent le château de l'ogre. Malgré leur peur initiale, ils découvrent que l'ogre est en fait très timide et a une passion pour la confiture. En sympathisant avec lui, ils parviennent à le rassurer et à devenir ses amis. Ensemble, chaque mercredi ils font des balades en utilisant les bottes de l'ogre.

Pour ce qui est de l'aspect physique, les caractéristiques de l'ogre rappellent celles du personnage traditionnel : il est grand, il a des courts cheveux bruns et des grosses bottes.

Au contraire, le caractère est totalement différent : il est timide, gentil et le lecteur ressent tout de suite de la sympathie pour lui.

Son alimentation préférée prévoit le pain et la confiture : c'est justement lui qui la prépare. Rien à voir avec les exemples des ogres mangeurs d'enfants.

L'habitation se rapproche à nouveau du stéréotype : l'ogre vit dans un immense château au milieu d'une forêt, mais dans ce cas il se cache ici pour s'échapper des enfants, dont il est terrifié.

Dans cette histoire, l'ogre peut être considéré en tant que co-protagoniste : l'ogre subit un changement significatif tout au long de l'histoire, passant de la peur et de la solitude à l'amitié et à la confiance grâce à sa rencontre avec Babette et Jojo. Cette transformation est au cœur de l'intrigue et contribue de manière significative à la narration. De plus, l'ogre joue un rôle actif dans la résolution des conflits de l'histoire en surmontant ses propres peurs et préjugés, ce qui permet aux enfants et à lui-même de former une amitié improbable et de trouver un bonheur mutuel.

Il subit donc un changement à l'intérieur de l'intrigue : au commencement il était terrorisé des enfants, mais quand il comprend qu'il ne sera pas en danger avec eux ils se lient d'amitié.

Voilà un exemple de texte où l'ogre ne ressemble pas du tout à la tradition : en fait, il est totalement à l'opposé. Il faut aussi souligner le fait que, contrairement à *L'ogre Babborco*, l'ogre ici est un vainqueur : il a surmonté ses peurs pour trouver de nouveaux amis et s'amuser chaque semaine, au lieu de rester toujours seul dans son château.

Le déjeuner de la petite ogresse

L'œuvre a été écrite et illustrée par Anaïs Vaugelade, et elle est parue en 2002 aux éditions L'école des loisirs. Cette histoire est un exemple de comment un personnage méchant peut varier ses croyances, ses actions, ses pensées jusqu'à devenir bon. Tous les mercredis la petite ogresse, orpheline, chasse les enfants pour le repas du dimanche. Un mercredi un enfant entre, sans avoir peur d'elle, dans la cage. L'enfant ne la craint pas et il est gentil : il fait le ménage, range les casseroles et passe la serpillère. La petite ogresse ne veut plus le manger, mais il faut qu'elle mange, et en effet elle tombe malade. Un

matin, le garçon se réveille avec sa main dans la bouche de l'ogresse, alors il décide de partir. Quelques années plus tard l'enfant, qui est devenu un bel homme, revient pour l'épouser, et elle jure de ne plus jamais manger d'enfants.

L'aspect physique de l'ogresse est présenté de manière particulière, parce qu'il se modifie tout au long de l'histoire. En effet, au commencement, elle ne sourit jamais et a des cheveux frisé et décoiffés, tandis que quand elle est adulte devient plus belle, sa veste n'est plus froissée et ses cheveux sont longs et brillants.

Pour ce qui est de son caractère, au commencement elle pense seulement à manger et elle est toujours fâchée. Quand elle porte l'enfant dans son château, elle se rend compte qu'il n'est pas un garçon comme les autres, et commence à éprouver de la sympathie pour lui.

Son alimentation coïncide avec celle des ogres typiques : un enfant par semaine, deux les jours de fête. Grâce à son mariage avec le garçon, elle jure de ne plus manger d'enfants, mais on ne sait pas comment son régime a été modifié.

Elle vit dans un château au milieu de la forêt, comme d'habitude chez les ogres.

L'ogresse est bien sûr la protagoniste de l'histoire : son changement est le moteur de l'intrigue ; on parle justement du fait que son amour pour le garçon est si fort qu'elle renonce à son mode de vie et à tout ce qu'elle connaissait jusqu'à ce moment-là.

Cette œuvre met en évidence le passage fait par la protagoniste : d'une ogresse laide, toujours fâchée, dévoreuse d'enfants, jusqu'à une fille gentille, plus belle et amoureuse de sa dernière victime. Cela sert pour montrer que tout le monde peut changer, s'améliorer et rejeter son mauvais style de vie, y compris les ogres.

Alina e l'orco Ulrico

Le texte a été écrit par Anna Baccelliere et illustré par Domenico Sicolo. Il est paru en 2011, aux éditions Mammeonline. Il s'agit d'un texte très particulier, parce qu'il traite d'un sujet très délicat : les violences d'un père envers sa fille. L'histoire raconte d'Alina, une fille très silencieuse qui passait son temps à regarder les couchers du soleil. Ses copains pensaient qu'elle était drôle, une sorte de sorcière ou de fée. Quand Alina arrivait à la maison, l'ogre Ulrico l'attendait. Il était très violent avec elle, et quand il la portait dans le grenier, elle devenait une magicienne : elle se retrouvait toujours à regarder le coucher du soleil, et cela lui permettait de ne pas penser aux jeux horribles que l'ogre voulait faire avec elle. Finalement, elle trouve le courage de raconter tout à sa mère qui, après sept ans, réussit finalement à la sauver. L'ogre est chassé et la fille peut commencer à vivre sereinement.

À l'intérieur du texte, la différence entre l'aspect physique de Ulrico et celui des ogres traditionnels est bien spécifié :

Non aveva denti aguzzi. Non era un gigante dei piedi enormi. Non era claudicante. Non aveva neanche una piccola gobba. Non somigliava neanche un po' all'orco delle fiabe che i bambini adorano leggere. Aveva, stranamente, sembianze umane come un papà, uno zio, un cugino, un vicino di casa, un maestro, un parroco, un bidello, un macellaio... (Baccelliere, 2011, p.6)

Cette description est sûrement très importante, car l'auteur veut souligner le fait qu'un ogre peut aussi avoir des traits humains, ce sont ses actions qui le rendent la figure monstrueuse liée au stéréotype.

Le caractère représente un point particulier. Étant en train de raconter une histoire qui est très réaliste, on veut se détacher des caractéristiques typiques des personnages fantastiques : on n'a plus un personnage qui est totalement méchant ou totalement bon, mais un homme qui pendant le jour est gentil, et que quand arrive la nuit se transforme en un monstre.

L'habitation est elle aussi particulière. En ce cas-là, l'ogre vit dans la même maison que la protagoniste : il s'agit d'une autre différence avec les contes traditionnels, où le protagoniste vit avec l'ogre en cas d'enlèvement par ce dernier.

Il est intéressant de remarquer le manque de changements à l'intérieur de l'intrigue : l'ogre ne se repent pas, il préfère s'échapper après avoir été découvert.

Cette histoire est très différente par rapport aux autres textes analysés. L'auteur arrive à toucher un sujet délicat, un sujet qu'apparemment n'est pas adapté pour un public jeune. Malgré cela, l'histoire est nuancée de manière qu'un adulte, pendant la lecture, comprenne tout de suite ce qu'on est en train de raconter. Un lecteur enfant, au contraire, retrouve une histoire où la protagoniste utilise la fantaisie pour s'échapper du problème : peut-être, il ne réalisera pas de quels jeux on est en train de parler, mais sûrement il comprendra que l'ogre est le personnage méchant qui doit être vaincu. En effet, la protagoniste « senza forze, senza voce e senza più lacrime, pensò di trovare un alleato, un cavaliere, un principe buono come quello delle fiabe che la difendesse dalle prepotenze del mostro » (Baccelliere, 2011, p.16). Elle ne trouvera pas un prince, mais ce sera sa mère, « vestita d'azzurro come una fata » (p.21), qui la sauvera, comme dans les contes classiques avec une fin heureuse.

4.

Les origines de l'ogre

1. Définition et étymologie

Le mot « ogre » dérive du latin *Orcus*, et indique le « nom d'une divinité infernale, et par ext. nom de l'enfer et de la mort » (Baumgartner & Ménard, 1996). Cette racine a influencé presque toutes les dénominations d'origine neolatine. Par exemple,

Per l'area iberica si può ricordare innanzitutto lo spagnolo arcaico *huerco*, *huergo*, che (...) ha conservato il significato di demone infernale, mentre altrove ha assunto un senso traslato («persona triste» oppure «bara», nelle Asturie «presagio di morte», mentre in Galizia l'urco è un cane infernale). (Braccini, 2013, p. 22)

On voit alors comment la signification du mot renvoie bien sûr à des endroits obscurs et à l'idée de mort. L'ogre n'est pas seulement considéré comme la divinité, par excellence, de l'Enfer, mais il est vu comme la Mort elle-même. Lapucci (2019) donne plusieurs interprétations de cette figure, en tenant compte des différentes vestes qu'il peut évoquer.

L'ogre et la mort

L'ogre, selon Lapucci, ne représente pas seulement la divinité de l'Enfer et la Mort, mais aussi la porte de l'au-delà. L'ogre serait vu alors comme une porte vorace qui engloutit tous ceux qui sont à la fin de leur vie. C'est pour cette raison que, même dans les contes plus modernes, on accentue toujours la voracité, la bouche toujours ouverte, la faim perpétuelle du personnage. Braccini (2013) souligne le fait que même Cariddi, le monstre mythologique cité à l'intérieur de l'Odyssée de Homère, pourrait être lié à ce monstre : l'idée est celle d'un monstre qui engloutit tout ce qui passe près de lui, pour l'emmener vers la mort.

L'ogre et le cannibalisme

Ici on se lie très bien à la version de la mort : une bouche gigantesque qui mange, voracement, tous les êtres qui y finissent à l'intérieur. Par conséquent, à l'intérieur des nombreux contes où le protagoniste (souvent un enfant) est mangé par l'ogre, on a une métaphore pour indiquer que la victime dépasse les portes de l'Enfer.

L'ogre et le Diable

À partir du fait qu'il est considéré le Seigneur de l'Enfer, le lien de l'ogre avec le Diable est presque automatique. Lapucci (2019) porte quelques exemples de similitudes entre les deux : le pouvoir sur les phénomènes naturels, le fait d'habiter dans un endroit horrible et lointain, le fait d'avoir des connaissances inconnues aux êtres humains et la possibilité de se transformer en n'importe quoi. Braccini (2013) affirme que l'ogre, le Diable et la Mort peuvent être considérés comme des « allomotifs » :

all'interno di un'area culturale omogenea, nel contesto di una medesima «funzione» che in questo caso rimanda ai demoni degli inferi, i termini sembrano avere lo stesso valore. (P. 69)

Geneviève Carbone (1998) propose une ultérieure similitude : « le loup est l'ennemi, symbole du diable, qui, en dévorant les corps, s'approprie les âmes » (p. 23). Le loup, autre personnage presque toujours méchant à l'intérieur des contes, est similaire au diable pour le fait de dévorer ses victimes. Mais l'ogre ne fait pas la même chose ? On voit alors comment les renvois à la mort, à la voracité et au diable continuent d'être présents, en mettant en relation les personnages considérés méchants et en les mettant sur le même plan, tout en soulignant leur côté diabolique.

Pour conclure, Braccini (2013) se concentre aussi sur l'aspect physique de l'ogre, qui renvoie quelques fois directement au Diable. Il porte comme exemple *Quinquennius* de Pontano, où l'ogre est défini « storpio, zoppo » (p. 60), caractéristique traditionnellement attribuée au Diable. Ou encore, Baldan (1984) met en évidence la présence des crocs, similaires à celles des cochons ou des sangliers, et faisant partie des caractéristiques typiques du Diable.

L'ogre et les monstres

Chenouf (2011) affirme : « Étymologiquement, le monstrueux c'est la démesure, la distance avec les principes d'une normalité sociale » (p.1). L'ogre n'est pas un être humain, ou du moins il ne présente pas des caractéristiques « normales ». L'ogre, en tant que figure du monstre, incarne plusieurs aspects du « monstrueux » : il représente la démesure à travers sa taille immense, sa voracité, son comportement cruel et inhumain.

À l'intérieur du commentaire à l'œuvre *Malmantile raquistato* de Lorenzo Lippi, Paolo Minucci définit l'ogre comme « una bestia immaginaria inventata dalle Balie per far paura ai bambini, figurandola uno animale specie di Fata, nimico de i bambini cattivi... » (cité en Braccini, 2013, p. 19). On voit bien comment le côté fantastique, négatif et le plus lointain possible de la normalité est mis en place, en comparant l'ogre à une bête. Le but est bien sûr celui d'effrayer les enfants, en lui donnant un rôle

maléfique et dangereux pour eux. En ce sens, l'ogre est un exemple parfait de la manière dont les monstres sont utilisés pour représenter ce qui est démesuré et en dehors de la norme sociale, tout en servant de leçon morale et de mise en garde pour les enfants.

2. L'ogre dans la mythologie

Les personnages de la mythologie présentent des traits particuliers qui les rattachent aux monstres. Par exemple, le Minotaure, le Centaure, le Sphinx, les cyclopes, les sirènes ont une taille anormale et des déviations comportementales et culinaires, caractéristiques qui les rendent des cannibales, des dévoreurs et des tueurs.

Selon Gilbert Durand (1992), Cronos est le prototype des ogres européens, à cause de sa violence cannibale envers ses proches. La *Théogonie* de Hésiode, poème écrit vers 700 av. J.C., raconte l'histoire et la généalogie des divinités grecques. Cronos était le fils d'Ouranos, symbole de la nuit étoilée, et de Gaïa, symbole de la Terre. Il était le plus jeune des douze Titans, mais son père leur empêchait de naître. Gaïa, alors, demande aux Titans de punir leur père, et Cronos est le seul qui répond à l'appel de sa mère. Gaïa lui donna une faucille en silex : pendant la nuit, quand le Ciel descendit couvrir la Terre, Cronos émascula son père, prenant du même coup le pouvoir. La première action de Cronos en tant que dominateur est de jeter ses frères difformes, les Hécatonchires et les Cyclopes, dans le gouffre du Tartare (eux aussi peuvent être rapprochés de l'image de l'ogre, à cause de leur traits monstrueux). Ensuite, il épouse sa sœur Rhéa et génère six fils et filles : Hestia, Déméter, Héra, Hadès, Poséidon et Zeus. Cependant, Cronos craint la prédiction de ses parents, selon laquelle il aura été détrôné par un de ses enfants. Il décide alors de les manger à leur naissance (image 4), mais Gaïa remplace le cadet, Zeus, avec une pierre. Quand il grandit, Zeus fit régurgiter son père, afin de sauver ses frères et ses sœurs. Enfin, Cronos finira jété dans le Tartare, tandis que Zeus et ses frères et sœurs iront sur le mont Olympe. Zeus libérera aussi les Hécatonchires et les Cyclopes du Tartare, en recevant en récompense la foudre, qui deviendra le symbole du dieu.

Cronos présente plusieurs traits qui permettent de l'identifier comme un ancêtre mythologique de l'ogre. En effet, Cronos incarne plusieurs aspects fondamentaux de l'ogre à travers son comportement et ses actions. L'un des traits les plus évidents concerne la dévoration de ses propres enfants pour empêcher la réalisation de la prophétie qui annonce sa chute. On a souligné plusieurs fois que cette voracité est un trait caractéristique des ogres. De plus, Cronos commet des actes atroces afin de maintenir son pouvoir, caractéristique qui le rend, lui aussi, un personnage cruel et tyrannique. Après, Cronos est puni pour ses crimes : cette fin tragique est typique des récits impliquant des ogres, où la

créature monstrueuse finit par être vaincue. Enfin, le fait que même les frères de Cronos, les Hécatonchires et les Cyclopes, présentent des traits monstrueux, renforce le côté terrifiant de tous les personnages. En effet, il n'est pas rare de retrouver, dans les contes, des familles ogresques ou des couples.

Image 4

Saturne dévorant un de ses fils, Peter Paul Rubens, 1637-1638

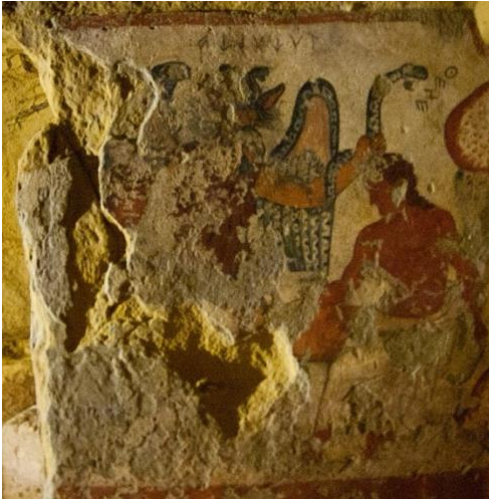


Cronos n'est pas le seul personnage mythologique auquel l'ogre se rattache. En retournant sur l'origine du mot, *Orcus* était une divinité latine présentant les caractéristiques d'un ogre. « L'Orco è nella tradizione pagana il dio della morte (Plutone), il regno dei morti, la Morte stessa, la tomba che inghiotte e annulla, la paura che da tutto ciò proviene » (Lapucci, 2019) : comme on a souligné dans le paragraphe précédent, l'ogre était identifié avec le Dieu de la Mort mais aussi avec la Mort même, outre qu'avec l'Enfer. Pierre Grimal (2002) concentre ses études sur les fresques étrusques, où l'ogre est représenté comme un géant barbu et hirsute. En effet, dans la ville de Tarquinia, dans la région du Latium, il y a une nécropole appelée « la tomba dell'Orco ». Connue aussi avec le nom de « tomba dei Murina », elle est un hypogée construit pendant le IV^e siècle av. J.C. Lapucci (2019) affirme que le démon Tuchulcha, représenté à l'intérieur du tombeau, peut être considéré comme un prototype d'un ogre (image 5). Malgré le mauvais état de conservation, on peut voir que le démon est représenté avec

des serpents sortant de sa tête, un bec (probablement rappelant celui d'un vautour), des oreilles d'âne et des ailes. En revanche, le torse et les membres ressemblent aux caractéristiques humaines.

Image 5

Le démon Tuchulcha et Thésée dans la Tomba dell'Orco, Robin Rönnlund, 2012



3. Au-delà de l'antiquité

La figure de l'ogre ne disparaît pas avec les mythes de l'antiquité. En effet, selon Braccini (2013) l'ogre continue, pendant les siècles suivants, à être considéré comme une figure démoniaque. L'auteur porte de nombreux exemples à soutien de sa thèse. On peut citer le *Fadet joglar* de Guiraut de Calanson, paru au commencement du XIII^{ème} siècle, où l'on mentionne les *faulas d'orc*, les contes racontant des ogres qui devaient être presque obligatoirement présentes dans le répertoire d'un bouffon parfait ; ou l'œuvre *Genealogie deorum gentilium* de Boccaccio, du siècle suivant, où l'auteur met en relief « le fiabe dell'orco, delle fate, delle streghe » (Braccini, 2013, p. 52) et leur importance éducative, sans perdre de vue leur côté amusant.

Collin de Plancy (1844) donne une interprétation intéressante du personnage à cette époque : selon lui, les ogres « (...) sont les féroces Huns ou Hongrois du Moyen Âge, qu'on appelait Hunnigours, Oïghours, Oïgours, et ensuite par corruption, Ogres » (p. 385). En effet, cette population était célèbre pour sa violence et pour le cannibalisme, rappelant les actions des ogres : l'auteur affirme que les Hongrois mangeaient le cœur de leurs victimes pour éloigner les maladies.

Pour résumer, la principale caractéristique des récits ogresques de cette période concerne la voracité de l'ogre, surtout envers les enfants. Par conséquent, l'ogre devient un personnage épouvantable pour les enfants qui écoutent ces histoires. Emblématique est l'exemple de Ristoro Canigiani qui met en

évidence, en 1363, le fait que l'ogre était évoqué pour menacer et terroriser les enfants qui se comportaient mal :

I' per me non mi levo e non mi corco, ch'i non abbia di lei maggior paura, che 'l fanciul quando detto gli è: v'è l'orco. (Il ristorato, cap. 39, cité en Braccini, 2013, p. 55)

4. Charles Perrault et Madame d'Aulnoy

L'ogre, tout au long des siècles, est devenu un protagoniste des contes populaires, qu'on racontait dans les maisons, autour du feu, pendant les nuits hivernales. Cela a causé bien sûr de nombreuses variantes, aussi bien diachroniques que diatomiques. À titre d'exemple, Braccini (2013), après une enquête menée à l'intérieur des contes populaires en Italie, retrouve le personnage en Campanie et en Toscane, tandis que dans les régions du Sud, surtout en Calabre et Sicile, le personnage est substitué par le dragon, qui a quand même des caractéristiques similaires. En effet, dans les contes recueillis par Pitré (1855) le dragon sent l'odeur de chair fraîche du protagoniste Tredicino, en retournant sur les caractéristiques cannibales et voraces typiques de l'ogre. En effet, ces traits sont tellement reconnaissables que dans la version anglaise de l'œuvre de Pitré (2009) le dragon est directement traduit avec le mot « ogre ».

On arrive comme ça jusqu'à l'époque de Louis XIV, le Roi Soleil, où quelque noble passait son temps à recueillir et à publier les contes populaires. C'est le cas de Charles Perrault et de Marie-Catherine d'Aulnoy. Grâce à ces travaux, l'ogre subira un développement significatif, le rendant un des personnages les plus connus des contes, le personnage méchant et terrifiant qu'on a déjà décrit dans le détail auparavant (cf. Chapitre 3). Perrault est le premier auteur à insérer l'ogre à l'intérieur de la littérature, genre qui n'acceptait pas ces personnages dérivant des traditions folkloriques. Braccini (2013) souligne en effet que, pour les lecteurs, le terme « ogre » était une nouveauté. Perrault, dans les *Contes de ma mère l'Oye* de 1697, décide alors d'ajouter une note pour ses lecteurs, avec le but de clarifier le fait que l'ogre était un homme sauvage qui mangeait les enfants. Dans le recueil on trouvera les exemples les plus connus de contes populaires, qui présentent dans le détail aussi bien l'ogre (*Le Petit Poucet* et *Le Chat Botté*) que son *alter ego* féminin l'ogresse (*La Belle au bois dormant*).

Marie-Catherine d'Aulnoy, contemporaine de Perrault, ajoute une touche humoristique au personnage, en décrivant dans le détail son aspect physique et sur sa famille : on le voit très bien à l'intérieur du conte « L'oranger et l'abeille » (1697). La princesse Aimée a survécu à un naufrage et arrive, à l'intérieur d'un berceau, sur les côtes d'un village désert. Ici vivaient l'ogre Ravagio et sa femme

Tourmentine, qui avaient déjà dévoré tous les habitants. Ils avaient un seul œil, une bouche énorme, de longues oreilles d'âne, des cheveux hirsutes et deux bosses. Tourmentine sent l'odeur de la princesse avant même qu'elle s'approche de la côte, alors elle se précipite sur la plage pour la dévorer sans devoir la partager avec son mari. Cependant, quand elle voit la petite elle est prise par pitié, et décide de la faire grandir pour qu'elle marie son petit orgelet, avec l'espoir que du couple puissent naître des petits ogrichons. Quand Aimée est grande, elle se rend bien compte de la méchanceté de sa famille adoptive, jusqu'au point de chercher à sauver chaque malheureux qui abordait la côte. Un jour, elle rencontre un beau jeune naufragé : il s'agit de son cousin, le prince Aimé. Bien qu'elle parle une autre langue (le jargon d'Ogrelie), elle cherche à aider le jeune en le cachant de ses parents. Les deux finissent par tomber amoureux, mais le jour des noces avec l'orgelet s'approche, et Aimé finit par se faire découvrir de Randagio. Ce dernier décide de le renfermer dans sa caverne pour le manger le jour des noces. A ce point de l'histoire on a une similitude évidente avec *Le Petit Poucet* de Perrault : l'autrice raconte qu'en Ogrichonnie, le pays des ogres, existe une tradition selon laquelle les ogres se mettent une couronne d'or pour se coucher. Aimée, pendant la nuit, enlève la couronne d'un orgelet pour la déplacer sur la tête d'Aimé. Ravagio, affamé, cherchera dans l'obscurité la seule tête sans couronne, et dévorera son cadet, en l'échangeant avec le prince. Les nuits suivantes le stratagème est répété, jusqu'au moment où les deux amoureux arrivent à s'enfuir avec le bâton magique de Tourmentine, qui était demi-fée. Chassés des ogres, qui utilisent les Bottes des Sept Lieues (autre similitude avec *Le Petit Poucet*), ils réussiront, à travers le bâton, à se transformer dans un oranger et une abeille, pour ne pas se faire reconnaître.

5. Conclusion

À travers l'évolution historique et littéraire de la figure de l'ogre, on a observé une continuité dans ses caractéristiques fondamentales : sa voracité, son association avec la mort et le diable, ainsi que son rôle en tant que monstre terrifiant et cannibale. De l'Antiquité, à travers les contes folkloriques, jusqu'aux contes populaires immortalisés par Charles Perrault et Marie-Catherine d'Aulnoy, l'ogre s'est imposé comme une figure maléfique dans l'imaginaire collectif. Les récits mythologiques et folkloriques ont posé les bases de l'image de l'ogre en tant que dévoreur et seigneur des enfers, avec le but de terroriser enfants et adultes et présentant pas mal de variabilité. Les contes de Perrault et d'Aulnoy, quant à eux, ont consolidé cette image dans la littérature occidentale, en introduisant l'ogre dans des histoires accessibles et mémorables pour un large public.

Le personnage de l'ogre, cependant, ne se limite pas à la littérature. Dans les siècles suivants, l'ogre continuera à inspirer divers médiums et formes d'expression artistique comme le cinéma et, plus récemment, les jeux vidéo. Dans le prochain chapitre nous explorerons comment la figure de l'ogre est sortie de la littérature d'enfance et de jeunesse, pour aboutir à des exemples strictement liés au monde des adultes : c'est le cas de l'utilisation du mot « ogre » pour désigner la violence, souvent liée aux abus. On parlera ensuite de sa présence à l'intérieur du cinéma pour se concentrer, au final, sur un exemple tant emblématique que particulier, celui de *Shrek*.

5.

L'ogre au dehors de la littérature

1. Introduction

L'ogre, comme on a souligné dans le chapitre précédent, a eu une histoire longue et presque toujours liée au monde des mythes, du folklore et des contes. Il est devenu un incontournable de la littérature, surtout grâce aux recueils du XVII^{ème} siècle. À partir de ce moment-là, l'ogre acquiert tellement d'importance que sa figure dépasse la frontière de la littérature pour aborder de nouveaux contextes. Contrairement à l'époque de Perrault, où l'auteur a dû ajouter une note pour expliquer ce que signifiait le mot « ogre », de nos jours tout le monde le connaît. Déjà un enfant saurait le décrire, en mettant en évidence des caractéristiques différentes mais toujours épouvantables. Même les adultes le connaissent très bien : l'ogre est tellement célèbre qu'il est devenu partie intégrante de métaphores (surtout dans le langage journalistique), de jeux vidéo et de films et séries télévisées. Mais comment est-il représenté ? Est-il l'ogre méchant, terrifiant et vorace qu'on a illustré depuis la nuit des temps ? Est-il l'ogre gentil et doux qu'on retrouve à l'intérieur des œuvres de littérature de jeunesse plus récentes ? Tout au long de ce chapitre on tentera de répondre à ces questions.

2. L'ogre dans les métaphores

L'ogre, désormais, fait partie intégrante du langage courant. Par exemple, si on recherche le mot « ogre » dans le dictionnaire Larousse, des expressions telles que « manger comme un ogre » ou « avoir un appétit d'ogre » sont tout de suite mises en relief. Ici, la similitude avec le personnage est évidente : comme l'ogre est un personnage vorace et gourmand, voilà qu'une personne qui aime manger y est confrontée. Cette acception n'est pas du tout négative : en fait, elle peut presque faire sourire. Mais, exception faite pour cet exemple, l'utilisation de la métaphore ogresque ne signifie jamais quelque chose de positif.

2.1 Personnages historiques

Tout au long de l'Histoire, de nombreux personnages se sont distingués pour leurs actions terribles. À cause de cela, on peut bien sûr les mettre en comparaison avec l'ogre, pour mieux comprendre quels sont les comportements et les attitudes qui portent à définir une personne en tant que « ogre ». Mihalovici (2013) en présente plusieurs exemples. En partant de ses considérations, on illustrera deux personnages très différents entre eux pour l'époque dans laquelle ils ont vécu, mais partageant leurs actions barbares, ce qui les a rendu des tyrans-ogres.

Un des premiers tyrans de l'histoire, qui mérite cette comparaison, est le roi Hérode, personnage de la Bible. « Hérode devient ogre par le meurtre d'une partie de ses enfants et par la mort de sa femme Mariamne, qu'il finit par tuer » (Mihalovici, 2013, p. 62). On retrouve ici le mythe de Cronos, où le dieu, par crainte d'être détrôné, avale ses enfants. De plus, le roi tue sa femme aussi, pour être sûr de ne plus avoir à faire avec des héritiers. Mais le danger ne se cache pas seulement dans sa famille : en effet, dans la Bible on raconte d'un message des Sages, qui annonçait la naissance du Roi des Juifs à Bethléem. C'est pour cette raison que le roi décide de tuer tous les nouveau-nés de son règne pour continuer à gouverner. Si faisant, il devient un roi-ogre à tous les effets, tuant des milliers d'enfants innocents pour ses propres intérêts.

Pour présenter le deuxième personnage on doit parcourir toute l'Histoire pour arriver au XXème siècle. Cette époque, en Europe, a vu la naissance de nombreux totalitarismes : le fascisme en Italie, le stalinisme en Union Soviétique, le franquisme en Espagne et le nazisme en Allemagne sont les plus connus. Mihalovici (2013) soutient que tous ces dictateurs pourraient rentrer dans la catégorie des ogres, mais l'exemple le plus éclatant est sûrement incarné par Adolf Hitler. Les raisons d'une comparaison avec l'ogre sont évidentes : on retrouve ici un personnage cruel, brutal et qui ne se contente jamais. On voit bien qu'on retourne toujours sur le mythe de Cronos : Hitler craignait ses adversaires, voulait continuer à gouverner l'Allemagne et à se répandre jusqu'à conquérir toute l'Europe. Pour les éliminer, il a commis d'horribles crimes, en commençant du déclenchement de la Deuxième Guerre Mondiale, qui a causé plus de 60 millions de morts, entre militaires et civils. Enfin, le point le plus haut de sa cruauté est atteint avec l'Holocauste, où des millions de Juifs, Roms, handicapés, prisonniers politiques et criminels ont été tués. Hitler apparaît donc comme un ogre insatiable, prêt à n'importe quoi pour maintenir son pouvoir et pour l'élargir.

2.2 L'ogre père et mari tyran

On a vu comme des personnages historiques peuvent être comparés à la cruauté et à la voracité des ogres. Ces personnages ont tué des millions de personnes, et surtout beaucoup d'enfants. On passe maintenant à parler d'une autre typologie d'homme qui peut être quand même comparé à un ogre. On se réfère à l'ogre sexuel : il s'agit, malheureusement, de la métaphore ogresque plus répandue de nos jours. L'homme ogre peut être présent sous différentes formes. Dans ce paragraphe on en présentera trois : le père et mari tyran ; l'homme violeur de femmes, le pédophile.

Mélicha Rioux (2008) affirme : « (...) l'ogre représente ces adultes qui, en situation d'autorité et de supériorité, profitent, abusent ou terrorisent des enfants » (p.32). Bien que cette définition semble

exhaustive, Mihalovici (2013) ajoute qu'il ne s'agit pas seulement d'enfants. En effet, le père ogre se définit tel sur la base de la relation de violence avec n'importe quel membre de la famille, y compris sa femme. De nos jours les chroniques qui traitent de violence en famille sont tristement répandues. Pour mettre en évidence les caractéristiques de ces ogres domestiques, on analysera deux œuvres qui traitent du sujet : *L'Ogre* de Jacques Chessex (1973) et *Le Sari vert* d'Ananda Devi (2009).

L'ogre de Chessex est un roman tissu autour de la relation entre Jean Calmet, professeur de latin de trente-huit ans, et son père Paul, qui continue même après la mort de ce dernier.

Le père, immense, présidait au bout de la table. La lumière du couchant rougissait son front luisant et doré, ses bras épais luisaient aussi de lumière orange, sa force était visible, heureuse, (...). Autour de lui, la salle semblait plongée dans la nuit. Mais au-devant de l'ombre qui montait du sol et des coins éloignés de la grande pièce, il y avait cette masse éclairée, concentrée, cet autre soleil infailible et détestable qui rugissait, qui brillait, qui s'illuminait de tout son pouvoir. (Chessex, 1973, p. 12)

Le père est défini « immense » : ce mot semble indiquer sa taille, mais en réalité souligne aussi sa grandeur et son pouvoir par rapport aux membres de la famille. Il est un symbole de lumière, car par rapport à lui tout est obscur comme la nuit. Gilbert Durand (1992) affirme que « la lumière (...) sous sa forme symbolique (...) constelle autour de la notion de Puissance » (p. 137) : le père est donc une figure proéminente à l'intérieur de sa famille. De plus, on retrouve aussi des références à la voracité : « (...) Jean Calmet écoutait avec répugnance les bruits de bouche de son père occupé à manger. Ces chuintements, ces succions le dégoûtaient comme un aveu sale » (Chessex, 1973, p.12). Cette référence rappelle bien sûr la métaphore de la bouche énorme qui engloutit tout ce qui est sur son passage.

La particularité de ce roman concerne le fait qu'on ne se concentre pas trop sur les actions du père, mais sur les visions du fils : il semble que le père, mort au commencement de l'intrigue, retourne sous différentes formes pour continuer sa mission de domination et de terreur. Jean le voit plusieurs fois, dans des endroits et des moments inattendus. Jean le voyait partout : à l'intérieur de ses cauchemars, dans des visions en pleine journée, dans les personnes qui l'entourent. C'est le cas du directeur du gymnase où Jean travaille, Monsieur Grapp. « Le géant ouvrit la bouche, de la salive s'amassa aux commissures, les dents inégales se montrèrent pareilles à des pierres tombales au fond d'un vieux cimetière de mangeurs d'enfants (...) [Grapp] fit une pose, sourit de toutes ses dents, Jean Calmet s'apprêta à être assommé et dévoré » (Chessex, 1973, pp.131-132). Le professeur est comparé à une figure vorace, prête à manger le protagoniste. Il est une sorte d'*alter ego* de son père, au moins dans

son imagination. Ces visions, ces pensées cauchemardesques et cette peur éternelle portent Jean Calmet à un destin triste : il se suicidera.

La figure du père-ogre dans cette œuvre est une claire représentation de la domination familiale et de l'oppression psychologique. Paul Calmet n'incarne pas seulement la puissance physique, mais aussi une tyrannie qui transcende la mort. La fin de Jean est un témoignage de l'influence du père-ogre, qui met en évidence les dynamiques familiales destructrices et l'impossibilité de s'en libérer.

Dans son œuvre *Le Sari vert*, « Ananda Devi dénonce le poids des traditions dans une société multiculturelle et multiraciale qui pèse sur la gent féminine dans tous ses états : fille, femme, épouse, (...) qui doit se battre contre un père incompréhensif et autoritaire (à un tel point qu'il devient tyrannique), contre un époux qui ne l'aime pas comme elle voudrait ou qui l'ignore simplement. » (Mihalovici, 2013, p.182). L'histoire se déroule sur l'Île Maurice, où l'on retrouve une société fortement patriarcale, et où les femmes « Elles aussi, comme leurs époux, et la plupart des membres de la société hindoue, préfèrent un garçon au lieu d'une fille. Ces mères-femmes contribuent directement, même à leur insu, à la perpétuation d'une identité passive pour leurs filles indo-mauriciennes, des femmes qui, dès leur naissance, auraient dû être des hommes. » (Bannerjee, 2011, p. 87). La particularité de cette œuvre réside dans le point de vue : il s'agit de celui du bourreau, pas de la victime. Le protagoniste est le docteur (ou *Dokter*, comme il préfère être appelé) Bassim Sonath, médecin à Port-Louis. Il est représenté comme un dieu, le *Dokter-dieu*, de la part de la population, car il peut les guérir et leur sauver la vie. Cette dénomination ne fait qu'augmenter son sens de puissance et d'autorité envers tous ceux qui l'entourent. La narration tourne autour du *sari*, le vêtement typique de l'Île Maurice. « Le sari se présente aussi comme un symbole du pouvoir de séduction féminine, un véritable instrument d'enchantement, duquel à un certain point le docteur croit devoir se défendre » (Mootoosamy, 2015). Donc, tous ses actes envers le *sari* de sa femme et de sa fille Kitty ne sont pas seulement des gestes de cruauté gratuite, mais de protection envers les objets qui permettent aux femmes de séduire. Son comportement envers sa femme ne peut que soutenir cette thèse :

Demain tu retournes à la cuisine, lui ai-je dit. Demain tu nettoies la maison de fond en comble. Demain je ne veux pas te voir avec ces saris coûteux dans la maison. À partir de demain, tu ne portes plus de sandales aux pieds. Tu marches pieds nus comme tout le monde. (Devi, 2009, p. 170)

On voit ici la tentative de l'ogre-mari d'annuler sa femme, de la rendre identique aux autres, en lui enlevant son style personnel. C'est, malheureusement, la même intrigue qu'on voit trop souvent dans

les histoires de violence domestique. Sa femme finira alors pour s'habiller avec des saris gris, sans identité. Le choix de l'auteur de ne pas nommer cette femme est lié à ce fait : elle est identifiée seulement à travers ses vêtements, et c'est justement là que son mari agit. Cette autorité continue jusqu'au moment où un *sari* vert vient à la mémoire du *Dokter*. Il s'agit d'un secret invouable :

Je me réveille et je me souviens que le sari vert a brûlé. Le corps qui n'existait pas s'est consumé avec une facilité malveillante : il avait envie de disparaître. Il est resté immobile, tandis que mille étincelles s'échappaient du vêtement telle une pluie d'or. La chaleur est devenue suffocante. Le tissu fin comme une aile de mouche était parfait pour se transformer en brasier. Elle n'a pas bougé, n'a pas crié. Elle s'est laissée brûler et je crois qu'à la fin elle a eu un sourire en me regardant, avant d'ouvrir la bouche en grand pour laisser sortir une fumée gluante. Elle était consumée vive, de l'intérieur. Le sari vert des salines n'était plus qu'une mare ardente. (Devi, 2009, pp. 118-119)

Il s'agit d'un meurtre qui était bien caché dans la mémoire de Bassim, et qui couronne son existence d'ogre, composée de cruauté et tyrannie. Il est un ogre qui veut maintenir son pouvoir coûte que coûte, il se compare à Dieu et il réclame la possession des membres de sa famille, jusqu'à en annuler l'identité. De plus, le fait que l'œuvre soit écrite du point de vue du *Dokter* met en évidence le fait qu'il ne s'aperçoit pas de ses actions, il croit avoir raison et bien agir. Pour lui, la violence est un acte d'amour, mais le livre se termine avec les mots de Kitty, sa fille, qui explique très bien que « Il n'y a qu'un nom pour la violence. [...] C'est la violence » (Devi, 2009, p. 256).

2.3 L'ogre violent et harceleur

« Orco finisce in cella : ha violentato la sua compagna » (La Gazzetta del Mezzogiorno, 25 avril 2024) ; « Violenza sessuale su minori : arrestato zio orco » (MBNews, 5 juin 2024) ; « Violenze in famiglia : arrestato nonno-orco » (Il Mattino, 11 mai 2024) : voilà quelques titres d'articles de journal qui se dédient à raconter une violence, subie d'une femme et de deux petites filles. Pourquoi les bourreaux sont-ils définis « ogres » ? Bouloumié (2013) affirme que le mythe de voracité de l'ogre ne s'arrête pas seulement à l'acte de manger : « Les expressions du langage courant, « elle est mignonne à croquer » et « il la dévore des yeux » montrent que la métaphore cannibale exprime l'attraction physique. Le verbe consommer, en français, s'applique à la fois au repas et au mariage. » (p. 116). C'est pour cette raison que, dans beaucoup d'exemples, le violeur est comparé à un ogre : il mange sa victime, il la dévore, il ne laisse plus rien. Et c'est toujours l'ogre qui veut maintenir son pouvoir, en profitant de la faiblesse et de la position hiérarchiquement inférieure de ses victimes : c'est lui qui décide, c'est lui qui conduit, c'est lui qui gouverne.

En littérature nous avons des témoignages de ces viols : à titre d'exemple, on parlera maintenant de *Le cabinet sanglant* d'Angela Carter (1979). L'histoire est inspirée du conte de Perrault « Barbe bleue ». La protagoniste épouse un vieux marquis français. Elle découvre que le marquis avait déjà été marié trois fois, mais ses femmes étaient mortes d'une façon mystérieuse. Les époux s'installent dans le château du marquis, où la fille découvre une immense collection de posters et de tableaux à connotation sexuelle. Peu de temps après, le marquis doit partir pour un voyage, et laisse les clés du château à sa femme, en lui défendant d'entrer dans une seule chambre. Elle passe son temps à jouer du piano, et connaît un garçon de son âge, aveugle, qui partage sa même passion. La fille, ennuyée, commence à explorer le château : elle ne résiste pas, et entre à l'intérieur de la chambre interdite. Elle découvre les cadavres des trois femmes du marquis, horriblement mutilés. C'est en ce moment-là que la jeune réalise à quel niveau de perversion son mari est arrivé. Choquée, elle laisse tomber la clé par terre, en la tachant de sang. Puis elle rencontre le garçon aveugle, lui confie ce qu'elle a découvert et ils décident de se fuir ensemble. Malheureusement, le marquis retourne au château plus tôt que prévu, et il découvre que sa femme est entrée dans la chambre, en voyant les taches de sang sur la clé. Il décide alors de la tuer en suivant le même schéma des femmes précédentes. Il est prêt pour la violer, mais elle est sauvée de sa mère, qui tire sur le marquis. La jeune fille peut alors aller vivre avec sa mère et son nouveau copain aveugle, et elle s'inscrit à une école de musique.

On voit très bien comment, dans cet exemple, le marquis n'est pas du tout inquiet de ses comportements : en effet, il éprouve du plaisir devant l'embarras de sa femme, quand elle voit ses posters et ses tableaux. Voilà une autre caractéristique du violeur-ogre : il pense seulement à son plaisir, sans prêter attention aux émotions et aux sentiments des autres. Ce raisonnement est accompli lors d'autres épisodes de violence : les épisodes de pédophilie. On a déjà analysé un exemple d'œuvre de littérature jeunesse consacrée à ce thème : *Alina e l'orco Ulrico* de Anna Baccelliere (cf. Chapitre 3). Cette œuvre est un exemple parfait de violeur-ogre, de père tyran, d'un homme qui vole la jeunesse de sa fille pour satisfaire ses plaisirs plus profonds. Comme on a vu dans les exemples des titres de journal, l'ogre n'est pas toujours un père : il peut être un oncle, un grand-père ou même un étranger. Peu importe quel est le lien avec la victime : on voit très bien que le mythe de l'ogre, détenteur de pouvoir coûte que coûte et toujours affamé, se répète encore une fois. Voilà le sens de l'utilisation de ce mot dans le langage courant : toutes ses caractéristiques sont mises en place, jusqu'à leur point plus violent et méchant. Mihalovici (2013, p. 285) pose une question qui fait réfléchir, mais qui explique en même temps l'usage de ce personnage : « Si l'ogre n'avait pas été inventé, quel nom, qui englobe toutes ces atrocités pulsionnelles, aurait-on donné à cette dégringolade sexuelle ? ».

3. L'ogre dans les jeux vidéo

L'ogre, étant un personnage du folklore qui s'adapte bien au monde *fantasy*, a été souvent choisi comme personnage pour les nombreux jeux vidéo développés à partir des années 80. On présentera ci de suite trois exemples parmi les jeux vidéo les plus célèbres de ces dernières années.

Warcraft

Warcraft est une saga *fantasy* créée par la société américaine Blizzard Entertainment. Elle a commencé en 1994, avec la publication du jeu vidéo *Warcraft : Orcs and Humans*.

Dans l'univers de *Warcraft*, les ogres sont une race centrale et complexe. Originaires de la planète Draenor, les ogres sont des guerriers robustes, bien que leur histoire soit marquée par la corruption et la guerre. Kil'jaeden, un des démons les plus importants de la Légion ardente, les retrouve à Draenor pour les ajouter à son armée. Il manipula Ner'zhul et Gul'dan, deux chamans ogres. Sous l'influence de Gul'dan, les ogres furent incités à boire le sang de Mannoroth, un puissant démon, ce qui les corrompit et les transforma en une horde sanguinaire. Sous l'influence de cette corruption, les ogres se lancent dans une campagne de conquête, en détruisant Draenor et en envahissant Azeroth. Dans Azeroth, ils affrontent les humains, les nains et d'autres races, déclenchant les premières guerres d'Azeroth. Après quelques temps, certains ogres cherchèrent à se libérer de la corruption de Kil'jaeden. Thrall, un jeune ogre élevé en esclavage parmi les humains, devient un leader et rétablit les anciennes traditions chamaniques. Sous sa direction, les ogres se libérèrent de la domination démoniaque et reformèrent la Horde. Après cette formation les ogres font face à de nombreux défis pour trouver une nouvelle maison, sous le guide de Thrall. Ils fondent la ville de Orgimmar, qui devient leur capitale, et ils s'allient avec les Tauren, des guerriers nomades, les trolls de la tribu Darkspear, les elfes et les Exclus, avec qui mènent de nombreuses batailles.

L'aspect physique de ces ogres (image 6) comprend une grande taille, des cheveux hirsutes noirs ou châains. Souvent ils attachent les cheveux en queues ou tresses. Quelqu'un d'entre eux a aussi une courte barbe. Leurs yeux, pendant la corruption, étaient rouge sang. Ils ont une grande bouche avec des dents pointues, qui en ressortent. Ils portent beaucoup d'ornements, par exemple des piercings, et ils ont la peau de couleur verte.

On ne peut pas considérer les ogres de ce jeu vidéo comme « bons » ou « méchants » : en effet, ils sont des personnages très nuancés. Par exemple, au commencement de l'histoire ils étaient un peuple pacifique, mais suite à une malédiction démoniaque ils sont devenus un peuple violent et belliqueux. Ensuite, grâce aux enseignements de Thrall, la nouvelle Horde acquiert de valeurs tels que l'honneur, le respect pour la nature et la collaboration avec d'autres races. En d'autres mots, les rivalités avec

l'Alliance, l'autre faction présente dans le jeu, ne peuvent pas être vues comme un combat entre « bons » et « méchants », mais seulement comme des conflits entre idéologies différentes.

Image 6

Thrall, le shaman, (source site officiel Blizzard Entertainment)



Of Orcs and Men

Of Orcs and Men est un jeu vidéo développé de Cyanide et Spiders, deux sociétés françaises, en 2012. Le joueur est un orge, Arkail, appartenant à la légion Bloodjaws. Cette légion est formée des ogres et des Gobelins, et doit combattre l'humanité. Le joueur est désigné par le commandant de la légion pour tuer l'Empereur, l'homme responsable de la guerre. Pour ce faire, il recevra l'aide de Styx, un Gobelin très intelligent. Les deux commencent leur voyage et sont témoins de l'esclavage auquel les ogres sont soumis. Ils rencontrent le père d'Arkail, qui est en train de planifier le sauvetage d'Arkence, la seule sorcière qui peut mener les protagonistes à l'Île des Lamentations, où ils trouveront l'Empereur. La sorcière sauvée, les deux arrivent sur l'Île et tuent l'Empereur. Barimen, un partisan de la résistance, profite de la situation et monte sur le trône, en comptant sur l'alliance des Elfes et des Nains pour accomplir le génocide des ogres. Arkail, avec l'aide de son père, de Styx, d'Arkence et des ogres veut détruire le palais et tue Barimen à son intérieur. Les protagonistes arrivent à tuer le tyran et à s'échapper du palace avant son explosion, en se préparant pour la guerre avec les souteneurs de l'Empire qui ont survécu.

Les ogres de ce jeu vidéo (image 7) sont de grande taille, très musclés et ont la peau verte. Ils portent souvent une barbe, quelque fois attachée en tresses, et la plupart d'entre eux est chauve. Ils sont habillés d'un pantalon court avec une grande ceinture, et ils portent des bottes très hautes.

Dans ce jeu vidéo, les ogres sont les protagonistes. En effet, l'intrigue est un exemple de détournement du stéréotype lié à ce personnage. Le premier indicateur concerne le fait que le joueur incarne l'orge Arkail, en se mettant, par conséquent, de la part des ogres. Le deuxième indicateur concerne l'intrigue :

les ogres font partie d'un peuple persécuté et asservi par les humains, en les rendant des victimes. Les guerres dans lesquelles ils sont impliqués ont comme but leur libération et la justice entre les peuples.

Image 7

Le protagoniste Arkail, (source site officiel Spiders games)



Middle-earth : shadow of Mordor

Middle-earth : shadow of Mordor est un jeu vidéo développé par Monolith Productions et Behaviour Interactive et publié par Warner Bros. Interactive Entertainment en 2014. Il est inspiré de l'univers fantasy créé de J. R. R. Tolkien.

L'histoire suit Talion, un rôdeur de la région de Gondor, chargé de surveiller la Porte Noire du Mordor. Il est assassiné, avec sa famille, par les serviteurs du puissant seigneur Sauron, mais il ressuscite et il se lie d'un esprit elfique, Celebrimbor. Grâce à cette alliance, il développe des pouvoirs spéciaux et les utilise pour affaiblir l'armée de Sauron. Talion utilise ses pouvoirs (les habilités de dominer mentalement ses ennemis, de devenir invisible et de percevoir le monde des spectres) pour contrôler les ogres, souteneurs de l'obscur seigneur. À travers ses nombreuses batailles, Talion cherche la vengeance et la libération des terres du Mordor des forces du mal.

Les ogres, également appelés *Uruks*, constituent l'armée principale de Sauron (image 8). Ils ont une taille similaire à celle des humains et la peau verte. Ils sont musclés et habillés avec des armures. Ils sont chauves, ils ont des dents pointues et ils sont presque toujours armés.

Dans ce jeu vidéo, les ogres sont vus principalement comme des personnages méchants. Ils sont les serveurs du principal antagoniste, Sauron, qui cherche à occuper et à gouverner la Terre du Milieu. De plus, à l'intérieur du jeu on voit que les ogres commettent des actes violents envers la population, tels que des massacres et des tortures.

Image 8

Les Uruks, (source site officiel Warner Bros games)



4. L'ogre dans les films et les séries télévisées

De nos jours, le marché du cinéma et des séries télévisées est toujours plus en expansion. Les genres abordés sont toujours plus vastes, comme aussi le choix des personnages. Tout comme à l'intérieur des œuvres de littérature d'enfance et de jeunesse, dans le septième art on retrouve plusieurs exemples de la présence de l'ogre. À titre d'exemple, on illustrera deux séries télévisées et deux films qui présentent ce personnage.

4.1 Séries télévisées

Once Upon a Time

One Upon a Time est une série télévisée créé par Edward Kitsis et Adam Korowitz. Elle a été transmise de 2011 à 2018, pour un total de sept saisons. Cette série s'inspire des contes et des personnages de la littérature et du folklore, par exemple des œuvres des frères Grimm, de Carlo Collodi et des films classiques de Disney.

Pendant le mariage de Blanche-Neige et du prince Charmant, au Pays des contes, la Méchante Reine fait irruption et annonce qu'elle jettera le « Sortilège Obscur », qui privera chacun de leur « heureux pour toujours ». Inquiets, les mariés décident de consulter Rumpelstiltskin : il les informe que l'enfant qu'ils attendent viendra les sauver lors de son 28e anniversaire. Le prince envoie Emma, sa fille, dans un endroit sûr grâce à un arbre magique construit par Geppetto, tandis que tous les habitants du Pays des contes sont envoyés dans un monde sans magie : le monde moderne, sans souvenirs de leurs anciennes vies. Seul la Méchante Reine (devenue maire de la ville de Storybrooke) et Rumpelstiltskin ont encore des souvenirs de leur vie passée. La Reine, ennuyée pour la monotonie de la vie dans la

petite ville, adopte Henry Mills, le fils de Emma. Henry connaît ses origines grâce à un livre titré « Once Upon a Time », retrouve sa mère biologique et l'invite à Storybrooke pour briser le sortilège. Ensuite, on découvre que le vrai responsable du sortilège était Rumpelstiltskin : il avait tout planifié pour se réunir avec son fils, Bealfire, qui s'était perdu dans le monde sans magie. Pendant les différentes saisons, les protagonistes se retrouvent à surmonter de nombreux défis, en introduisant toujours de nouveaux antagonistes.

À l'intérieur de la série, les ogres (image 9) sont de grande taille mais avec une forme humanoïde. Ils ont les dents et les ongles pointues. Certains sont chauves et ont des oreilles pointues. Ils semblent communiquer par des rugissements et des grognements, bien que certains puissent comprendre le langage humain. Ils sont aveugles, ils chassent uniquement par le son et ils possèdent une force énorme. Les ogres ne jouent pas un rôle central à l'intérieur de l'intrigue, mais ils apparaissent dans quelques scènes en tant qu'antagonistes. Par exemple, dans la première saison les ogres habitent dans la forêt et attaquent les protagonistes, en perdant la bataille. Ou encore, dans la troisième saison, qui se déroule à Neverland, les ogres font partie des obstacles et des épreuves que les protagonistes doivent surmonter pour sauver Henry du maléfique Peter Pan.

Image 9

L'ogre, (source Once Upon a Time wiki)



The Lord of the Rings : the Rings of Power

The Lord of the Rings : the Rings of Power (Le Seigneur des Anneaux : les Anneaux de Pouvoir) est une série télévisée créée par J. D. Payne et Patrick McKay, diffusée sur Amazon Prime vidéo à partir de 2022. Elle est inspirée de l'univers fantasy créé de J. R. R. Tolkien. Elle se déroule trois mille ans avant les événements de *Lo Hobbit* et *Le Seigneur des Anneaux*. La série est prévue pour être développée sur cinq saisons, mais pour le moment seulement la première a été diffusée. Elle raconte des événements survenus pendant le Second Âge, tels que la création des Anneaux du Pouvoir, l'histoire et la chute du royaume de Númenor, l'ascension de Sauron et l'alliance entre les Elfes et les Hommes. Les ogres, à

l'intérieur de l'intrigue, font partie des armées de Morgoth, l'obscur seigneur de la Terre du Milieu, en tant qu'antagonistes. Ils engagent une bataille avec les Elfes, mais Morgoth en sort vaincu et son serveur, le sorcier Sauron, prend sa place. Ensuite, les ogres capturent Arondir, un elfe, et ils l'obligent à construire des tunnels sous terrains pour qu'ils puissent voyager pendant le jour. Ensuite, Arondir est emmené chez le leader des Ogres, Adar. Ce dernier soutient que la Terre du Milieu soit un lieu de mensonges, donc il décide de la détruire pour fonder un nouveau monde. Il libère Arondir pour qu'il parle avec les Hommes du Sud, en leur disant qu'ils seront sauvés s'ils accepteront de s'unir à lui. Beaucoup d'entre eux accepte, tandis que les autres engagent une bataille avec les ogres. Ces derniers seront les vainqueurs, et Adar décide de nommer les Terres du Sud avec le nom de Mordor.

Les ogres (image 10) sont représentés sensiblement différents par rapport au jeu vidéo dont on a parlé auparavant, qui traitait des ogres de la Terre de Mordor. Ici, ils sont habillés avec une armure et avec un heaume, pour accentuer leur appartenance à une armée. Leur peau est grise et rugueuse. Les yeux sont rouges, les dents et les oreilles pointues.

Comme pour le jeu vidéo, même dans cette série télévisée ces personnages incarnent les antagonistes, des soldats sanglants et cruels.

Image 10

L'armée des ogres, (source site officiel Amazon Prime video)



4.2 Films

Bright

Bright est un film paru en 2017, réalisé par David Ayer et distribué sur la plateforme Netflix.

Sur la Terre, les êtres humains partagent leur vie avec des créatures imaginaires. Aux États-Unis, les races vivent selon une stricte hiérarchie : les hommes et les elfes sont sur la pointe de la pyramide, tandis que les ogres sont discriminés. Pour arrêter ces sentiments racistes, la police décide de recruter des ogres, parmi lesquels Nick Jacoby. Il lui est adjoint Daryl Ward, un policier depuis plusieurs années

et raciste envers les ogres. De plus, Daryl est furieux avec Jakoby car ce-dernier, selon plusieurs, a aidé un autre ogre à s'enfuir après un vol, fait qui a causé à Daryl une grave blessure. Un jour, le ministère des affaires intérieures offre la possibilité à Daryl de se libérer de Jakoby : il aurait dû obtenir une confession sur l'aide donnée à l'ogre pendant le vol, afin d'avoir une motivation plausible pour le licencier. Daryl accepte, à cause aussi du manque d'argent pour sa famille. Le soir, les deux arrivent dans un édifice abandonné, où ils entendent des coups de feu. Arrivés sur place, ils comprennent que le massacre a été perpétré d'un Bright, les seuls êtres vivants capables d'utiliser la magie. Ward et Jakoby trouvent ensuite l'arme du crime, une baguette magique, et la seule qui a survécu au massacre, l'elfe Tikka.

Daryl décide d'appeler ses collègues qui, accompagnés du sergent Ching, décident de tenir la baguette magique et d'éliminer Jakoby. Ce-dernier, sous la menace de l'arme de Ward, admet la vérité : il a perdu le voleur dans la foule, mais il a libéré un jeune ogre qui avait été pris par erreur. Ward, même si pas trop convaincu, réalise que ses collègues veulent le tuer pour tenir la baguette : il les abat tous avec son arme de service. Daryl, Nick et Tikka sont ensuite rejoints par Poison, le chef d'un gang latino, qui veut s'approprier de la baguette pour guérir de sa paraplégie. Après une fuite à travers les quartiers, Poison et son gang sont massacrés par trois elfes dirigés de Leilah, la propriétaire de la baguette. Les trois parviennent à s'échapper, mais ils sont capturés par un gang d'ogres, les Fogteeth. Nick refuse de leur donner la baguette, et pour cette raison il est exécuté. Tikka utilise la baguette pour le ramener à la vie, et les ogres le laissent partir, convaincus qu'il s'agit de la réincarnation du légendaire ogre Jirak. Ensuite, Tikka révèle la vérité : Leilah est sa sœur, membre des elfes noirs connus comme Inferni, dont le but est d'utiliser trois baguettes magiques pour tenter de ressusciter le Seigneur Noir, un ancien sorcier qui, deux mille ans auparavant, avait tenté de conquérir le monde. Initialement disciple de sa sœur, Tikka avait décidé de trahir les Inferni. Mais Leilah avait envoyé une assassine, armée d'une des trois baguettes, pour tuer Tikka : dans la lutte, Tikka avait récupéré la baguette et l'avait utilisée contre elle, jusqu'à l'arrivée des deux agents. Tikka, après avoir utilisé la magie pour guérir Nick, est fortement débilitée. Les trois se dirigent alors à l'endroit de leur première rencontre, où se trouve une source magique capable de la guérir. Cependant, les trois sont rejoints par Leilah et ses deux alliés, qui interrompent le rituel de purification. Ils engagent une lutte, et au dernière moment Daryl parvient à reprendre la baguette en découvrant qu'il est lui-même un Bright. Tout de suite l'agent incinère Leilah. Le sortilège provoque un incendie et, bien que Nick sauve Daryl, Tikka semble apparemment mourir. La baguette est prise en charge par les agents du Bureau des Affaires Magiques et Daryl et Nick sont acclamés comme des héros. Lors de la cérémonie de remise des médailles, les deux agents aperçoivent Tikka masquée dans la foule, avec qui ils échangent un sourire complice.

Les ogres (image 11), dans ce film, ont une grande taille et la peau grise. Ils sont musclés et chauves, avec un nez large, de grandes dents et de petits yeux.

À l'intérieur de ce film on a deux exemples d'ogres. Nick Jakoby est le co-protagoniste, présenté comme un personnage honnête et désireux de bien agir, malgré les discriminations auxquelles sa race est soumise. Ensuite, le gang des Fogteeth est présenté comme un groupe d'antagonistes, motivés par des sentiments de vengeance. Ce film cherche à démontrer les différentes réactions au racisme : Jakoby choisit le chemin de l'aide et de l'intégration, tandis que le gang celui de la violence et de la criminalité.

Image 11

Daryl Ward et Nick Jakoby, (source site officiel Netflix)



Le hobbit : Un voyage inattendu

Le hobbit : Un voyage inattendu (The Hobbit : An Unexpected Journey), réalisé par Peter Jackson, est sorti en 2012. Il est inspiré de l'univers fantasy créé par J. R. R. Tolkien, et il s'agit du premier chapitre de la trilogie dédiée à *Le Hobbit*, *prequel* de la saga du Seigneur des Anneaux.

Le vieux Bilbo Baggins est en train d'écrire ses mémoires dans le Livre Rouge, afin que son neveu Frodo puisse connaître ses aventures. Dans les premières pages de son récit on raconte l'histoire du royaume d'Erebor, forteresse du roi des nains Thrór. Le royaume de Thrór passe une longue période de prospérité jusqu'à l'arrivée du dragon Smaug, qui le conquiert. Ensuite, les souvenirs ramènent Bilbo au moment où il reçoit la visite du magicien Gandalf, venu chez le hobbit pour le convaincre de partir à l'aventure. Bilbo n'est pas convaincu de cette idée et le chasse, mais ce soir-là il reçoit une nouvelle visite de Gandalf qui, accompagné de treize nains, le recrute dans la compagnie dirigée par Thorin, le neveu de Thrór, déterminé à reconquérir le royaume de ses ancêtres et à chasser l'usurpateur Smaug.

Gandalf remet à Thorin une carte d'Erebor, sur laquelle est indiquée une entrée secrète sur le flanc de la Montagne Solitaire, et la seule clé capable d'ouvrir cette porte. Bilbo, malgré les risques de la mission, décide de rejoindre le groupe. Lors d'une des premières nuits du voyage, Kíli et Fíli, deux des accompagnateurs, effraient Bilbo en l'avertissant des incursions nocturnes des ogres. La conversation s'étend à tout le groupe, et on explique pourquoi Thorin est hostile envers les ogres : lorsque les nains durent fuir Erebor, ils pensèrent se rendre dans l'ancien royaume des nains, Moria ; cependant, les ogres les avaient précédés et ils engagèrent la bataille de Nanduhirion, où Thrór fut décapité par l'ogre Azog, leur commandant. Thorin vengea la mort de ses proches en se protégeant des attaques d'Azog avec une branche de chêne et en lui coupant le bras gauche, le conduisant à la mort. En réalité, Azog a survécu et, ayant appris l'existence de Thorin et de sa compagnie, décide de les capturer à la Colline Venteuse. Peu après, le groupe rencontre le magicien Radagast, qui informe Gandalf d'une présence maléfique à Dol Guldur, un magicien appelé Nécromancien. Gandalf soupçonne que ce Nécromancien n'est autre que Sauron lui-même. Peu après, le groupe est attaqué par des ogres envoyés par Azog. Radagast propose de les détourner, laissant à Gandalf et ses amis le temps de rejoindre Fondcombe par un passage secret. Ce soir, Elrond, seigneur de Fondcombe, déchiffre la carte de Thorin, expliquant qu'il existe réellement une porte secrète sur la montagne solitaire, mais qu'elle ne sera visible que si elle est éclairée par la lumière de la dernière lune d'automne. Ensuite, Gandalf envoie Bilbo et les Nains vers les Montagnes Brumeuses. Pendant qu'ils se reposent dans une grotte, Bilbo et les nains sont capturés par les ogres des Montagnes, les Gobelins. Pendant que les nains sont amenés devant leur chef, le Grand Gobelin, Bilbo se sépare du groupe et, après un combat avec un Gobelin, tombe dans une caverne. Là, il rencontre Gollum, qui laisse tomber un anneau de sa poche. Gollum lui propose un jeu d'énigmes : si le hobbit gagne, Gollum le conduira à la sortie, mais s'il perd, Gollum le tuera et le mangera. Entre-temps, le Grand Gobelin informe Thorin qu'Azog est vivant et a mis une prime sur sa tête, mais Gandalf réussit à libérer le groupe. Après une longue poursuite dans les galeries de la montagne, le Grand Gobelin est tué par Gandalf. Toute la compagnie tombe dans un passage qui les conduit vers la sortie. Dans la caverne, Bilbo gagne le défi, mais Gollum se rend compte qu'il a perdu l'anneau et comprend que le hobbit l'a volé. Gollum, aveuglé par la rage, jure de haïr Bilbo pour toujours. Le groupe des nains se réunit avec Bilbo, décidé à libérer la maison des nains des griffes de Smaug. Malheureusement, le groupe est attaqué par des ogres dirigés par Azog, qui avait suivi la compagnie. Alors que les nains se réfugient dans les arbres pour échapper aux ogres, Thorin attaque frontalement Azog, et est sauvé de Bilbo. Les aigles, appelés par Gandalf, sauvent la compagnie et les emmènent à Carrock, un lieu sûr. Le groupe pense que le pire est passé, mais à cet instant précis Smaug se réveille de son sommeil.

Azog (image 12) est grand et musclé. Sa peau est pâle par rapport à celle des autres ogres, qui est plus sombre mais toujours reprenant le gris. Son visage présente beaucoup de cicatrices et des dents pointues. Il porte une armure et une prothèse métallique qui remplace son bras gauche, amputé par Thorin.

Comme tous les exemples qu'on a vus jusqu'ici, les ogres inspirés des personnages de Tolkien sont des soldats cruels et belliqueux, toujours faisant partie des antagonistes de l'œuvre.

Image 12

Le commandant des ogres Azog, (source Tolkienpedia)



5. Un exemple particulier : Shrek

On passe maintenant à analyser un exemple très particulier d'ouvrage cinématographique, celui de *Shrek*. Il s'agit d'une saga comprenant quatre films, produits et distribués par DreamWorks Animation. Ils sont inspirés de l'œuvre littéraire de William Steig, *Shrek !*, parue en 1990. Grâce à son succès, la saga de Shrek a contribué énormément à détourner le stéréotype du personnage de l'ogre méchant et cruel, en devenant l'une des sagas d'animation les plus connues et appréciées du XXIème siècle. Un témoignage de ce succès est l'Oscar décerné au premier film : *Shrek* a été le premier à remporter le prix dans la catégorie « meilleur film d'animation », créé en 2002, l'année suivant la sortie du film.

Shrek

Le premier film raconte d'un ogre, Shrek, qui vit seul dans son marais et qui passe son temps à épouvanter les habitants du village voisin qui cherchent à le capturer. Peu loin de son marais, les gardes de Lord Farquaad, le prince de Duloc, sont en train d'arrêter et de déporter les personnages des contes. Un âne, prêt pour être vendu de sa patronne, arrive à s'échapper et rencontre Shrek, qui l'aide à chasser les soldats. L'âne demande à Shrek de vivre avec lui, et malgré les nombreux refus à la fin l'ogre lui

permet de rester au dehors de sa maison. La nuit tombée, la plupart des personnages exilés se retrouve dans sa propriété, en expliquant à Shrek qu'ils se trouvent là à cause de Lord Farquaad. Shrek décide alors d'aller à Duloc pour récupérer son terrain, accompagné de l'âne. Cependant, à Duloc Lord Farquaad interroge le miroir magique, qui lui explique que pour devenir roi il doit épouser une princesse. Le choix tombe sur la princesse Fiona, enfermée dans une tour d'un château surveillé d'un dragon. Lord Farquaad organise alors un tournoi pour choisir le chevalier qui ira sauver la princesse à sa place. Shrek, qui est arrivé en ce moment-là, réussit à vaincre tous les adversaires. Lord Farquaad, alors, lui promet son marais en échange de l'entreprise pour sauver Fiona. Arrivés au château, Shrek et l'âne se séparent : l'ogre cherche la princesse, tandis que l'âne cherche le dragon, qui se relève être une femme et tombe amoureuse de l'âne. Après une fuite rocambolesque, les trois parviennent à sortir du château et commencent leur retour. Au coucher du soleil, la princesse ordonne de se camper et se cache dans une caverne. Le jour suivant, Shrek et Fiona se connaissent et découvrent avoir beaucoup de choses en commun, en entretenant un rapport toujours plus intense. Le soir, arrivés près d'un moulin, ils se campent à nouveau. L'âne, pendant la nuit, entre dans le moulin et découvre le secret de Fiona : à cause d'un sort, elle est condamnée à devenir une ogresse chaque nuit, jusqu'au baiser de son véritable amour. Alors que Fiona raconte à l'âne de son aspect monstrueux en tant qu'ogresse, Shrek écoute la conversation de derrière la porte, et pense que la princesse est en train de parler de lui. Triste et fâché, Shrek va appeler Lord Farquaad, qui est peu loin, pour le faire arriver le lendemain matin. Fiona, retournée humaine après le lever du soleil, cherche à raconter l'histoire à Shrek, mais il la traite froidement à cause du malentendu. Après avoir discuté avec l'âne, Shrek fait retour à son marais. L'âne le suit, et réclame la moitié de la terre. Les deux discutent, mais quand l'âne souligne que les mots entendus de l'ogre n'étaient pas référés à lui, ils se réconcilient. Grâce à la dragonne, les deux réussissent à rejoindre Duloc où l'on est en train de célébrer les noces de Fiona et de Lord Farquaad. Shrek réussit à entrer avant du baiser entre les époux, en avalant ses sentiments envers Fiona et en venant ridiculiser des présents. Peu après, le soleil se couche, en révélant la transformation de Fiona. Lord Farquaad se couronne et menace d'enfermer Fiona et Shrek en prison. À ce moment-là, la dragonne arrive et mange Lord Farquaad, permettant ainsi à Shrek et Fiona de s'embrasser. Le sort brisé, Fiona reste une ogresse :

- Je ne comprends pas, c'est étrange. Ce baiser devrait me rendre belle !
- Mais vous êtes belle.

(Adamson & Jenson, 2001)

Shrek et Fiona se marient dans le marais, fêtés de tous les personnages des contes.

Shrek 2

Le prince Charmant est en voyage pour sauver la princesse Fiona. Arrivé au château, il découvre le méchant Loup, qui l'informe que la princesse a déjà été sauvée et qu'elle est en voyage de noces. Shrek et Fiona, retournés dans le marais, reçoivent la visite d'un héraut, qui annonce leur invitation à Fort Fort Lointain pour participer à un bal organisé des parents de Fiona, le roi Harold et la reine Lillian. Shrek est inquiet de connaître les beaux-parents, surtout pour ce qui concerne leur réaction à la vue du couple d'ogres. Après une petite discussion, les deux partent avec l'âne. Quand ils arrivent, tout le royaume est choqué, et entre Shrek et roi Harold il y a tout de suite de la tension. Le soir, pendant le dîner, entre les deux il y a une dispute furieuse, et Fiona court dans sa chambre et se met à pleurer. Ses larmes invoquent Marraine la bonne fée, qui cherche à consoler la princesse et reste perplexe à la vue de Shrek. Quand la fée s'en va, les deux époux ont une discussion, vu que Shrek veut retourner immédiatement à son marais :

- Tu te comportes comme... comme...
- Allez, vas-y, dis-le !
- Comme un ogre !
- Bah, tiens, je vais t'annoncer un scoop, que tes parents me trouvent à leur goût ou non, je suis un ogre ! Et devine quoi, princesse, ce n'est pas demain la veille que ça va changer.
- Moi j'ai bien changé par amour pour toi, essaie de t'en souvenir.

(Adamson, Asbury & Vernon, 2004)

Juste après, la fée rencontre le roi Harold : c'est à cause d'elle que Fiona avait été enfermée dans la tour, pour que son fils, le prince Charmant, la sauve et devienne roi de Fort Fort Lointain. Le roi va alors dans une auberge, « la pomme empoisonnée », et recrute le Chat Botté pour tuer Shrek. Ensuite, il fait semblant de s'excuser avec l'ogre pour la dispute, et il l'invite à passer une matinée ensemble pour une chasse, avec le but de le faire rencontrer avec le Chat Botté. Le matin, Shrek et l'âne rencontrent le chat, mais il n'arrive pas à le tuer. Pardonné, le chat révèle que c'était roi Harold à lui demander de tuer l'ogre. Shrek, découragé, cherche un aide pour rendre Fiona heureuse, et décide de rejoindre le laboratoire de Marraine la bonne fée. Quand il lui demande un aide, elle utilise des comparaisons avec des contes célèbres pour lui expliquer que son rôle est trompé :

Princesse : Cendrillon, voyons... vivaient heureux pour toujours. Ah ! Il n'y a pas d'ogres. On continue : Blanche-Neige, un prince charmant... oh, il n'y a pas d'ogres. La Belle au bois dormant, pas d'ogres, Hansel et Gretel, no, (...). C'est ainsi, aucun ogre n'a vécu jamais heureux pour toujours. (Adamson, Asbury & Vernon, 2004)

Ensuite, Marraine la bonne fée le chasse. Avec l'aide de l'âne et du chat, Shrek vole une potion, « heureux pour toujours » : si un des amoureux la boira, tous les deux obtiendront félicité et beauté. s'enfuit en transformant tous les ouvriers en coulombs. Dans le bois, Shrek et l'âne boivent la potion, et le jour après se réveillent complètement transformés : l'âne est devenu un cheval, tandis que Shrek un bel homme. Le chat lit les instructions de la potion, et prévient Shrek du fait qu'afin que les effets de la potion soient valides, il devra obtenir un baiser de Fiona avant minuit. Shrek rentre au château mais il est bloqué de Marraine la bonne fée pour consentir à Charmant de prendre la place de Shrek en tant qu'humain. Shrek observe la rencontre des deux de la chambre de Fiona, et la fée le convainc à la laisser aller :

- Vous ne croyez pas que vous avez suffisamment bouleversé sa vie ?
- Je voulais seulement faire son bonheur.
- Et bien, maintenant c'est chose faite ! Oh, pauvre âme, elle a enfin rencontré le prince dont elle rêvait.
- Mais regardez moi, j'ai tout abandonné pour elle !
- Il est temps que vous souciez de vivre dans un conte de fée, Shrek. C'est une princesse, et vous êtes un ogre. Voilà un fait que ni potion ni sortilège ne pourra changer.
- Mais je l'aime.
- Si vraiment vous l'aimez, vous disparaîtrez de sa vie.

(Adamson, Asbury & Vernon, 2004)

Shrek, découragé, va avec l'âne et le chat à « la pomme empoisonnée », où il découvre l'alliance de la fée et du roi. En effet, Marraine a donné au roi une philtre d'amour : quand Fiona le boira, tombera amoureuse du premier homme qu'elle embrassera. Les protagonistes sont découverts et emprisonnés avant qu'ils puissent prévenir Fiona. Ils sont ensuite libérés de Zenzy, le bonhomme de pain d'épice, Pinocchio, le méchant Loup, les trois cochons et les trois souris aveugles. Pour pénétrer dans le château Shrek est aidé de Mongo, un gigantesque biscuit, similaire à Zenzy. Cependant, Fiona a des doutes sur son mari et en parle avec son père, qui l'a rejointe pour lui donner la potion. Shrek arrive au bal juste avant que Charmant embrasse Fiona. Il naît une lutte, à la fin de laquelle Charmant embrasse Fiona,

qui devrait avoir bu la potion. En effet, le roi, ayant compris que sa fille était vraiment amoureuse de Shrek, avait changé les tasses à la dernière minute. Quand Fiona se réunit avec Shrek, Marraine tente de leur lancer un sort mortel, mais le roi s'interpose et son armure reflète le sort vers la Marraine même, qui meurt. Harold, touché du sort, revient à sa forme originale : il était un crapaud, et il avait été transformé en homme de la part de Marraine pour pouvoir épouser Lilian. Cependant arrive minuit : Shrek demande à Fiona de l'embrasser pour rester humains, mais elle préfère rester une ogresse.

Je veux ce que veulent toutes les princesses : vivre heureuse pour toujours... avec l'ogre que j'ai marié. (Adamson, Asbury & Vernon, 2004)

Shrek, Fiona et l'âne reprennent leur forme originale, et tous les personnages fêtent ensemble.

Shrek le troisième

Le prince Charmant, tombé en disgrâce après la mort de sa mère, se retrouve à jouer dans un théâtre-restaurant de Fort Fort Lointain, où il met en scène un combat imaginaire contre Shrek. Après avoir fait une très mauvaise impression, il se retire dans la rue, déclarant qu'un jour il réussira à récupérer le royaume que l'ogre lui a pris. Au palais, le roi Harold est très malade et ne peut donc pas exercer ses fonctions : ce sont donc Shrek et Fiona qui gouvernent. À cause de son inexpérience, l'ogre obtient seulement des résultats désastreux et préférerait retourner à son marais. Le soir, les protagonistes se rendent au chevet de Harold, désormais mourant : il déclare à Shrek que, si lui et Fiona, désormais légitimes héritiers, ne veulent pas devenir roi et reine, ils peuvent laisser le trône à Arthur Pendragon, le cousin de la princesse. Peu après avoir prononcé ces mots, la grenouille meurt. Pour mettre en œuvre son plan maléfique, le prince Charmant se rend à La Pomme Empoisonnée pour rencontrer tous les méchants des contes de fées et les convaincre de se joindre à sa conquête du royaume de Fort Fort Lointain :

Il était une fois, on nous a condamné à être des ratés. Mais toute histoire comporte plusieurs versions, et la nôtre n'a pas été écrite. Alors, qui se joint à moi ? Qui veut grimper sur le podium pour une fois ? Tous ceux qui veulent leur heureux pour toujours, lèvent haut le verre ! (Miller & Hui, 2007)

Shrek part avec l'Âne et le Chat pour chercher Arthur et le ramener à Fort Fort Lointain. Sur le point de partir, Fiona révèle à son mari qu'elle est enceinte. Cela le rend très mal à l'aise et stressé, car il ne se sent pas prêt à devenir parent. Les trois arrivent à Worcestershire, un lycée de style médiéval, où ils trouvent Arthur, dit Artie, un adolescent moqué et considéré par tout le campus comme un raté. Malgré

cela, ils l'emmenent quand même avec eux, lui annonçant qu'il est destiné à devenir roi de Fort Fort Lointain : Shrek, pour le convaincre d'accepter, lui ment en lui disant qu'il est le seul héritier. Arrive, avant de partir, fais un discours à ses copains :

Mes bien chers frères, je crois qu'il y a une leçon à tirer de cette aventure. La prochaine fois que vous serez sur le point de coiffer un élève d'un pot de chambre, repensez-y à deux fois. Eh, peut-être bien que ce garçon va se vexer, peut-être bien que je devrais lui faire des vacances ! Parce qu'il est possible, très possible, qu'un jour ce garçon devienne... Qui sait, votre roi ? Et peut-être bien que son premier décret sera de bannir tous ceux qui lui ont pourri la vie. (Miller & Hui, 2007)

À Fort Fort Lointain, pendant ce temps, la reine Lillian et les amies de Fiona Cendrillon, Blanche-Neige, Raiponce, la Belle au Bois Dormant et Doris (l'une des deux demi-sœurs de Cendrillon) fêtent sa grossesse. La journée de fête est interrompue par l'attaque des méchants des contes de fées qui conquièrent la ville. Fiona, ses amies et la reine Lillian réussissent à se cacher des envahisseurs par un passage secret tandis que les amis de Shrek tentent de détourner l'attention de Charmant et de ses alliés. Un des petits cochons laisse échapper que l'ogre est parti chercher Arthur, légitime héritier du trône, et le prince envoie alors le capitaine Crochet et son équipage pour tuer le garçon. Il leur ordonne aussi de capturer l'ogre vivant pour le ramener à Fort Fort Lointain car il veut le tuer personnellement. Lors du voyage de retour vers le royaume, le Chat et l'Âne parlent des responsabilités et des risques du gouvernement du royaume, et le garçon décide alors de retourner au lycée. Shrek tente de l'en empêcher et une dispute éclate, au cours de laquelle la barre du navire se casse en le faisant échouer sur la côte. Le groupe atteint la maison de Merlin, ancien professeur de magie d'Arthur. Shrek tente de le convaincre de les transporter à Fort Fort Lointain, mais le garçon ne veut pas le suivre. Merlin, pour apaiser les esprits, les convainc de faire un « voyage dans l'âme » en observant les figures dans la fumée d'un feu de camp. Pendant le voyage mystique, Artie révèle que le manque de confiance en lui-même est dû à son père, qui le considérait comme un raté dès son enfance et qui l'avait pour cette raison abandonnée. Shrek, attendri, tente de le consoler :

Je sais ce que c'est de ne pas se sentir prêt à franchir un obstacle. Tu sais, même les ogres ont la trouille. (...) Je sais, tu ne vas peut-être pas vouloir me croire, en me voyant, comme ça, bourré de charme et beau gosse, mais pour beaucoup, avant, j'étais qu'un monstre. Et, pendant des longues années, j'ai pensé comme eux. Mais, avec le temps, tu te rends compte que les autres peuvent t'appeler comme ils veulent, ça ne change rien. L'essentiel, c'est de croire en toi. (Miller & Hui, 2007)

Grâce à ces confessions, les deux commencent ainsi à mieux s'entendre. Pendant ce temps, à Fort Fort Lointain, Fiona, Blanche-Neige, Cendrillon, la Belle au Bois Dormant, la reine Lillian et Doris sont

capturées et enfermées dans les cachots à cause de la trahison de Raiponce, qui était secrètement fiancée au prince Charmant. Le lendemain, Shrek et ses amis sont attaqués par Crochet et son équipage de pirates, mais le groupe parvient à les vaincre. Shrek apprend alors que le prince Charmant s'est emparé de Fort Fort Lointain : Artie convainc alors Merlin d'utiliser la magie pour les transporter tous au royaume. Le sort réussit, mais à cause d'un effet secondaire, le Chat et l'Âne échangent leurs corps. Shrek et les autres arrivent dans un Fort Fort Lointain dévasté par les méchants : grâce à Pinocchio, ils apprennent que le prince Charmant a organisé une comédie romantique avec Raiponce sur la place du château, au cours de laquelle il tuera Shrek devant tous les citoyens du royaume. Le groupe le rejoint, mais ils sont rapidement découverts. Lorsque le prince Charmant menace de tuer Arthur, l'ogre lui révèle, pour le sauver, qu'il l'a conduit là uniquement pour qu'il prenne sa place sur le trône, chose restée cachée jusqu'à ce moment-là, déclarant qu'il ne s'est jamais soucié de lui et lui disant de partir. Shrek est conduit dans les prisons du château en préparation du spectacle ; l'Âne et le Chat sont emprisonnés avec les princesses ; Arthur s'éloigne du palais déçu et affligé. Fiona et les autres princesses parviennent à se libérer et libèrent tous les autres personnages des contes de fées. Peu avant d'entrer dans le château, le Chat et l'Âne rencontrent Arthur, et après de nombreux efforts, parviennent à convaincre le garçon que l'ogre a dit ces choses à Charmant uniquement pour le protéger. Le groupe atteint la place du château lorsque le spectacle du prince est en plein déroulement, au moment où Shrek, enchaîné, apparaît sur scène. Charmant fait signe à ses alliés d'emprisonner les amis de Shrek et leur ordonne de tuer l'ogre. C'est alors qu'Arthur surgit :

Vous savez, j'ai un très bon copain qu'un jour m'a dit : « ce n'est pas parce que tout le monde te traite comme un méchant, ou un ogre, ou tout simplement une truffe, que c'est forcément ce que tu es ». Ce qui est plus important, c'est la façon dont toi tu te vois. Et s'il y a vraiment une chose à laquelle tu tiens, ou un chemin que tu as envie d'emprunter, le seul qui peut se mettre en travers de la route c'est toi. (...) C'est vous et vous seul qui vous faites obstacle. (Miller & Hui, 2007)

Après ce discours, tous les méchants des contes de fées se repentent et libèrent les amis de Shrek. Charmant ne se rend cependant pas et attaque Arthur armé d'une épée, mais est arrêté par l'ogre. Ce dernier est frappé par l'épée d'un Charmant furieux, mais feint d'être blessé pour le désarmer, puis il le soulève :

- C'était mon heureux pour toujours à moi qui devait arriver !
- Désolé, tu vas devoir attendre le prochain : c'est le mien et je ne le prête pas.

(Miller & Hui, 2007)

Ensuite, la Dragonne fait tomber la tour scénique sur le prince, en le tuant. Arthur prend alors la couronne et accepte de devenir roi. Cependant, le Chat et l'Âne retrouvent leurs corps grâce à Merlin, également transporté là. Shrek et Fiona retournent enfin à leur marais. L'ogre surmonte sa peur et devient papa de trois adorables petits ogres.

Shrek : il était une fin

Pendant les événements du premier film, le roi Harold et la reine Lillian, n'ayant pas confiance en la Fée Marraine, se sont rendus au Nid des Sorcières pour signer un pacte magique avec le nain Tracassin. Selon ce pacte, ils céderaient leur royaume en échange du sauvetage de leur fille Fiona enfermée dans une tour. Juste avant de signer, cependant, un messager les a informés que leur fille avait déjà été sauvée, anéantissant ainsi le plan du nain. Shrek vit heureusement dans son marais avec sa femme Fiona et leurs trois petits ogres. Cependant, la monotonie de la routine familiale commence à peser sur lui, et il en vient même à ressentir la nostalgie des temps où il vivait comme un véritable ogre, avant de rencontrer Fiona. Pendant la fête d'anniversaire de ses trois enfants, sous le coup du stress pour gérer la fête et des demandes pressantes des invités, sa frustration éclate et il rugit de colère, détruisant le gâteau d'anniversaire. Il se dispute ensuite avec Fiona :

- Incroyable.
- Ne me le dis pas ! Ces villageois sont...
- Je ne parle pas des villageois Shrek, je parle de toi ! C'est comme ça que tu veux te souvenir du premier anniversaire de tes enfants ?
- C'est génial, tout est de ma faute !
- Oui ! Mais... on en parle après la fête, à la maison.
- Tu veux dire le panneau publicitaire dans lequel on vit ? (...) Je veux seulement que les choses redeviennent comme avant, quand les villageois avaient peur de moi, (...) quand je pouvais faire ce que je voulais quand j'avais envie de le faire ! Avant, quand le monde avait du sens ! (...)
- Shrek, tu as trois beaux enfants, une femme qui t'aime tant, des amis qui t'adorent. Tu as tout, pourquoi tu es la seule à ne pas comprendre ?

(Mitchell, 2010)

Après, Shrek s'en va. Pendant ce temps, Tracassin vit dans la misère et nourrit encore beaucoup de rancune envers Shrek, qu'il tient pour responsable de ses malheurs. Il assiste à la dispute entre Fiona et Shrek et décide d'attirer Shrek par une ruse. Il l'invite dans sa roulotte, le convainquant d'accepter un pacte : l'ogre cédera un jour de son enfance en échange d'un jour de sa vie passée. Une fois accepté,

Shrek est transporté dans un monde parallèle et se retrouve dans le village près de son marais. Après s'être amusé à effrayer les villageois comme il le faisait autrefois, il se rend compte que quelque chose ne va pas : Fiona est l'ogresse la plus recherchée du royaume et sa maison dans le marais est simplement une grande souche d'arbre coupée sans porte ni fenêtres, comme si elle n'avait jamais été habitée. Peu après, des sorcières capturent Shrek et l'emmènent dans une cage tirée par l'Âne (qui ne le reconnaît pas) au château de Fort Fort Lointain, où Tracassin est devenu dictateur. Le nain explique à Shrek le piège caché dans son contrat :

- Je te le dis, tu m'as donné un jour de ton passé, un jour dont tu ne te souvenais même pas... Un jour où tu étais un petit garçon innocent, insouciant... [fredonne « Joyeux anniversaire »]
- Tu as pris le jour de ma naissance !
- Non, Shrek, tu me l'as donné.
- Profite tant que tu peux, (...) parce qu'à la fin de la journée...
- Mais tu n'as pas entendu la meilleure partie, puisque tu n'es jamais né, quand ce jour viendra à la fin, tu le feras.
- Où est Fiona ? Où est ma famille ?
- Idiot d'ogre, tu ne comprends pas, n'est-ce pas ? Tu n'es jamais né, tu n'as jamais rencontré Fiona, tes enfants n'existent pas !

(Mitchell, 2010)

Grâce à sa force, Shrek parvient à se libérer, à voler un balai à une sorcière et à s'enfuir du château avec l'Âne. Le protagoniste n'arrive pas à convaincre l'Âne qu'il est son meilleur ami, mais après avoir vu l'ogre pleurer de désespoir, l'Âne décide de rester à ses côtés. Connaissant bien Tracassin, après avoir examiné le contrat, l'Âne révèle que la seule solution est de remplir la clause cachée, révélée en pliant le contrat comme un origami. Ils découvrent alors la phrase « baiser d'amour véritable », qui est ce dont Shrek a besoin pour se sauver de la mort et retourner à la réalité. Shrek retourne au château d'où il avait sauvé Fiona, mais il ne trouve pas la princesse, qui a réussi à se libérer seule. Alors qu'ils marchent dans la forêt, l'Âne tombe dans une trappe et est transporté sous terre. Shrek, suivant ses traces, se retrouve dans une énorme grotte où vit un groupe d'ogres guerriers dirigé par Fiona elle-même. Pendant ce temps, Tracassin décide d'engager quelqu'un pour capturer l'ogre et fait convoquer le joueur de flûte magique. Au repaire des ogres, Shrek revoit également le Chat Botté, devenu obèse. Les tentatives de Shrek pour reconquérir le cœur de l'ogresse échouent. Les ogres découvrent que

Tracassin quittera son palais ce soir-là et décide d'agir. Shrek profite de ce moment pour parler avec Fiona :

- En fait, je veux tout réparer ! Les ogres, Tracassin, ton sort...
- Comment sais-tu pour mon sort ?
- D'accord, d'accord, s'il te plaît. Fiona, si tu m'écoutes, je peux tout t'expliquer. (...)
- Je ne sais pas qui tu es, et comment sais-tu pour le sort, mais si l'un de ces ogres découvre que je suis...
- Une belle princesse ?
- Ce n'est pas qui je suis ! Plus maintenant.
- Écoute, je sais que tu es bouleversée, je...
- Tu ne sais rien à propos de moi !
- Je sais tout à propos de toi ! Je sais que tu chantes si magnifiquement que les oiseaux explosent ! (...) Je sais que quand tu vois une étoile filante, tu croises les doigts, tu te courbes le nez et tu fais un vœu. (...) Je sais que tu dors aux chandelles, car à chaque fois que tu fermes les yeux, tu as peur de te réveiller dans celle tour. Mais surtout, Fiona, je sais que tu deviens humaine tous les jours, parce que tu n'as jamais été embrassée. (Mitchell, 2010)

L'attaque se révèle être un piège et les ogres sont hypnotisés par le joueur de flûte et tous capturés, sauf Shrek et Fiona, sauvés par le Chat et l'Âne. Shrek essaie d'obtenir un baiser de la princesse, mais cela n'a aucun effet, car dans cette réalité Fiona n'a jamais rencontré Shrek et donc ne l'a jamais aimé. Après avoir échoué à capturer l'ogre, Tracassin annonce au peuple qu'il offrira un contrat magique réalisant tout souhait à quiconque lui livrera Shrek. L'ogre décide alors de se livrer à Tracassin pour obtenir un nouveau contrat, mais découvre qu'il ne peut annuler les effets du précédent. Il demande donc la libération des ogres et est ensuite emprisonné avec Fiona qui, contrairement aux autres ogres, est mi ogre mi princesse. L'Âne, avec l'aide du Chat et des ogres libres, élabore un plan pour pénétrer dans le palais de Tracassin et libérer Shrek et Fiona : les ogres entreront dans le bâtiment cachés dans la nouvelle boule de discothèque du nain. Le plan fonctionne et l'Âne, avec les ogres et le Chat, parvient finalement à entrer et à aider les deux, qui étaient menacés par la dragonne. Les 24 heures arrivent à expiration, et Shrek commence à disparaître.

- Shrek !
- Tout va bien.

- Je dois pouvoir faire quelque chose.
- Tu as déjà tout fait pour moi, Fiona. Tu m'as donné un foyer, une famille...
- Tu as des enfants ?
- Nous avons des enfants ! Fergus, Farkle, et une petite fille nommée...
- Felisha ! J'ai toujours voulu avoir une fille nommée Felisha.
- Et un jour, tu l'auras. Tu sais quelle a été la meilleure partie de la journée ? J'ai eu l'occasion de retomber amoureux de toi.

(Mitchell, 2010)

Fiona embrasse Shrek juste avant sa disparition, et le baiser brise le pacte : le protagoniste est alors transporté dans la ligne temporelle originale, précisément au moment précédent la dispute avec Fiona lors de l'anniversaire de ses enfants. Cette fois, au lieu de se mettre en colère, Shrek embrasse sa famille et ses amis avec une appréciation renouvelée pour eux, conscient et heureux de sa vie et de son entourage :

- Tu sais, j'ai toujours pensé que c'était moi qui t'avais sauvé de la forteresse du dragon.
- C'est vrai !
- Non, c'est toi qui m'as sauvé.

(Mitchell, 2010)

On voit bien comment, dans cette saga, tous les personnages des contes sont concernés. La particularité consiste, on l'a vu, dans leur rôle. Bien sûr, Shrek et Fiona, en tant qu'ogres, ne respectent pas du tout les caractéristiques stéréotypées de leur personnage. Même si Shrek, au commencement, vit comme un ogre traditionnel, le cœur de l'œuvre concerne précisément son changement. Mais encore, à la fin du troisième film, on voit qu'également tous les méchants des contes changent d'avis, en révélant des rêves qui n'ont rien à faire avec leur rôle criminel. Marraine la bonne Fée et le prince Charmant subissent eux-aussi un détournement : on sait très bien que, traditionnellement, ils appartiennent au côté « bon » de l'histoire : la première aide Cendrillon pour aller au bal, tandis que le deuxième est celui qui sauve la princesse et l'épouse à la fin de presque tous les contes. Même les personnages du Petit Chaperon rouge sont inversés : le méchant Loup est un ami de Shrek, qui l'aide en différentes occasions, tandis que le Chaperon fréquente la Pomme Empoisonnée avec les méchants et passe son temps à dévaliser les habitants de Fort Fort Lointain. Enfin, les princesses présentent des caractères

forts et audaces, elles sont prêtes à se sauver toutes seules grâce au support de Fiona, et Raiponce se révèle une traîtresse.

On voit alors comment, à l'intérieur de quatre films, les auteurs sont arrivés à renverser complètement toutes les croyances liées à ces personnages et présentes depuis des siècles. Malgré cela, les spectateurs les reconnaissent, connaissent leur histoire et leurs actes, il ne s'agit pas d'un empêchement pour la vision des films : c'est une façon différente de voir les contes, une version alternative qui, on l'a vu dans les chapitres précédents, commence à concerner même les œuvres de littérature de jeunesse.

6. Conclusion

Dans l'introduction de ce chapitre on s'était posé les questions suivantes à propos de l'ogre : comment est-il représenté ? Est-il l'ogre méchant, terrifiant et vorace qu'on a illustré depuis la nuit des temps ? Est-il l'ogre gentil et doux qu'on retrouve à l'intérieur des œuvres de littérature de jeunesse plus récentes ?

On a parlé des métaphores auxquelles l'ogre est lié. On a porté quelques exemples où la comparaison avec l'ogre est mise sur un plan positif, mais la plupart d'entre elles concerne l'ogre en tant que personnage cruel et tyran. À titre d'exemple, on a illustré l'œuvre de deux personnages historiques qui peuvent être comparés aux ogres à cause de leurs actions, le roi Hérode et Adolf Hitler. On a parlé ensuite du père qui persécute son fils jusqu'à la mort dans *L'ogre* de Jacques Chessex et du mari qui arrive à tuer sa femme en croyant d'avoir l'autorité pour le faire dans *Le Sari vert* d'Ananda Devi. Enfin, on a présenté deux œuvres qui touchent les thématiques du viol et de l'abus envers les femmes et les enfants, *Le cabinet sanglant* d'Angela Carter et *Alina e l'orco Ulrico* de Anna Baccelliere. On voit alors très bien comment le mot « ogre », encore de nos jours, renvoie à un être méchant, lié à son désir de pouvoir et pas soucieux des sentiments autrui. Il reflète exactement le mythe de Cronos (cf. Chapitre 4), en se liant ainsi aux caractéristiques présentées dans les contes traditionnels et en restant toujours ancré au stéréotype de ce personnage.

Ensuite, on a présenté trois jeux vidéo qui ont l'ogre parmi leurs personnages. À l'intérieur de ces jeux, *Warcraft*, *Of Orcs and Men* et *Middle-earth : shadow of Mordor* l'ogre est représenté de manière très différente. Dans *Warcraft* les ogres passent d'une période pacifique à une période belliqueuse, pour enfin retourner à vivre en tranquillité. Dans *Of Orcs and Men* les ogres sont des protagonistes réduits en esclavage, ils font partie des victimes et pas des bourreaux, et leur but est celui de la justice et de la liberté. Dans *Middle-earth : shadow of Mordor* les ogres sont des êtres méchants et serveurs de l'antagoniste. Il y a alors une certaine variété à l'intérieur des jeux vidéo, qui présentent des ogres qui reflètent totalement le stéréotype de leur personnage, mais en proposant aussi des figures positives,

qui veulent se racheter et combattre pour un monde en paix. On voit alors comment, aussi dans le monde des jeux vidéo, on cherche à se détacher de la tradition pour proposer des versions nouvelles de ces personnages.

On a continué en parlant des séries télévisées et des films. Dans *Once Upon a Time*, même s'ils n'ont pas un rôle principal, les ogres sont dépeints comme méchants, en faisant obstacle aux protagonistes. Dans *The Lord of the Rings : the Ring of Power*, les ogres sont les soldats cruels faisant partie des antagonistes. Dans *Bright* on présente les deux versions : le protagoniste veut s'intégrer dans la société en aidant les autres à travers son travail de policier, tandis que le gang vit dans un climat de criminalité et de violence. Enfin, *Le hobbit : un voyage inattendu* est similaire aux autres œuvres inspirées des œuvres de Tolkien, où les ogres sont des antagonistes cruels. Les exemples proposés mettent en relief le rôle de l'ogre en tant que personnage négatif. Seul Nick Jakoby, le co-protagoniste de *Bright*, cherche à modifier sa situation pour l'améliorer. On peut alors dire que dans le monde du cinéma on est encore attaché aux caractéristiques traditionnelles du personnage, exception faite pour *Shrek*. En effet, en illustrant dans le détail les différentes intrigues, on a vu comme les films de la saga ont du sens grâce surtout au détournement du stéréotype, qui fait en sorte que le public retrouve des personnages déjà connus sous une nouvelle forme et avec de nouvelles aventures à affronter.

Pour conclure, on peut dire que l'exemple de *Shrek* commence à être suivi surtout sur le plan des jeux vidéo, mais pas encore assez dans le monde du cinéma. Peut être que, dans les prochaines années, on verra une augmentation de ces films, car le public cherche des histoires nouvelles, particulières et inattendues.

6.

Expérimentation d'un réseau de textes

1. La saga de l'ogre bienveillant

Problématique

À l'intérieur de ce réseau, on explorera le personnage archétype de l'ogre à partir de son stéréotype littéraire, pour arriver à la vision actuelle de ce personnage en passant à travers la déconstruction que la littérature d'enfance des dernières années a œuvrée. On commencera par étudier la représentation du personnage telle que les enfants le perçoivent, car il est essentiel que ces derniers maîtrisent d'abord le stéréotype de l'ogre avant d'explorer les multiples facettes qu'il peut revêtir dans la littérature jeunesse. Ensuite, on découvrira des textes où l'ogre ne correspond pas au cliché du géant méchant, dévoreur d'enfants, sale et cruel.

L'objectif principal est de sensibiliser les élèves au pouvoir des stéréotypes sur les croyances initiales des lecteurs à propos d'un livre, en mettant en évidence le fait que le plaisir de la lecture peut aussi résulter des changements, des surprises et des éléments inattendus.

Âge des élèves

Multi-classe de quatrième et de cinquième élémentaire, neuf-dix ans

d. Compétences clés

1. Compétences en lecture et en écriture : capacité d'identifier, de comprendre, d'exprimer, de créer et d'interpréter des concepts, des sentiments, des faits et des opinions, à l'oral et à l'écrit.
2. Compétences multilingues : capacité d'utiliser plusieurs langues de manière appropriée et efficace pour la communication.
3. Compétences personnelles, sociales et en matière d'apprentissage : l'aptitude à réfléchir, sur soi-même, à gérer efficacement le temps et l'information, à travailler en équipe dans un esprit constructif.
4. Sensibilité à la diversité culturelle, intérêt et curiosité pour les langues et pour la communication interculturelle.

e. Disciplines concernées

1. Didactique intégrée des langues (français, italien)
2. Arts

f. Compétences attendues

- L'élève participe à des échanges communicatifs (conversation, discussion en classe ou en groupe) avec ses camarades et ses enseignants en respectant le tour de parole et en formulant des messages clairs et pertinents, dans un registre aussi approprié que possible à la situation.
- Il écoute et comprend des textes oraux "directs" ou "transmis" par les médias en saisissant le sens, les informations principales et l'objectif. Il lit et comprend des textes de différents types, continus et non continus, en identifiant le sens global et les informations principales, en utilisant des stratégies de lecture adaptées aux objectifs.
- Il lit des textes de différents genres appartenant à la littérature pour l'enfance, à voix haute et en lecture silencieuse et autonome, et formule des jugements personnels à leur sujet.
- L'élève utilise ses connaissances et compétences en langage visuel pour produire différents types de textes visuels (expressifs, narratifs, représentatifs et communicatifs)

h. Liste des albums :

1. *Le déjeuner de la petite ogresse*, textes et illustrations de Anaïs Vaugelade, éditions L'école des loisirs, 2002

Tous les mercredis, la petite ogresse, orpheline, chasse les enfants pour le repas du dimanche. Un mercredi, un enfant entre sans avoir peur d'elle dans la cage. L'enfant ne la craint pas et il est gentil. Il fait le ménage, range les casseroles et passe la serpillère. La petite ogresse ne veut plus le manger. Mais il faut qu'elle mange. Alors le petit garçon s'en va pour ne pas être mangé. Et quelques années plus tard... Le temps passe et la petite ogresse devient une belle ogresse. L'enfant, qui est devenu un bel homme, revient pour l'épouser.

2. *L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau*, Philippe Corentin, éditions L'école des loisirs, 1995

Un ogre rentre de la chasse avec un loup, une petite fille et un gâteau. Mais pour rentrer chez lui il doit traverser la rivière dans un tout petit bateau dans lequel il ne peut faire monter qu'un passager à la fois. Mais pendant ce temps dans la rivière les crocodiles et l'hippopotame mangent la barque et l'ogre. Le loup et le gâteau s'enfuient. Alors l'ogre que l'on croyait avalé et digéré sort de l'eau en pestant contre les animaux.

3. *L'ogre qui avait peur des enfants*, textes Marie-Hélène Delval, illustrations de Pierre Denieuil, éditions Bayard jeunesse, 2003

L'ogre qui avait peur des enfants est l'histoire d'un ogre solitaire et effrayé par les enfants à cause des récits effroyables de sa mère dans son enfance. Un jour, deux enfants, Babette et Jojo, se perdent dans la forêt et trouvent refuge dans son château. Au lieu de les dévorer, l'ogre panique et se cache sous une table. Les enfants, étonnés, le rassurent et lui prouvent qu'il n'est pas un vrai ogre. Ensemble, ils partagent un repas et se lient d'amitié, transformant ainsi la peur en bonheur. Désormais, ils se retrouvent tous les mercredis pour des aventures joyeuses, symbolisant ainsi l'amitié improbable entre un ogre et deux enfants.

4. *Petit ogre voulait aller à l'école*, textes de Marie-Agnès Gaudrat, illustrations de David Parkins, éditions Bayard jeunesse, 2019

Petit ogre voulait aller à l'école raconte l'histoire d'un jeune ogre, Petit ogre, qui rêve d'aller à l'école malgré les réticences de ses parents ogres. Déterminé à découvrir le monde de l'éducation, Petit ogre fait face à de nombreux défis et préjugés sur son chemin vers l'école. Lorsqu'il arrive à l'école, Petit ogre est initialement accueilli avec peur et méfiance par les autres enfants, qui le considèrent comme un monstre. Cependant, grâce à sa gentillesse, sa curiosité et son désir d'apprendre, Petit ogre gagne peu à peu le respect et l'amitié de ses camarades de classe. Au fil du temps, Petit ogre découvre le plaisir d'apprendre et de jouer avec ses nouveaux amis. Il se lie d'amitié avec un enseignant compréhensif qui l'aide à s'intégrer à l'école et à surmonter les obstacles liés à sa différence.

Activité d'introduction (2h)

Pour vérifier que les élèves connaissent les traits stéréotypés de l'ogre, on leur demandera d'en dessiner un. Ensuite, on conduira une discussion sur les caractéristiques du personnage pour mettre en évidence les croyances des enfants, en leur demandant d'apporter, comme exemple, des histoires connues.

Première lecture : *Le déjeuner de la petite ogresse*

- Vision de la vidéo sur YouTube
- Création d'une bande dessinée : les élèves connaissent déjà les caractéristiques de la bande dessinée, l'ayant déjà abordées au cours d'un stage précédent. Ils représenteront les scènes clés du livre en utilisant au maximum quatre ou cinq cases (par exemple : l'ogresse capture l'enfant ; l'enfant dresse la table ; l'ogresse veut goûter la main de l'enfant ; les personnages se rencontrent après quelques années et ils tombent amoureux). Ils pourront utiliser des bulles et des onomatopées pour enrichir leur travail. Les élèves se concentreront également sur l'évolution des personnages tout au long de l'histoire, aussi bien sur le plan physique que moral.

- Discussion finale : on terminera la séance par une discussion pour comparer le personnage de l'ogresse avec les opinions ressorties du *brainstorming* initial.

Deuxième lecture : *L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau* (2h)

- Vision de la vidéo sur YouTube
- Discussion sur les caractéristiques du personnage : dans ce cas spécifique l'ogre n'est pas un personnage positif, mais il devient protagoniste de l'histoire. Ce qui est mis en évidence, par rapport à la figure stéréotypée du personnage, c'est le fait que le personnage est malin et cherche à trouver une solution intelligente aux problèmes, plutôt que de dévorer tout de suite ses victimes et d'agir impulsivement.
- Jeu de rôle : la classe sera divisée en petits groupes auxquels on assignera un personnage à incarner. Les élèves joueront les moments-clé de l'histoire en raisonnant sur la solution que l'ogre aurait dû trouver pour passer le fleuve, donc en changeant la partie finale de l'histoire.

Troisième lecture : *L'ogre qui avait peur des enfants* (2h)

- Vision de la vidéo sur YouTube
- Et si l'ogre avait peur de... : les élèves, individuellement, écriront l'histoire en modifiant la peur du protagoniste. Pour ce faire, ils pourront utiliser leurs peurs. Le but sera celui de trouver une solution à la peur proposée, en utilisant l'aide des enfants protagonistes de l'histoire.
- Discussion collective : l'histoire sera présentée à la classe, et on discutera sur les façons utilisées pour surmonter la peur choisie.

Quatrième lecture : *Petit ogre voulait aller à l'école* (1h 30)

- Vision de la vidéo sur YouTube
- Activité d'écriture : les élèves écriront une lettre de soutien aux parents de Petit ogre, l'encourageant dans son désir d'aller à l'école et partageant leurs propres expériences positives avec l'éducation. Les lettres seront enfin partagées avec la classe.

Tâche finale pour l'ensemble du réseau (2h)

Écriture du texte « Petit ogre veut apprendre à skier »

Les élèves, divisés en trois groupes de 5 personnes, écriront l'histoire en s'inspirant du personnage rencontré dans la dernière séance, en imaginant les aventures du protagoniste sur les pistes de ski. Les

élèves devront écrire l'histoire en mettant en évidence les difficultés rencontrées par le personnage principal tout au long de son parcours d'apprentissage. Ils devront décrire les défis spécifiques auxquels le petit ogre est confronté, tels que l'équilibre précaire sur les skis, la peur de tomber ou les moqueries des autres. Enfin, ils devront montrer comment le personnage surmonte ces obstacles.

2. Le travail en classe

Le réseau a été expérimenté dans une classe multi-âge de quatrième et cinquième élémentaire, dans une école d'un petit village de la Moyenne Vallée d'Aoste. La classe était composée de dix garçons et de cinq filles. Un élève présentait un trouble de l'attention, mais il n'a pas été nécessaire d'adapter les activités car ses compétences en français et en écriture sont bien développées.

Pendant mon intervention il y avait toujours deux enseignantes de classe et, selon les journées, l'enseignante spécialisée ou l'éducatrice.

J'avais déjà travaillé avec cette classe lors d'un stage de didactique de la langue italienne qui s'était déroulé à partir du mois d'octobre jusqu'au mois de janvier. Cela a été un aspect facilitateur, car lors de la planification des activités je connaissais déjà leurs points de force, leurs faiblesses et leurs préférences.

Première rencontre : *Le déjeuner de la petite ogresse*

Pour commencer la séance, j'ai écrit "ogre" au tableau, en demandant aux enfants la signification de ce mot. Les élèves l'ont traduit en italien, et ensuite ils ont dessiné le personnage sur le cahier. Tout de suite, ils m'ont posé des questions sur les caractéristiques que leur dessin devait avoir, mais j'ai souligné qu'il n'y avait pas de mauvaises réponses : chacun aurait dû dessiner le personnage en suivant la représentation mentale que le mot suscitait. Les dessins étaient plus au moins similaires entre eux : l'ogre était laid, avec l'air méchant, et il était en train de manger. Un élève, pour souligner sa grandeur, l'a dessiné par rapport à une tour militaire ; un autre, pour souligner sa violence, a ajouté un bouclier et une épée. Un élève a fourni une interprétation intéressante : il s'imaginait un ogre gentil qui mangeait des légumes, et pendant la discussion il a expliqué que son ogre était méchant, mais à un moment donné il a changé d'avis. J'ai imaginé qu'il s'était inspiré du géant protagoniste du GGG, histoire qu'il a apporté comme exemple pendant la discussion. Pour ce qui concerne les traits physiques et les couleurs, presque tout le monde s'est inspiré du célèbre ogre Shrek.

Quand les élèves ont terminé le dessin, nous avons eu une discussion collective pour mettre en évidence les connaissances du personnage en utilisant éventuellement des histoires connues comme exemple :

ENSEIGNANT : vous avez dessiné votre idée de l'ogre. Il est comment votre ogre ? Il est beau ?

ÉLÈVES : non !

ÉLÈVE 1 : oui, lo voglio fare buono, voglio che sia bravo

ENSEIGNANT : il est méchant ?

ÉLÈVES : oui !

ENSEIGNANT : qu'est-ce qu'il mange ?

ÉLÈVE 1 : une baguette

ÉLÈVE 2 : les humains

ÉLÈVE 1 : anche la verdura e le piante. Però prima mangiava gli umani, adesso no.

ENSEIGNANT : vous connaissez des histoires où l'ogre est l'antagoniste ?

ÉLÈVE 3 : si, tipo come in Cappuccetto Rosso, il ruolo del lupo

ÉLÈVE 1 : si ma può anche succedere che all'inizio è cattivo ma poi diventa bravo

ÉLÈVE 3 : sì ! Tipo la Bella e la Bestia

ENSEIGNANT : oui, il peut se passer qu'il devienne gentil. Mais vous connaissez des histoires où il est méchant tout le temps ?

ÉLÈVE 4 : Jack e il fagiolo magico

ÉLÈVE 5 : Shrek

ENSEIGNANT : c'est vrai qu'au commencement de l'histoire Shrek est méchant, mais après il y a un changement. Vous connaissez d'autres histoires, où l'ogre est méchant du commencement jusqu'à la fin ?

ÉLÈVE 6 : Pollicino

ENSEIGNANT : oui bien sûr, dans le conte du Petit Poucet l'ogre veut manger le protagoniste tout le temps, mais à la fin il n'arrive pas à le faire.

(Silence)

ENSEIGNANT : le problème c'est qu'il y a beaucoup d'exemples dans les histoires des frères Grimm...

ÉLÈVE 6 : oui, j'ai le livre à la maison !

ENSEIGNANT : les contes des frères Grimm ont inspiré Disney pour faire les films, mais Disney a coupé des parties. Par exemple, dans l'histoire de la Belle au bois dormant il y avait aussi une ogresse.

ÉLÈVES : ah davvero ?

ENSEIGNANT : la même chose s'est passée avec le Chat Botté. C'est qui le Chat Botté ?

ÉLÈVE 6 : il Gatto con gli Stivali !

ENSEIGNANT : dans l'histoire originelle il y avait un ogre, mais le film raconte une histoire totalement différente. Alors, au contraire, vous connaissez des histoires où l'ogre est un personnage positif ?

ÉLÈVE 1 : si, io lo so ! Il GGG

ÉLÈVE 7 : ma il GGG è un gigante ! Non è un orco

ENSEIGNANT : en effet, le géant et l'ogre ont certaines caractéristiques en commun, mais ils sont deux personnages différents.

ÉLÈVE 1 : ma possiamo anche dire che alcuni orchi sono giganti

ENSEIGNANT : oui bien sûr, c'est pour cette raison que beaucoup d'entre vous ont dessiné un ogre de grande taille. Vous connaissez d'autres exemples où l'ogre est protagoniste ?

ÉLÈVES : Shrek !

ENSEIGNANT : d'autres exemples ?

(Silence)

J'ai donc expliqué aux élèves que pendant ces rencontres on lira des histoires où l'ogre est un personnage positif, en leur présentant la première œuvre : *Le déjeuner de la petite ogresse* d'Anaïs Vaugelade. Après avoir regardé la vidéo sur YouTube, à tour de rôle, les enfants ont résumé l'histoire.

ENSEIGNANT : qu'est ce qui s'est passé dans cette histoire ?

ÉLÈVE 6 : quest'orca...

ENSEIGNANT : orchessa, rappelez-vous qu'en italien le féminin du mot orco est orchessa, car l'orca est un animal.

ÉLÈVE 6 : ok, allora c'era un orchessa che era orfana. E viveva in un grande castello da sola, e ogni domenica mangiava un bambino. Ogni mercoledì andava nella foresta con una scatola, anzi una gabbia, ci metteva dentro la torta, il bambino entrava, piangeva, urlava. Lei lo portava a casa e la domenica lo mangiava.

ENSEIGNANT : ok, stop. Qui veut continuer l'histoire ?

ÉLÈVE 8 : lei, appena arrivata al castello, tutti i bambini che ha rapito si sono liberati, anzi solo qualche bambino, e hanno fatto dei dispetti nel castello. Si sono nascosti, hanno usato il martello sulla porta...

ENSEIGNANT : êtes-vous d'accord avec ce qu'il dit ?

ÉLÈVES : non !

ENSEIGNANT : Comment voulons-nous le corriger ?

ÉLÈVE 9 : un mercoledì l'orchessa prende un bambino che non piange.

ENSEIGNANT : infatti cosa pensa, quando trova questo bambino ?

ÉLÈVE 10 : ma è commestibile ?

ÉLÈVE 9: poi quando arriva al castello il bambino ha fame, quindi gli dà da mangiare ed esce un attimo.

ENSEIGNANT : c'est vrai ? L'enfant a faim ?

ÉLÈVE 6 : l'orchessa gli dà da mangiare così diventa più grasso e la carne diventa più buona, ma gli altri bambini non la mangiavano; invece, lui ne voleva ancora e chiede anche la vinaigrette.

ÉLÈVE 1 : cos'è la vinaigrette ?

ÉLÈVE 11 : è una salsa francese che si mette sull'insalata, buonissima !

ÉLÈVE 9 : dopo che gli ha dato da mangiare, l'orchessa si arrabbia.

ENSEIGNANT : pourquoi ?

ÉLÈVE 9 : perché mangia, perché non piange ma soprattutto perché è scappato dalla gabbia. Poi mette a soqqadro la casa per trovarlo.

ÉLÈVE 1: L'orchessa si arrabbia perché il bambino stava facendo casino.

ÉLÈVE 8: stava giocando a nascondino

ÉLÈVE 7 : no, stava pulendo !

ENSEIGNANT : c'est ça. Il voulait nettoyer, car la maison n'était pas très propre.

ÉLÈVE 9 : poi l'orchessa si è ammalata perché non mangiava bambini.

ENSEIGNANT : mais alors pourquoi elle n'a pas mangé cet enfant ?

ÉLÈVE 12 : perché pensava che non era buono da mangiare

ÉLÈVE 1 : no, perché gli stava simpatico !

ÉLÈVE 6 : perché quando ha iniziato a riordinare lei gli ha chiesto se voleva ancora la vinaigrette.

ENSEIGNANT : exactement, elle s'est rendue compte qu'elle ne voulait pas le manger. Maintenant, l'ogresse est tombée malade. Qui veut continuer ?

ÉLÈVE 13 : lui prepara il tè, poi l'orchessa si risveglia e voleva mangiargli la mano. Quindi il bambino si spaventa e se ne va.

ÉLÈVE 14 : la bambina va a cercare il bambino

ENSEIGNANT : en réalité, elle ne le cherche pas.

ÉLÈVE 6: il bambino è diventato un signore, torna, si sposano e l'orchessa decide di non mangiare più umani.

Quand on a terminé de résumer l'histoire, les enfants m'ont dit qu'ils l'ont beaucoup appréciée. Ensuite, je leur ai dit qu'ils devaient créer une BD (Bande Dessinée). Après avoir découvert que la BD, en italien, correspond au « fumetto », je leur ai donné les instructions : trouver quatre ou cinq moments-clé de l'histoire et créer une case pour chaque moment choisi, en ajoutant des bulles et des

onomatopées. On a donc conduit ce travail jusqu'à la fin de la rencontre. Les moments choisis étaient similaires : l'enfant est capturé, l'ogresse lui donne à manger, l'ogresse est malade, les protagonistes se rencontrent et ils se marient (images 13 et 14).

Images 13 et 14

Quelques exemples de BD



Deuxième rencontre : *L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau*

Avant de commencer la deuxième rencontre on a eu un moment de *briefing*, qui avait comme but celui de raconter les activités de la première rencontre à une élève qui était absente. A tour de rôle les enfants ont donc répété, en cherchant à utiliser le français, les caractéristiques de l'ogre qu'ils avaient dessiné et l'intrigue de l'œuvre *Le déjeuner de la petite ogresse*.

Ensuite, je leur ai présenté l'histoire *L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau* de Philippe Corentin. J'ai mis en évidence le fait que, dans ce cas, l'ogre n'est pas vu comme un personnage positif, mais il est quand même le protagoniste et il présente une caractéristique atypique : il est très malin. On a regardé la vidéo et j'ai posé des questions aux élèves :

ÉLÈVE 1: che bravo quest'orco, aiuta tutti !

ENSEIGNANT : il aide les autres personnages ? Tu es sûr ?

ÉLÈVE 2: no, anzi è proprio successo un casino !

ÉLÈVE 1: si che sono sicuro, perché ogni volta che i personaggi gridavano "maman !" lui girava la barca e li salvava.

ÉLÈVE 3: no, lui li porta via perché sennò si mangiano tra di loro!

ENSEIGNANT : alors, c'était rigolote cette histoire ?

ÉLÈVE 4: io non l'ho tanto capita.

ENSEIGNANT : alzi la mano chi pensa di non aver capito cos'è successo all'interno della storia.

Six élèves lèvent la main.

ENSEIGNANT : alors qu'est qui se passe : l'ogre doit chercher à emmener le loup, la petite fille et le gâteau de l'autre côté du fleuve, pour aller dans son château et pouvoir les manger.

ÉLÈVE 1: ma non ce la fa e viene mangiato dai coccodrilli e dall'ippopotamo

ENSEIGNANT : il a été mangé des animaux ?

ÉLÈVE 3: no, si è salvato !

ENSEIGNANT : e come ha fatto?

ÉLÈVE 3: gli ha sparato

ENSEIGNANT : ma alla fine gli animali erano vivi, quindi non può avergli sparato. Maintenant on regarde la vidéo pour la deuxième fois, faites attention.

Après avoir regardé à nouveau la vidéo, les enfants qui n'avaient pas bien compris la première fois ont raconté l'intrigue à tour de rôle. Ensuite, on a créé un schéma sur le cahier pour mettre en évidence les mouvements de l'ogre et ses erreurs :

1. Il porte la petite fille de l'autre côté
2. Il porte le loup de l'autre côté. C'est juste ? Non, parce que le loup mange la petite fille.
3. Il retourne avec le loup et il porte le gâteau de l'autre côté. C'est juste ? Non, parce que la petite fille mange le gâteau.
4. Il retourne avec le gâteau et il porte le loup de l'autre côté.
5. Il porte le gâteau de l'autre côté.
6. Les hippopotames et les crocodiles essayent de manger l'ogre.

Après avoir terminé, j'ai divisé les élèves en trois groupes, deux formés de quatre élèves, un de cinq. Les élèves se sont divisés et ont cherché à trouver la solution la plus facile pour l'ogre. Pour travailler en tranquillité, chaque groupe était dans une classe différente. Les groupes ont utilisé des stratégies différentes : le premier groupe a dessiné un schéma sur le tableau, le deuxième a dessiné les parcours possibles sur une feuille et le troisième a créé une liste de mouvements en s'inspirant de la liste créée auparavant.

Après une vingtaine de minutes tous les groupes ont trouvé la solution. Ils ont donc commencé à créer une petite scène de théâtre à montrer aux copains : ils ont décidé les personnages, le texte et la scénographie.

Bien que la scène à représenter était la même pour tous les groupes, le résultat a été original et amusant.

Le premier groupe, celui composé de cinq élèves, a utilisé les chaises et la table pour faire le bateau. Un enfant était le narrateur et en même temps le crocodile, donc il racontait ce qui se passait en glissant par terre. Pour faire comprendre quel était leur rôle, les membres du groupe ont attaché sur les vêtements une feuille avec le nom des personnages. Ils ont aussi créé un final alternatif : l'ogre, arrivé sur l'autre côté du fleuve, a mangé tout de suite le loup, la petite fille et le gâteau. Le crocodile a cherché à le manger à son tour, mais l'ogre l'a tué avec son fusil.

Le deuxième groupe a voulu représenter les animaux à l'aide des masques. Étant donné que les élèves n'étaient pas assez nombreux pour représenter tous les personnages, ceux qui avaient le rôle du loup et du gâteau, au moment donné, portaient les masques et devenaient l'hippopotame et le crocodile.

Le troisième groupe a utilisé beaucoup de scénographie : les élèves ont construit le bateau avec deux morceaux de carton, la rame avec des pailles et le fusil de l'ogre avec des règles. De plus, ils ont ajouté un texte simple mais originel en français, qui a rendu la scène très amusante.

Pour conclure la rencontre, les élèves ont écrit sur le cahier la stratégie que l'ogre aurait dû utiliser :

1. Il porte la fille de l'autre côté.
2. Il porte le loup de l'autre côté et il retourne avec la fille.
3. Il porte le gâteau de l'autre côté.
4. Il revient en arrière le bateau vide
5. Il porte la fille de l'autre côté.

Troisième rencontre : *L'ogre qui avait peur des enfants*

Pour commencer la troisième rencontre les élèves ont raconté aux enseignantes, en cherchant à utiliser le français, les histoires et les activités conduites jusqu'ici, car elles n'étaient pas présentes lors des deux premières rencontres. Ensuite j'ai présenté le titre de l'œuvre que nous aborderions, *L'ogre qui avait peur des enfants*, en demandant aux élèves des prévisions sur ce qui pourrait se passer dans l'histoire. Après une courte discussion, où les élèves ont mis en évidence le fait qu'il s'agissait d'un renversement complet de la tradition du personnage de l'ogre, on a regardé la vidéo.

Comme dans les activités précédentes, la vision de la vidéo a été suivie d'une discussion collective pour vérifier la compréhension des élèves :

ENSEIGNANT : alors, qu'est-ce qui se passe dans cette histoire ?

ÉLÈVE 1: il y a un ogre qui avait peur des enfants. Un mercredi, deux enfants arrivent dans la forêt

ENSEIGNANT : oui, il se promènent dans la forêt et arrivent où ?

ÉLÈVE 1: ils arrivent au château de l'ogre.

ENSEIGNANT : il est en train de faire quoi, l'ogre ?

ÉLÈVE 1: si nasconde dai bambini

ENSEIGNANT : il se cache quand il les voit. Mais qu'est-ce qu'il était en train de faire ?

ÉLÈVE 2: le petit déjeuner. Après les enfants sont arrivés, il est monté sur l'escalier, il avait peur et il tremblait beaucoup. Les enfants voulaient le rassurer, il descend...

ENSEIGNANT : oui, très bien ! Mais est-ce que vous avez compris pourquoi l'ogre avait peur des enfants ?

ÉLÈVE 1: prima, quand il était petit, sa maman lui raconte une histoire

ENSEIGNANT : oui ! Quelle histoire ?

ÉLÈVE 3: Petit Poucet ?

ENSEIGNANT : oui très bien ! Vous vous rappelez de cette histoire ? On en avait parlé pendant la première rencontre.

ÉLÈVE 4: oui, c'est Pollicino! Ma non la conosco bene

ÉLÈVE 5: io me la ricordo ma non so... non mi ricordo se il protagonista era un bambino o un folletto

ENSEIGNANT : dans l'histoire du Petit Poucet l'ogre était bon ou méchant ?

ÉLÈVE 4: bon ! Ou méchant... non me lo ricordo.

ÉLÈVE 1: non, il était méchant ! Mais ... non so come si dice in francese, è stato sconfitto.

ÉLÈVE 6: il est mort !

ENSEIGNANT : non, l'ogre ne meurt pas, mais le Petit Poucet lui enlève tous ses biens : la maison, l'argent, les bottes... donc l'ogre a perdu. Donc, c'est pour cette raison que l'ogre de notre histoire, quand sa maman lui a raconté cette histoire, avait peur des enfants. Le Petit Poucet était un voleur: vous avez peur des voleurs ?

ÉLÈVE 7: si, come in "Mamma ho perso l'aereo"

ENSEIGNANT : voilà. Donc qu'est-ce qui se passe quand les enfants arrivent chez lui ?

ÉLÈVE 8: ils mangent

ÉLÈVE 2: il descend de l'escalier, mais Jojo prend le couteau alors l'ogre se cache sous la table. Il recommence à trembler mais Babette le rassure. Ils mangent de la confiture...

ÉLÈVE 8: vogliono prendere gli stivali

ENSEIGNANT : oui, les bottes

ÉLÈVE 8: ils sautent

ENSEIGNANT : oui, et qu'est-ce qu'ils vont faire avec les bottes ?

ÉLÈVE 9: une promenade !

ÉLÈVE 1: à la fin, chaque mercredi, ils se promènent avec les bottes.

ENSEIGNANT : oui, c'est ça. Pourquoi le mercredi ?

ÉLÈVE 10: ils ne vont pas à l'école.

ENSEIGNANT : oui, en France, d'habitude, le mercredi les enfants ne vont pas à l'école.

Selon le projet initial, après la discussion les élèves auraient dû écrire un texte en modifiant la peur de l'ogre protagoniste. Toutefois, en collaboration avec l'enseignante de classe, la tâche a été modifiée pour l'adapter aux compétences des enfants : écrire un texte créatif sans l'aide d'indications précises était une activité avec un niveau de difficulté trop élevé pour eux.

On a alors décidé de les diviser en trois groupes formés de quatre personnes, en les tirant au sort. Ensuite, j'ai créé au tableau un schéma que les élèves devaient suivre (tableau 1). Chaque groupe devait créer une petite histoire illustrée intitulée "mon ogre a peur de...".

Tableau 1

Le schéma

<i>Quoi ?</i> (Quelle est la peur de l'ogre ?)	Dessin	Phrase
<i>Pourquoi ?</i> (Quelles sont les origines de cette peur ?)	Dessin	Phrase
<i>Stratégies</i> (comment faire pour la surmonter ?)	Dessin	Phrase
<i>Enfin</i> (la peur est surmontée ou pas ?)	Dessin	Phrase

Pour chaque étape les enfants font un dessin et écrivent une ou deux phrases qui expliquent ce qui est en train de se passer, avec l'aide du dictionnaire bilingue. À la fin du travail, les enfants m'ont demandé de présenter leurs histoires à travers une scène théâtrale.

Les résultats ont été très créatifs :

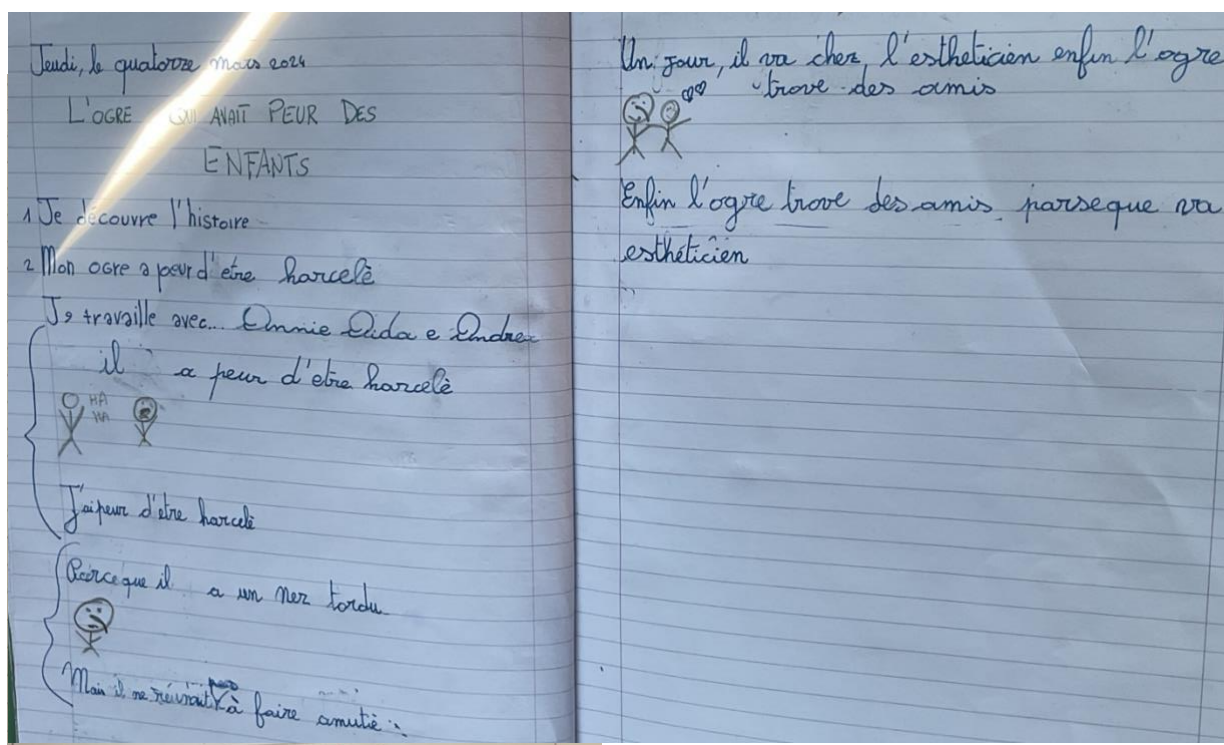
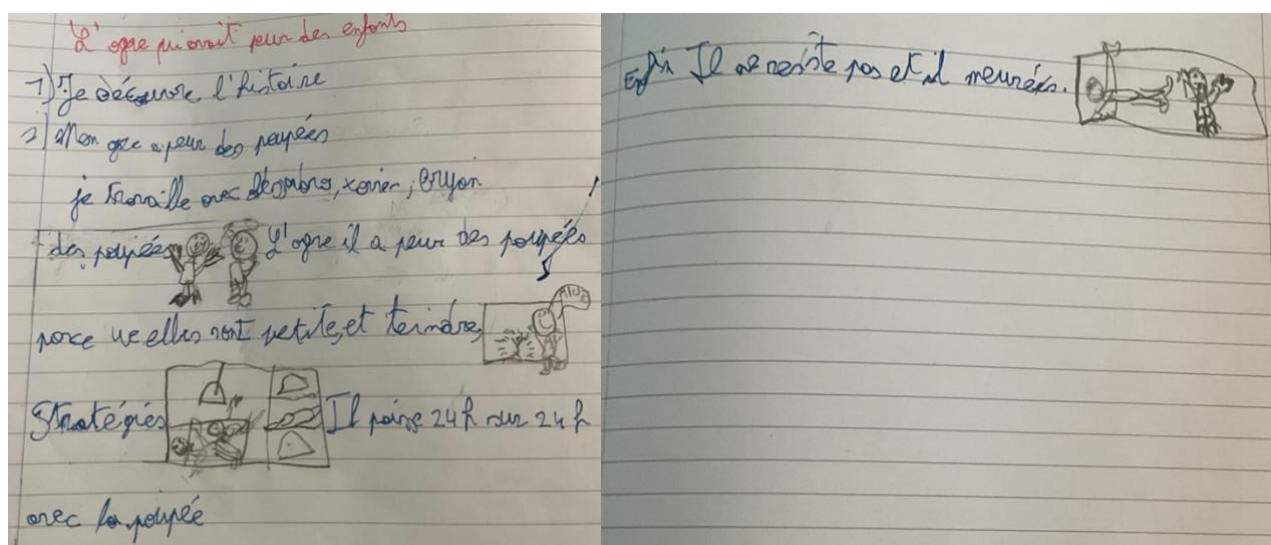
- Premier groupe (image 15) : l'ogre a peur des poupées parce qu'elles sont petites et tendres. Pour surmonter sa peur, il reste avec elles toute la journée. Pendant la nuit, elles se réveillent et vont vers lui : il a tellement peur qu'il meurt.
- Deuxième groupe (image 16) : l'ogre a peur des chaussettes parce qu'elles sont puantes et il n'est pas capable de les laver. Un jour, il voit la publicité d'une machine à laver et il décide de l'acheter. Il met les chaussettes dans la machine à laver mais, lorsque le lavage est terminé, il

en retrouve seulement une. Il décide alors d'aller se promener en mettant seulement une chaussette.

- Troisième groupe (image 17) : l'ogre a peur d'être harcelé car il a le nez tordu. À l'école il n'arrive pas à faire amitié à cause de ce problème. Il décide alors d'aller chez l'esthéticien pour refaire le nez, et quand il retourne à l'école il trouve finalement de nouveaux amis.

Images 15, 16 et 17

Les histoires illustrées



Quatrième rencontre : *Petit ogre voulait aller à l'école*

Comme d'habitude, on a commencé la séance en racontant aux absents l'activité proposée lors de la dernière rencontre.

Ensuite, j'ai présenté le dernier livre : *Petit ogre voulait aller à l'école* de Marie-Agnès Gaudrat.

Après avoir regardé la vidéo j'ai procédé, comme d'habitude, avec la discussion collective :

ÉLÈVE 1: all'inizio, les parents sont méchants et le petit ogre est bon.

ENSEIGNANT : à la maison on mange quoi ?

ÉLÈVE 1 : les enfants

ENSEIGNANT : oui, à la maison on mange de la chair fraîche, la carne fresca. Le petit ogre peut seulement manger de la viande, parce qu'à la maison il y a seulement de la viande.

ÉLÈVE 1 : petit ogre voulait aller à l'école...

ENSEIGNANT : oui ! Car qu'est-ce qu'il se passait à la maison ? Il était heureux ?

ÉLÈVE 2 : ses parents pensaient seulement à manger, et quand ils avaient fini de manger ils pensaient à manger le jour après. Petit ogre s'ennuyait...

ENSEIGNANT : oui, il s'ennuyait tout seul dans la maison. Et qu'est-ce qui se passe un jour ?

ÉLÈVE 3 : Petit Ogre allait dans sa chambre, il bat les pieds et il hurle. Ses parents arrivent et ils lui disent d'arrêter de crier et de taper les pieds par terre.

ÉLÈVE 2 : un jour, il va derrière un buisson et il regarde les enfants jouer. Puis il trouve un livre par terre, il l'emmène à la maison et il cherche à lire le livre.

ENSEIGNANT : il arrive à le faire ?

ÉLÈVE 2 : non. Le jour après il dit à ses parents qu'il veut aller à l'école et ses parents le portent à l'école.

ENSEIGNANT : maintenant c'est un autre qui continue.

ÉLÈVE 4 : i suoi amici vanno a casa...

ENSEIGNANT : encore avant ?

ÉLÈVE 4 : va a scuola.

ENSEIGNANT : et qu'est-ce qu'il apprend à l'école ?

ÉLÈVE 4: imparò il suo libro, a leggere, à lire les livres. A casa prova con i suoi genitori.

ENSEIGNANT : più che provare cosa faceva?

ÉLÈVE 5: il lis le livre à ses parents.

ENSEIGNANT : oui, ses parents l'ont entendu lire et lui ont demandé de continuer.

ÉLÈVE 6 : poi, praticamente l'orco leggeva ai genitori il libro, i suoi genitori erano contenti che le maestre l'avevano aiutato a leggere. Arrivato a casa leggeva tutte le sere. Alla fine, si scusa con la maestra.

ENSEIGNANT : cette dernière partie n'est pas présente, ce n'est pas le petit ogre qui gronde la maîtresse, c'est son père. Et à la fin qu'est-ce qu'il se passe ?

ÉLÈVE 7 : il organise son anniversaire à sa maison avec ses copains.

ENSEIGNANT : oui ! Mais il avait peur de quelque chose, vous vous rappelez ?

ÉLÈVE 7 : ah oui ! Les parents cherchent à manger les enfants...

ENSEIGNANT : exactement, les parents mangeaient de la viande, alors petit ogre pense « mais si je porte tous ces enfants à ma maison peut être que mes parents vont les manger ! ». Mais à la fin on a vu que grâce aux histoires racontées par Petit Ogre...

ÉLÈVE 7 : les enfants ne mangent plus viande. Les parents ont commencé à faire des gâteaux.

Ensuite, j'ai écrit la consigne au tableau : « j'écris une lettre aux parents de Petit Ogre pour leur expliquer les avantages de l'école ». Selon le projet initial l'activité était individuelle, mais en me confrontant avec l'enseignante de classe on a préféré diviser la classe en binômes pour faciliter l'écriture et l'échange d'idées. On a tiré les couples au sort et on a fait un petit schéma au tableau pour donner aux élèves un canevas à suivre et pour leur rappeler les caractéristiques de la lettre (sujet déjà abordé avec l'enseignante de français) (tableau 2).

Tableau 2

Schéma utilisé pour l'activité

Date
Salut/bonjour/coucou/cher-chère-chères....
Je suis... un/une élève de l'école primaire
Je voudrais/ je vous raconte...
<i>Avantages</i>
Au revoir/merci de votre attention...

Ensuite, les binômes ont travaillé pour une quarantaine de minutes, en utilisant le dictionnaire monolingue et bilingue. À la fin du travail, le texte a été lu en mettant en évidence les fautes (image 18) pour faire en sorte que les élèves les corrigent de manière autonome. Enfin, ils ont consigné le cahier pour la correction finale (image 19).

Image 18

Exemple de texte corrigé la première fois

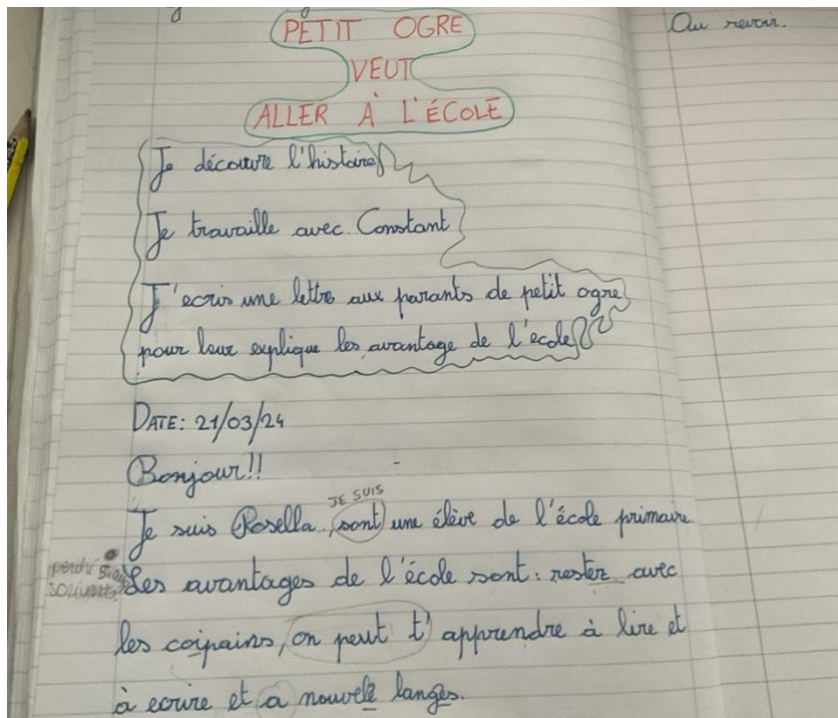
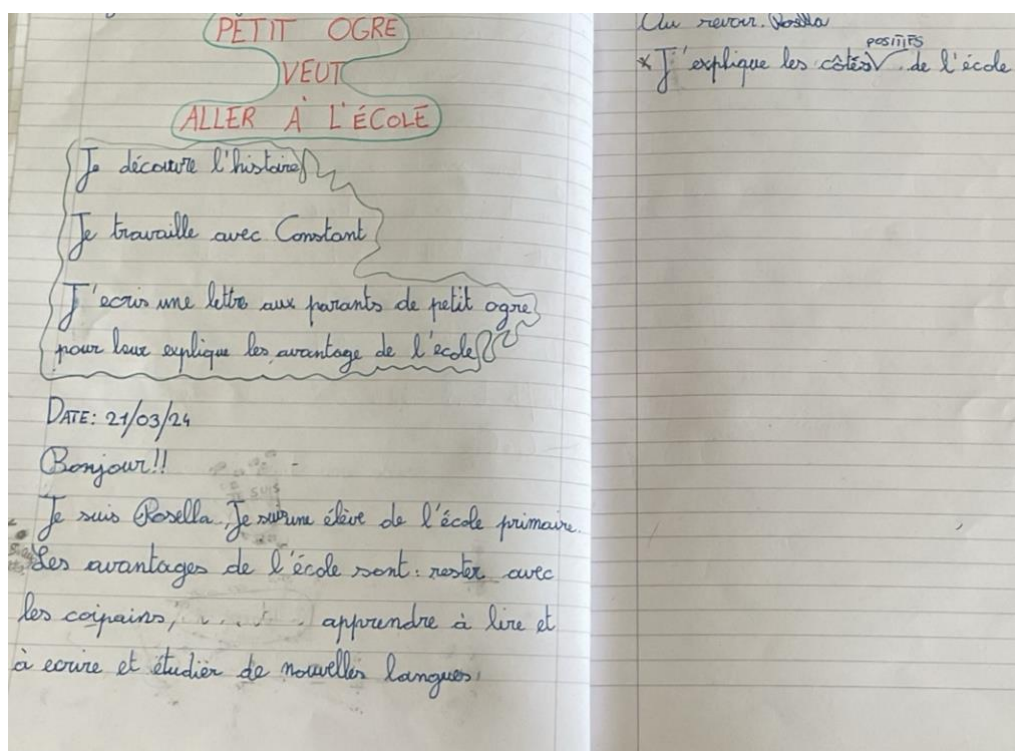


Image 19

Le texte après la correction autonome



Tâche finale pour l'ensemble du réseau : *Petit ogre veut apprendre à skier*

Avant de commencer la tâche finale, on a réuni les élèves dans une autre classe pour permettre à l'enseignante de terminer les corrections des cahiers, et on a profité de ce temps pour raconter entièrement le parcours fait jusqu'à ce moment-là à l'enseignante spécialisée.

ENSEIGNANT : qui veut raconter à la maîtresse ce qu'on a fait jusqu'ici ?

ÉLÈVE 1 : on a parlé de l'ogre. Il y a des ogres méchants et des ogres bons. Non mi ricordo la prima storia...

ENSEIGNANT : alors, qu'est-ce qu'on a vu ?

ÉLÈVE 1 : on a vu des vidéos à la LIM, nous avons fait une bande dessinée pour expliquer l'histoire

ENSEIGNANT : oui, exactement ! Comment s'appelait le livre ?

ÉLÈVE 2 : le Déjeuner de la Petite Ogresse

ENSEIGNANT : ok, alors on a vu le Déjeuner de la Petite ogresse et après on a créé la BD (Bande Dessinée). Après, qui veut raconter la deuxième histoire ?

ÉLÈVE 3 : l'ogre va en bateau sur une rive. Torna indietro...

ENSEIGNANT : oui, l'ogre est allé à la chasse, il devait traverser la rivière pour aller jusqu'à son château. Quelles étaient les victimes de l'ogre ?

ÉLÈVE 3 : la torte.... No, le gâteau, la fille et le loup

ENSEIGNANT : oui, très bien ! Et après, quelle activité on a fait avec cette lecture ?

ÉLÈVE 4 : on a fait una scena...

ENSEIGNANT : oui, une scène, pourquoi ?

ÉLÈVE 4 : pour trouver un modo pour porter les trois victimes de l'autre côté.

ENSEIGNANT : oui, on a cherché un moyen pour résoudre le problème de l'histoire.

ÉLÈVE 4 : si, perché la bambina poteva mangiare la torta e il lupo poteva mangiare la bambina

ENSEIGNANT : puis, qui se rappelle la troisième histoire ?

ÉLÈVE 5 : c'est l'ogre qui avait peur des enfants. Nous avons regardé la vidéo et après nous avons écrit une histoire où l'ogre avait peur de quelque chose.

ENSEIGNANT : oui, parce que dans l'histoire l'ogre avait peur des enfants, et après chaque groupe a décidé une autre peur pour lui. Très bien. La dernière fois ?

ÉLÈVE 6 : nous avons regardé la vidéo, puis on a travaillé en coppie

ENSEIGNANT : en binômes

ÉLÈVE 6 : puis l'ogre avait peur d'aller à l'école

ÉLÈVE 1 : non, il voulait aller à l'école !

ÉLÈVE 6 : puis nous avons écrit une lettre à ses parents pour expliquer les avantages de l'école

ENSEIGNANT : oui, c'est ça. Le livre s'appelait comment ?

ÉLÈVE 7 : Petit ogre voulait aller à l'école.

Après avoir terminé la discussion, j'ai exposé le raisonnement final qui lie tout le travail fait avec les enfants. J'ai décidé de le faire avant du travail final car je ne savais pas si j'aurais eu le temps de le faire à la fin de la leçon.

ENSEIGNANT : au commencement, vous avez dessiné l'ogre selon votre imagination. La plupart d'entre vous l'ont imaginé en tant qu'un personnage méchant, peu intelligent, laid... et je voulais mettre en évidence la fait qu'à l'intérieur de ces histoires l'ogre n'était pas comment vous l'imaginiez.

ÉLÈVE 1 : no beh, nella prima...

ENSEIGNANT : nella prima cos'è successo?

ÉLÈVE 1 : ah già, è cambiata, è diventata brava

ENSEIGNANT : à l'intérieur de la deuxième histoire l'ogre était méchant, mais ?

ÉLÈVE 2 : il était intelligent !

ÉLÈVE 3 : sì perché ce l'aveva fatta a trovare la soluzione, ma poi è stato bloccato dai coccodrilli e dall'ippopotamo

ENSEIGNANT : et, dans les deux dernières histoires, l'ogre n'était pas comme vous l'aviez illustré. L'idée générale concerne donc le fait que ce que vous imaginez au commencement n'est pas toujours ce qu'effectivement vous trouvez dans l'histoire. Ce discours vaut même pour le monde réel : faites attention à donner des préjugés quand vous connaissez quelqu'un. Il s'agit d'une attitude que vous devez adopter tous les jours.

Alors, considérez ce travail pas seulement comme un travail de français, mais aussi comme un modèle de comportement à utiliser avec les autres.

ÉLÈVE 4 : ad esempio, io ho un amico che subito mi stava molto antipatico, poi l'ho conosciuto meglio e ora siamo diventati grandi amici.

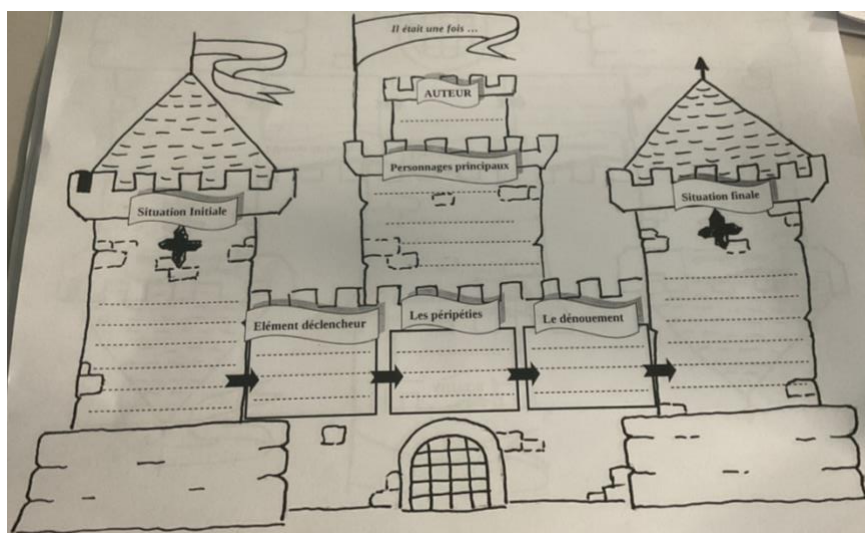
ENSEIGNANT : bene ! C'est l'aptitude qu'on doit tenir tous les jours.

Après avoir terminé la réflexion, on s'est déplacé dans la classe pour se diviser en groupes et donner la consigne du travail.

L'enseignante de français m'a fourni un schéma que les groupes auraient dû utiliser (image 20). On a donc expliqué chaque partie pour faire en sorte que les groupes, avant d'écrire le texte, auraient eu une liste de lecture à laquelle pouvoir s'appuyer.

Image 20

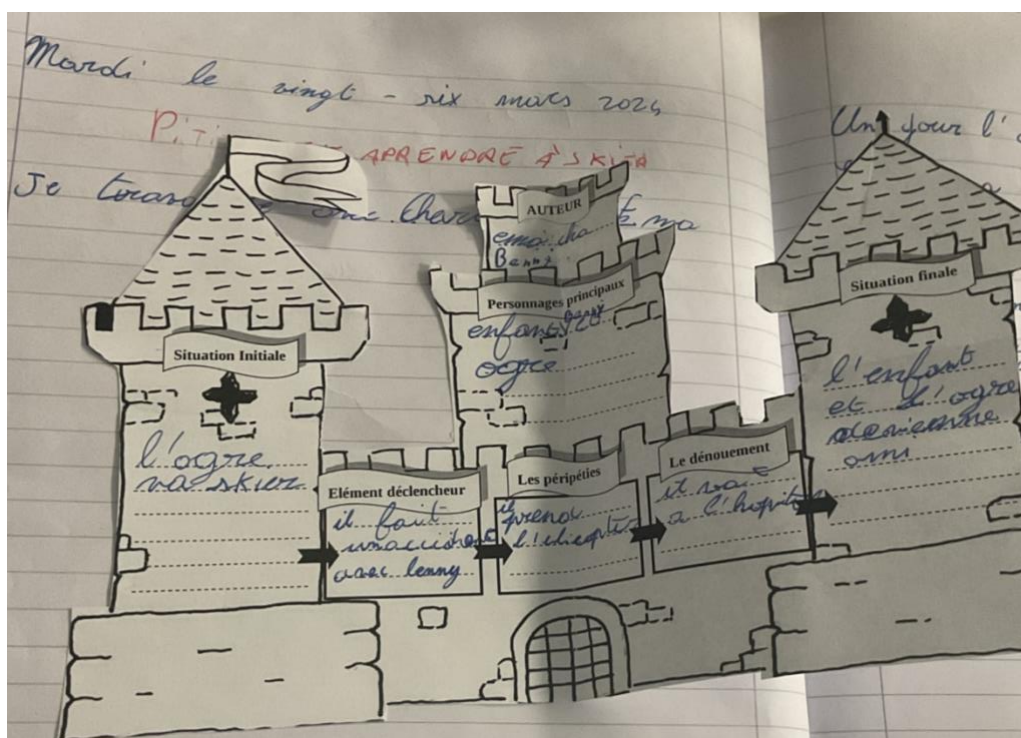
Le schéma de l'histoire



Avant de commencer à écrire le texte j'ai corrigé les schémas avec l'aide des enseignantes. Les groupes ont créé des histoires assez originales : l'ogre a un accident avec un autre enfant (images 21 et 22) ; il se blesse lors d'une compétition (images 23 et 24) ; il se perd dans le bois avec son frère (images 25 et 26). Malheureusement, un groupe n'avait pas très bien compris les parties du schéma (cela était aussi dû au manque d'attention lors de l'explication), rencontrant ainsi beaucoup de difficultés dans sa compilation. En effet, c'est le seul groupe qui n'avait pas commencé l'écriture du texte à la fin de la rencontre.

Images 21 et 22

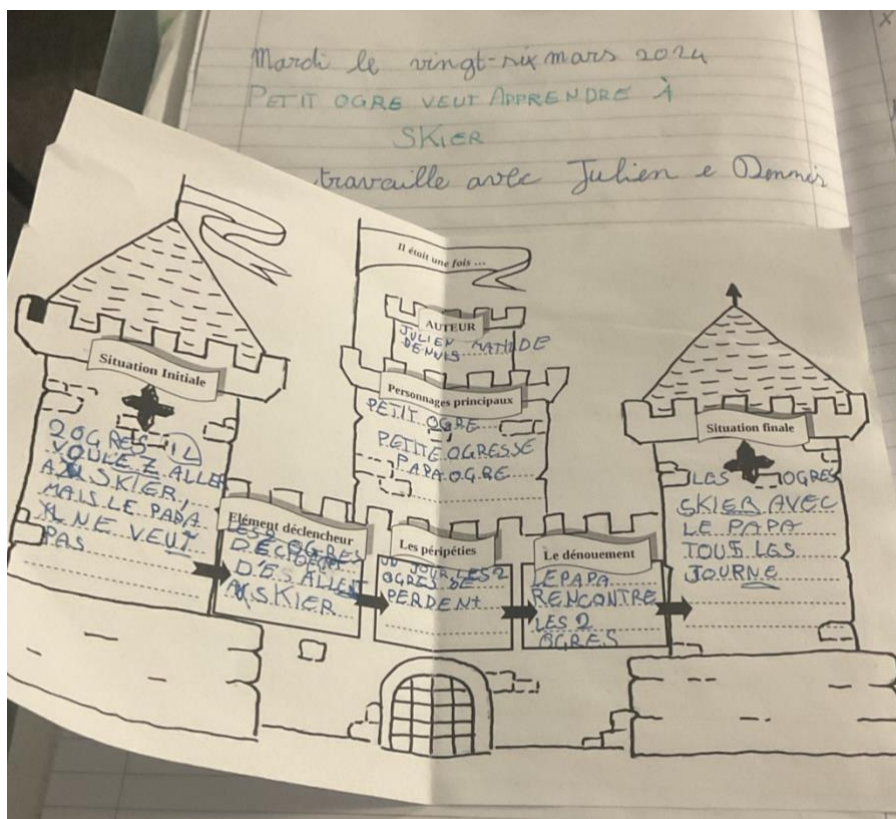
Le texte du groupe 1



Un jour l'ogre Emma veut aller skier.
 L'ogre va skier et fait un accident
 avec Benny l'enfant. Après l'ogre
 Emma prend l'hélicoptère et va
 à l'hôpital. En fin l'enfant et l'ogre
 deviennent amis. Fin

Images 23 et 24

Le texte du groupe 2

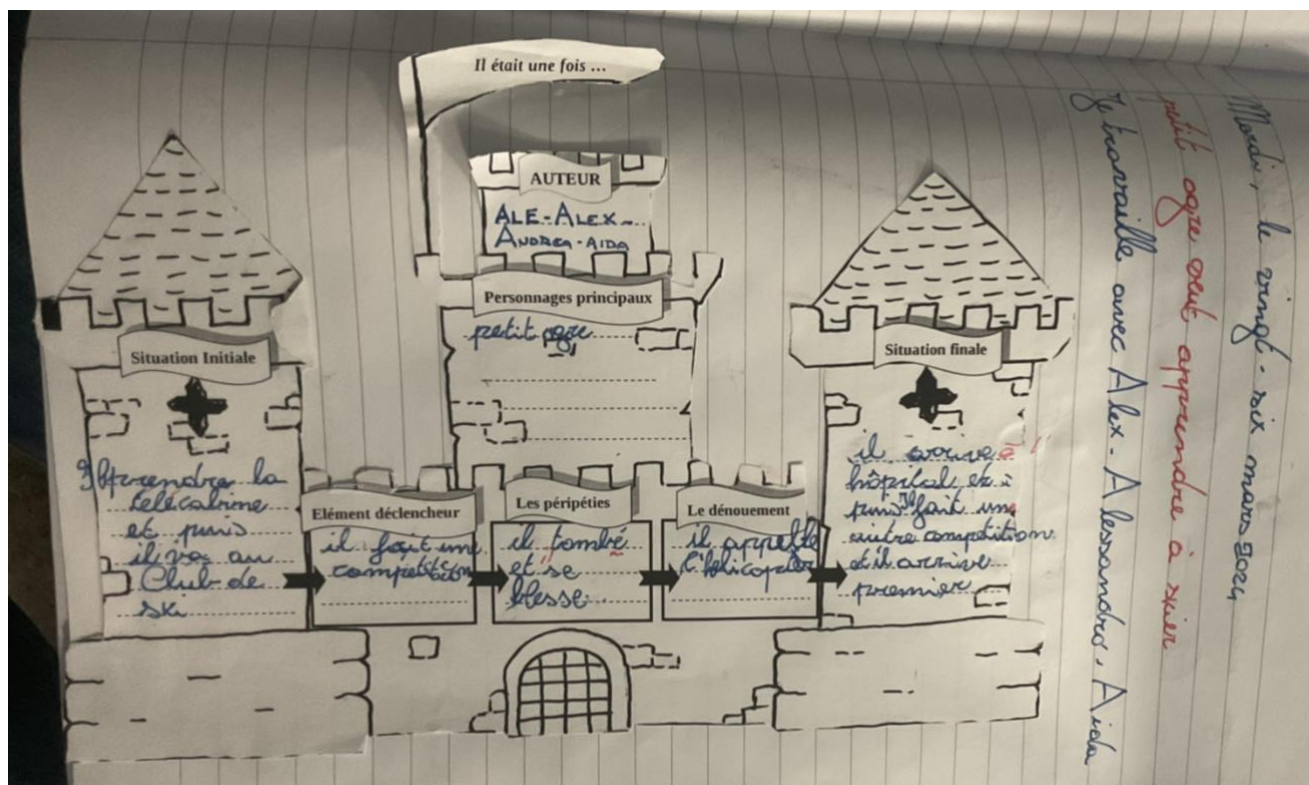


x répond

Une jour, une famille d'ogres discute parce que les deux petits ogres veulent aller à skier. Le papa x en disant qu'il ne veut pas qu'il ^{partent} ~~vent~~ à skier. Le jour après les deux petits ogres décident de aller à skier, ^{ils} ~~mais~~ se perdent dans les bois. Ils voir le papa qui arrive avec les skis. Est desirent de aller à skier tous ensamble.

Images 25 et 26

Le texte du groupe 3



L'ogé prend la télécabine et puis il va au Club de ski. Il va faire une compétition, il tombe et il se blesse. Il appelle l'hélicoptère et puis arrive à l'hôpital. Quand se réveille il fait une autre compétition et arrive premier.

Pour la révision des textes on a utilisé la même stratégie de l'activité précédente : on les a corrigés en mettant en évidence les fautes, pour que les élèves puissent l'ajuster eux-mêmes.

3. Réflexion finale

Cette expérience, à mon avis, a été très stimulante. En considération de l'âge des enfants et de nombreux engagements des enseignants, j'ai opté pour un retour oral sur l'expérience. Les avis étaient positifs : les enseignantes ont apprécié le travail surtout pour le fait qu'il était varié, il permettait de s'entraîner sur la compréhension, sur l'utilisation de la langue française à l'oral et à l'écrit, sur le dessin et sur le raisonnement logique. Les élèves étaient également satisfaits, parce que je leur ai proposé des activités proches de leurs talents et de leurs inclinaisons (par exemple, les exercices de dramatisation et de dessin). Leur *feedback* positif a été encore plus important car, au commencement, ils n'étaient pas très convaincus du travail à faire : l'obstacle, pour eux, était l'utilisation du français. Cela était dû à leur insécurité envers cette langue, ils se sentaient mal à l'aise à parler, et lors des premières discussions ils préféraient utiliser l'italien. Malgré cela, après peu de temps ils ont commencé à parler en français, car ils ont compris que les fautes ne pouvaient pas être source de moqueries ni de jugement. Ce fait a confirmé mon intuition initiale : il s'agit d'enfants qui tentent toujours de se mettre en jeu et de risquer.

Les points de force de cette expérience sont nombreux.

En premier lieu, le choix d'activités différentes par déroulement, matériaux et stratégies à adopter a permis à toutes et à tous de mettre en évidence leurs capacités et de s'appuyer sur leurs styles d'apprentissage.

En deuxième lieu, les discussions à propos des histoires et les activités de *briefing* et de *debriefing* ont permis aux élèves de réfléchir sur les histoires et sur les personnages, notamment sur le rôle de l'ogre à l'intérieur de l'intrigue. Cela a amélioré leur capacité d'analyse, de résumé et de pensée critique.

En troisième lieu, la création d'histoires ou de scènes théâtrales a stimulé leur créativité, en leur permettant de s'exprimer librement et de développer des habiletés narratives.

Encore, grâce aux travaux en groupe les élèves ont expérimenté l'apprentissage coopératif, qui concerne « quelle situazioni di apprendimento individuale che si determinano come conseguenza di attività svolte in piccoli gruppi » (Bonaiuti, 2014, pp. 113-114). Ces activités sont caractérisées par l'interdépendance positive, c'est à dire l'importance de la participation de chaque membre du groupe pour atteindre l'objectif final. Ces travaux présentent également des opportunités de confrontation, d'échange d'idées et de *problem solving* : il s'agit de compétences importantes que les élèves ont pu entraîner grâce aux activités proposées.

Pour conclure, le choix des activités a sûrement été influencé par ma connaissance des élèves. En effet, je venais de terminer une période de stage dans la même classe, où j'avais proposé un projet concernant la bande dessinée. Dans cette période j'avais donc eu l'occasion de conduire une observation détaillée

de la classe, de la durée de quinze heures. Par exemple, j'avais noté que la plupart d'entre eux aimait dessiner, donc j'ai tout de suite cherché à insérer des activités créatives dans mon expérimentation. En outre, j'avais eu l'occasion d'assister au spectacle théâtral mis en scène chaque année, alors je savais que les élèves n'auraient pas eu des problèmes à se mettre en jeu et à créer des représentations amusantes et créatives. La découverte des talents et des prédispositions des élèves a été fondamentale, car j'ai pu choisir des activités qui permettaient aux élèves d'être motivés et intéressés.

Pour ce qui concerne les points de faiblesse, je dois mettre en évidence le fait que pas tous les groupes ont travaillé selon le modèle de l'apprentissage coopératif : en effet, dans quelque cas particulier il y avait des élèves qui imposaient leur choix aux copains sans vouloir faire des compromis. Il s'agissait d'un problème qui était déjà ressorti pendant le déroulement du projet sur la bande dessinée, donc cette fois j'ai cherché à anticiper les difficultés en faisant un petit discours préliminaire sur les travaux de groupe. Cela a fonctionné, exception faite pour un groupe, celui qui n'est pas arrivé à terminer la tâche finale à cause des disputes entre les membres lors de la création de l'histoire.

Un autre aspect auquel j'aurais dû prêter plus d'attention concerne le choix des vidéos sur YouTube. Je ne les avais pas regardées avant pour m'assurer de la qualité audio et vidéo, et cela a posé problème lors de la vision en classe de *L'ogre qui avait peur des enfants* : on a dû écouter l'histoire une deuxième fois car la vidéo que j'avais choisie n'avait pas une bonne qualité audio. De cette façon, on a perdu du temps précieux pour le déroulement de l'activité.

Enfin, on doit souligner le fait que, pour présenter cette exploitation en classe, j'ai eu à disposition seulement cinq rencontres. Les activités ont été complétées, mais quelque fois menées à bien de manière trop rapide. Le problème est émergé surtout lors de la tâche finale, qui nécessitait de plus de temps par rapport aux activités précédentes. Les groupes qui sont arrivés tout de suite à un accord ont complété la consigne en respectant le temps donné ; les groupes qui ont utilisé beaucoup de temps pour créer l'histoire ont dû l'écrire très rapidement ou, comme dans le cas du quatrième groupe, n'ont pas réussi à terminer.

Le projet pourrait être modifié avec l'utilisation de *softwares* didactiques ou de fiches pour substituer les discussions et les commentaires : par exemple, on aurait pu proposer un quiz ou un jeu interactif après chaque lecture pour vérifier la compréhension des élèves d'une manière plus amusante. J'aurais aussi voulu introduire des moments dédiés à la *peer review*, mais les enfants ne sont pas habitués à l'utiliser, donc je n'avais pas assez de temps pour introduire cette nouvelle technique et leur faire essayer. Enfin, comme j'ai signalé en avance, certaines activités planifiées ont été jugées trop difficiles

pour le niveau de français des enfants, donc je les ai modifiées avec l'aide de l'enseignante de classe, en ajoutant l'utilisation des dessins, de schémas et de tableaux.

Pour un possible prolongement des activités, on pourrait intégrer les contenus du projet avec d'autres disciplines. Par exemple, on pourrait proposer un *excursus* historique sur l'origine du personnage et sur les caractéristiques des cultures et des lieux où les histoires se déroulent, en mettant en relief les similitudes et les différences par rapport à la période historique dans laquelle l'histoire a été écrite et publiée. On pourrait également ajouter d'autres histoires typiques, par exemple *L'ogre Baborco* de Muriel Boch ou *Rafara : un conte populaire africain* de Anne-Catherine de Bœuf, pour mettre en évidence les caractéristiques des différents contextes où l'histoire se déroule et les changements qui en dérivent.

En deuxième lieu, on pourrait créer un livre de classe, où toutes les histoires créées des élèves, en partant de la bande dessinée créée lors de la première rencontre, seront recueillies et partagées avec la communauté scolaire et les familles. De plus, en sachant que les élèves chaque année proposent une pièce théâtrale écrite avec la supervision d'un spécialiste, on pourrait créer un spectacle en utilisant le personnage de l'ogre et en mettant en relief ses multiples facettes, en s'inspirant des contes traditionnels et des histoires abordées tout au long du projet. Cette activité sera conduite avec la participation des autres classes, auxquelles les élèves exposeront les sujets abordés.

Enfin, on pourrait présenter les travaux à une communauté plus large, par exemple en installant une exposition ou en proposant des scènes théâtrales, et en partageant les étapes de création et le résultat final sur les réseaux sociaux.

Conclusion

Grâce à ce parcours, on a pu mettre en évidence l'importance de la présence du stéréotype dans les ouvrages destinés à la jeunesse : leur rôle est fondamental pour le développement des compétences en lecture des enfants, leur permettant de prévoir l'histoire qui se déroulera en reconnaissant les personnages présents, et, par conséquent, en facilitant leur travail mental de compréhension. La connaissance du stéréotype est fondamentale pour maîtriser les écarts, c'est-à-dire la modification des attentes et la présence d'éléments originaux et de personnages détournés d'une manière particulière. En effet, seulement en connaissant les spécificités typiques d'un certain personnage on pourra en apprécier les différentes représentations.

En suivant ce modèle, on a donc illustré les caractéristiques qui rendent l'ogre un personnage stéréotypé. Un aspect physique terrifiant, un tempérament grincheux et méchant, des habitations sombres et une voracité perpétuelle font de ce personnage le monstre que nous connaissons aujourd'hui. On a aussi découvert que ses origines sont loin d'être modernes, et continuent à être présentes dans tout type d'ouvrage, à travers les caractéristiques effrayantes présentes déjà à l'intérieur des mythes de l'antiquité. Dans un possible prolongement, il serait intéressant d'analyser l'évolution du personnage à l'intérieur du folklore : il s'agit d'un des premiers exemples où l'ogre, comme les autres personnages, assume un rôle diversifié par rapport au lieu et à l'époque où l'histoire est racontée.

Cependant, tout au long de cette recherche on a vu que, quand même, quelque chose est en train de changer : dans les œuvres de littérature d'enfance et de jeunesse on trouve aussi des histoires qui montrent d'autres facettes, d'autres versions. C'est pour cette raison qu'il devient important, désormais, d'enseigner aux enfants à reconnaître les stéréotypes mais aussi de s'en détacher, pour découvrir que les histoires ne se déroulent pas toujours comme prévu. Le fait que, de nos jours, ils paraissent toujours plus d'œuvres qui permettent de se détacher des canons traditionnels et de découvrir des alternatives ou des changements inattendus représente sûrement une source riche et valable pour atteindre cet objectif.

On a utilisé la même dualité stéréotype-détournement pour analyser la figure de l'ogre au dehors de la littérature de jeunesse. On a vu alors que dans le domaine des métaphores le détournement est encore loin d'être proposé : l'ogre reste un homme méchant, tyran et bourreau. Les résultats changent lorsqu'on regarde les jeux vidéo : on relève une tentative de libérer ce personnage des chaînes qui le

lient à son stéréotype. Cela est un peu moins présent à l'intérieur des séries télévisées et du cinéma, où il est encore difficile de voir un ogre gentil et amical.

Toutefois, l'exemple de *Shrek* nous montre comment l'intention de changer est quand même présente. La saga s'est poussée encore plus loin : il ne propose pas seulement le détournement du protagoniste, mais de presque tous les personnages. Pour un possible prolongement, il serait intéressant de voir l'évolution de l'ogre dans d'autres domaines du monde des adultes, tels que la littérature, les chansons, les pièces de théâtre ou les proverbes, en mettant en évidence les différentes représentations par rapport à la culture de référence.

Pour conclure, j'ai expérimenté un réseau de textes qui proposait des œuvres où l'on trouve un détournement de la figure de l'ogre. Le but était celui de montrer aux élèves qu'il existe différentes versions des contes, que les méchants ne sont pas toujours méchants et que quelque fois les histoires ne se déroulent pas comme prévu. Grâce à ces exemples de renversement du stéréotype, ils ont compris que le raisonnement qu'ils ont fait pour comprendre et élaborer le texte n'est pas à utiliser seulement dans l'approche avec la littérature. Il s'agit, au contraire, d'une pensée, d'une modalité de s'approcher aux autres et à la société. En mettant de côté les stéréotypes et les préjugés, ils pourront s'approcher à la vie d'un regard différent, ouvert aux différences, curieux.

En adoptant cette attitude, quand ils rencontreront une personne « terrifiante comme un ogre » ou « méchante comme un ogre », peut être qu'ils comprendront qu'il ne s'agit que d'un Shrek qui cherche de nouveaux amis.

Annexes

Annexe 1

Le recensement des œuvres

Petit ogre vert, textes de Alain Serres, illustrations de Stéphan Laplanche, éditions Gallimard jeunesse, 1997, français.

- Aspect physique : L'ogre est petit, avec la peau verte et les cheveux orange
- Caractère : Il est gentil et curieux
- Alimentation : enfants
- Lieu où il/elle vit : dans la forêt
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : protagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Sa mère lui demande d'aller chercher un enfant à manger dans la forêt, mais il ne sait pas reconnaître les enfants
- Habiletés particulières : pas présentes
- Animaux ou objets magiques : pas présents
- Relation avec les autres personnages : Il est effrayé des animaux plus grands que lui (la baleine), mais il veut contenter sa mère à tout prix
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images donnent des informations supplémentaires par rapport au texte

Un ogre en cavale, Paul Beorn, éditions Castelmor, 2016, français

- Aspect physique : L'ogre est grand, mais il ressemble à un homme
- Caractère : Il est cruel et il pense seulement à manger
- Alimentation : Êtres humains
- Lieu où il/elle vit : Il s'est échappé des prisons du monde d'Asmarie
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : antagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Son seul but est celui de manger n'importe quoi
- Habiletés particulières : pas présentes
- Animaux ou objets magiques : poudres magiques
- Relation avec les autres personnages : Il est cruel avec n'importe qui, sa seule préoccupation est de manger
- Voix narratives et points de vue : Le personnage est raconté du point de vue du protagoniste, qui est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent seulement l'aspect des personnages

Un ogre pour s'endormir, textes Marc Cantin, illustrations Olivier Tossan, éditions Milan, 1999, français

- Aspect physique : L'ogre est gros, laid, avec un long filet de bave jeune qui sort de sa bouche
- Caractère : Il est méchant, stupide et il pense seulement à manger
- Alimentation : Êtres humains, surtout enfants
- Lieu où il/elle vit : le pays des monstres de la nuit
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : antagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Le fait de voir les deux protagonistes sans défense
- Habiletés particulières : pas présentes
- Animaux ou objets magiques : pas présents
- Relation avec les autres personnages : il est cruel avec les protagonistes
- Voix narratives et points de vue : Le personnage est raconté du point de vue du protagoniste, qui est réaliste
- Rapport texte-image : les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

La fille de l'ogre, Françoise Joire et Jihad Darwiche, éditions L'Harmattan, 1993, texte bilingue français et arabe

- Aspect physique : L'ogre est habillé comme un sultan, mais il est beaucoup plus haut de la moyenne

- Caractère : Il est gentil et probablement amoureux de la protagoniste
- Alimentation : pas spécifiée
- Lieu où il/elle vit : un grand château entouré de jardins
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : assistant de la protagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Il trouve la protagoniste dans un panier et décide de la sauver. Quand elle disparaît, il la cherche partout et, à la fin, il tuera les soeurs et la belle-mère de la protagoniste pour la venger
- Habiletés particulières : pas présentes
- Animaux ou objets magiques : colombe et aiguilles magiques
- Relation avec les autres personnages : il est gentil avec la protagoniste et méchant avec les autres personnages
- Voix narratives et points de vue : le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

L'ogre au pull rose griotte, textes Marion Brunet, illustrations Till Gharlier, éditions Sarbacane, 2015, français

- Aspect physique : l'ogre est monstrueux mais il a un petit défaut : un nez minuscule
- Caractère : il est gentil, sympathique et timide
- Alimentation : il a juré de ne plus manger d'êtres humains
- Lieu où il/elle vit : une maison de retraite, "Les Géraniums"
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : assistant des protagonistes
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Les protagonistes lui racontent l'histoire de l'homme à manger, pour le convaincre à les accompagner chez son frère, beaucoup plus méchant que lui
- Habiletés particulières : pas présentes
- Animaux ou objets magiques : pas présents
- Relation avec les autres personnages : il est gentil avec les protagonistes et fâché avec ses frères
- Voix narratives et points de vue : Le personnage est raconté du point de vue du protagoniste, qui est réaliste (au commencement il a peur car il croit aux stéréotypes, mais tout au long de l'histoire il change son jugement)
- Rapport texte-image : les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

L'ogre qui avait peur des enfants, textes Marie-Hélène Delval, illustrations de Pierre Denieuil, éditions Balard jeunesse, 2003, français

- Aspect physique : L'ogre est grand, avec des courts cheveux bruns et des grosses bottes
- Caractère : il est gentil et doux
- Alimentation : pain, confiture
- Lieu où il/elle vit : un château dans la forêt
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : co-protagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Au commencement il était terrorisé des enfants, mais il comprend qu'il ne sera pas en danger avec eux, et ils deviennent amis
- Ce qui le/la pousse à agir : En parlant avec les enfants, il comprend qu'ils ne veulent pas le manger
- Habiletés particulières : pas présentes
- Animaux ou objets magiques : pas présents
- Relation avec les autres personnages : Il est effrayé, mais à la fin il est heureux d'avoir trouvé de nouveaux amis
- Voix narratives et points de vue : le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau, Philippe Corentin, éditions L'école des loisirs, 1995, français

- Aspect physique : L'ogre a la peau de couleur orange et les cheveux bleus, il est habillé avec une combinaison beige, comme s'il faisait un safari
- Caractère : Il est intelligent mais malheureux
- Alimentation : gâteaux, animaux et êtres humains
- Lieu où il/elle vit : un château au bord d'un fleuve
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : protagoniste

- Changements à l'intérieur de l'intrigue : pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Il doit transporter le loup, la fille et le gâteau chez lui, mais il doit trouver la stratégie pour que le loup ne mange pas la fille et la fille ne mange pas le gâteau
- Habiletés particulières : Intelligence et chasse avec le fusil
- Animaux ou objets magiques : pas présents
- Relation avec les autres personnages : il a une attitude violente envers ses victimes
- Voix narratives et points de vue : le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images donnent des informations supplémentaires par rapport au texte

Où vas-tu comme ça ? textes Gilles Bizouerne, illustrations Bérengère Delaporte, éditions Didier jeunesse, 2008, français

- Aspect physique : L'ogre est blanc et a les cheveux bleus. Il est habillé avec une chemise, une cravate et des pantalons élégants. Il a deux grosses dents pointues.
- Caractère : il est malin et vaniteux
- Alimentation : êtres humains
- Lieu où il/elle vit : la forêt
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : antagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Il rencontre la jeune fille qui marche seule dans la forêt, donc il décide de gagner sa confiance pour la manger.
- Habiletés particulières : pas présentes
- Animaux ou objets magiques : une petite massue
- Relation avec les autres personnages : Il semble gentil avec la protagoniste ; il n'a pas de relations avec les autres personnages
- Voix narratives et points de vue : le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

Orco qua, orco là, textes de Silvia Roncaglia, illustrations de Anna Laura Cantone, éditions Feltrinelli kids, 2003, italien

- Aspect physique : l'ogre est similaire à un homme
- Caractère : il est toujours fâché
- Alimentation : poulet
- Lieu où il/elle vit : pas spécifié
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : co-protagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : L'ogre, grâce à la LAO (Lega Anti Orchi), a été transformé dans un être humain, mais il continue à avoir des comportements ogresques
- Habiletés particulières : pas présentes
- Animaux ou objets magiques : pas présents
- Relation avec les autres personnages : il est toujours fâché avec tout le monde
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : les images décrivent seulement l'aspect des personnages

L'orco rubasogni, textes de Sonia Bonutto, illustrations de Giulia Bier, éditions EdiGiò, 2007, italien

- Aspect physique : l'ogre est petit et a la peau verte
- Caractère : il est sympathique et gentil
- Alimentation : Minestrone de boue, cailloux, lézards, algues de fleuve et pudding avec des yeux de grenouille
- Lieu où il/elle vit : pas spécifié
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : co-protagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Il comprend que grâce aux livres il pourra rêver toutes les nuits, et non pas passer de chambre en chambre en volant les rêves des enfants
- Ce qui le/la pousse à agir : Le protagoniste lui propose d'apprendre à lire : si faisant, il n'aura plus besoin de voler les rêves des enfants
- Habiletés particulières : pas présentes

- Animaux ou objets magiques : pas présents
- Relation avec les autres personnages : il est gentil avec le protagoniste
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

Orco Osvaldo e Topo Riccardo, textes de Ines Battaino, illustrations de Sarolta Szulyovszky, éditions Falzea, 2007, italien

- Aspect physique : L'ogre est un grand homme, avec beaucoup de boutons
- Caractère : Il est un peu maladroit, mais très gentil e timide
- Alimentation : pas spécifiée
- Lieu où il/elle vit : une petite maison aux marges du village
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : protagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Au commencement il est très timide et toujours triste, mais grâce au cadeau de Riccardo il connaît tous les enfants du village et sera finalement accepté
- Ce qui le/la pousse à agir : Topo Riccardo lui offre en cadeau une balle, donc il se décide à aller jouer avec les enfants du village
- Habiletés particulières : Habileté de gardien de but de football
- Animaux ou objets magiques : pas présents
- Relation avec les autres personnages : Il est gentil et il veut parler aux autres personnages, parce qu'il est habitué à rester seul tout le temps
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : les images donnent des informations supplémentaires par rapport au texte

Alina e l'orco Ulrico, textes de Anna Baccelliere, illustrations de Domenico Sicolo, éditions Mammeonline, 2011, italien

- Aspect physique : L'ogre ressemble à un être humain, il est habillé en noir et chauve
- Caractère : Il est gentil pendant le jour, mais quand le soleil se couche il devient cruel
- Alimentation : pas spécifiée
- Lieu où il/elle vit : dans la maison avec la protagoniste
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : antagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Pas présents, à la fin il préfère s'échapper
- Ce qui le/la pousse à agir : La seule présence d'Alina sans sa mère
- Habiletés particulières : pas présentes
- Animaux ou objets magiques : pas présents
- Relation avec les autres personnages : Il est extrêmement cruel avec la protagoniste
- Voix narratives et points de vue : le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images, dans certains cas, sont en opposition avec le texte, car elles doivent nuancer ce qu'on est en train de raconter

L'ogre et la fève, textes de Evelyne Robert et Safia Boutrit, illustrations de Bernadette Despés, éditions l'Harmattan, 1998, texte bilingue français-arabe

- Aspect physique : L'ogre est grand et poilu
- Caractère : Il est cruel et peu intelligent
- Alimentation : Viande d'âne, enfants
- Lieu où il/elle vit : Une maison dans la forêt
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Antagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Il a faim, alors il suit les traces de sang laissées de la fille pour arriver à sa maison
- Habiletés particulières : Pas présentes
- Animaux ou objets magiques : Chat
- Relation avec les autres personnages : Il croit toujours aux compliments de la jeune fille, alors il ne la mange jamais.
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

Ska zii diluvio mul'tfil'mov (Il libro del cibo sano e appetitoso dell'orco), textes de Grigorij Oster, illustrations de Cecco Mariniello, éditions Rosmen, 1994, russe

- Aspect physique : L'ogre est grand et poilu
- Caractère : Pas spécifié
- Alimentation : Enfants
- Lieu où il/elle vit : Pas spécifié
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Apparition
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Il s'agit d'un livre de recettes où l'ingrédient principal est constitué des enfants
- Habiletés particulières : Pas présentes
- Animaux ou objets magiques : Pas présents
- Relation avec les autres personnages : Pas présentes
- Voix narratives et points de vue : Il n'y a pas un narrateur, mais seulement une introduction où l'auteur s'adresse directement aux enfants, en décrivant l'ogre de manière stéréotypée
- Rapport texte-image : Les images décrivent les plats illustrés des recettes

Orco bello, textes de Fabrizio Silei, illustrations de Fabrizio Di Baldo, éditions il Castoro, 2018, italien

- Aspect physique : L'ogre est extrêmement beau
- Caractère : Il est gentil et peu sûr de lui
- Alimentation : Salade, crème glacée
- Lieu où il/elle vit : Le village d'Orchidea ; Milan
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : protagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Il était peu sûr de lui, mais à la fin il réussit à devenir styliste, à se faire accepter de sa famille et à se fiancer avec Isabella, une fille humaine
- Ce qui le/la pousse à agir : Il va étudier à Milan pour devenir styliste
- Habiletés particulières : Création de vêtements
- Animaux ou objets magiques : Pas présents
- Relation avec les autres personnages : Il cherche toujours à se faire accepter par les autres ogres et les êtres humains
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

Biancaneve bella sveglia e Principi di tutti i colori, textes de Emanuela Nava, illustrations de Francesca Corbara, éditions Carthusia, 2003, italien

- Aspect physique : L'ogre est grand et chauve
- Caractère : Il semble gentil et accommodant
- Alimentation : Pâtisseries
- Lieu où il/elle vit : Une maison entourée d'orties et d'ail
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Apparition
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Les personnages arrivent chez lui car Petit Poucet veut l'arrêter
- Habiletés particulières : Cuisine
- Animaux ou objets magiques : Dragon
- Relation avec les autres personnages : Il est gentil et accueillant
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

La maestra ha perso la pazienza, textes de Erminia Dell'Oro, illustrations de Maria Sole Macchia, éditions Piemme junior, 2008, italien

- Aspect physique : L'ogre n'est pas décrit
- Caractère : Pas spécifié

- Alimentation : Pas spécifiée
- Lieu où il/elle vit : Dans un trou dans le mur
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Apparition
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Rien, car l'ogre n'agit pas dans l'histoire
- Habiletés particulières : Pas présentes
- Animaux ou objets magiques : Pas présents
- Relation avec les autres personnages : Pas présentes
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images communiquent des informations supplémentaires par rapport au texte

Shrek : Scratch'n'stink Storybook, textes de Justin Heimberg, illustrations de Lynda Modaff, éditions Dutton children's book, 2001, anglais

- Aspect physique : L'ogre est grand et a la peau verte
- Caractère : Il apparaît violent, mais en réalité il est gentil et doux
- Alimentation : Êtres humains, hiboux, opossums, fourmis
- Lieu où il/elle vit : Une maison près d'un marais, au milieu d'une forêt
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Protagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Au commencement il veut rester seul, mais pendant le voyage il tombera amoureux de la princesse Fiona
- Ce qui le/la pousse à agir : Il part pour sauver la princesse Fiona, avec le but de chasser les personnages des contes de son marais
- Habiletés particulières : Pas présentes
- Animaux ou objets magiques : L'âne Donkey, les personnages des contes
- Relation avec les autres personnages : Il est grincheux avec tous les personnages, mais il deviendra l'ami de tous
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

Dieci orchi in vacanza, textes de Roberto Barbero, illustrations de Francesca Gallina, éditions Einaudi ragazzi, 2009, italien

- Aspect physique : Les ogres sont grands et poilus
- Caractère : Ils sont gourmands, litigieux et pas du tout paresseux
- Alimentation : Châtaignes, souris et taupes
- Lieu où il/elle vit : Au commencement dans la forêt, ensuite ils deviendront les propriétaires de l'hôtel "Le pigne grigie"
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Protagonistes
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Dès qu'ils voient les enfants, ils auraient aimé les manger. Grâce à un stratagème, ils changeront d'habitude et ils s'intégreront avec les humains.
- Ce qui le/la pousse à agir : Les dix ogres doivent échapper de la forêt où ils vivent à cause d'un incendie : pour survivre, ils travailleront dans la ville voisine et dans un hôtel à la mer
- Habiletés particulières : Pas présentes
- Animaux ou objets magiques : Pas présents
- Relation avec les autres personnages : Ils sont amicaux avec n'importe qui
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent seulement l'aspect des personnages

L'ogrienne, textes et illustrations de Philippe Corentin, éditions L'école des loisirs, 1991, français

- Aspect physique : L'ogresse est une petite fille, qui ressemble aux êtres humains
- Caractère : Elle est méfiante mais gentille
- Alimentation : Carottes
- Lieu où il/elle vit : Une maison près de celle des loups
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Co-protagoniste

- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Au commencement elle est méfiante et arrogante, mais à la fin elle devient gentille
- Ce qui le/la pousse à agir : Elle menace de faire intervenir son père l'ogre, et de cette façon elle arrive à ne pas se faire manger et devient amie avec le petit loup
- Habiletés particulières : Pas présentes
- Animaux ou objets magiques : Pas présents
- Relation avec les autres personnages : Elle joue avec le petit loup et discute avec le père Noël
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

Le géant de Zéralda, textes et illustrations Tomi Ungerer, éditions L'école des loisirs, 1971, français

- Aspect physique : L'ogre n'est pas décrit dans le texte, mais il est grand, poilu et à une longue barbe grise
- Caractère : Il est toujours fâché et il a constamment faim
- Alimentation : Enfants, bouillies d'avoine, choux tièdes, pommes de terre froides
- Lieu où il/elle vit : Pas spécifié
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Co-protagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : L'ogre change d'opinion après que Zéralda lui cuisine des plats très gourmands, et quand elle grandit il la mariera.
- Ce qui le/la pousse à agir : La fille Zéralda va toute seule au marché de la ville, et l'ogre l'attend pour la manger.
- Habiletés particulières : Pas présentes
- Animaux ou objets magiques : Pas présents
- Relation avec les autres personnages : Il est violent avec les gens, mais après avoir goûté les plats de Zéralda il devient gentil et il l'invitera chez lui, avec son père, pour qu'elle cuisine pour lui et ses amis
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

Le déjeuner de la petite ogresse, textes et illustrations de Anaïs Vaugelade, éditions L'école des loisirs, 2002, français

- Aspect physique : L'ogresse n'est pas décrite dans le texte, mais elle est petite, blonde et porte une veste grise
- Caractère : Elle pense seulement à manger
- Alimentation : Un enfant par semaine, deux les jours de fête
- Lieu où il/elle vit : Un immense château
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Protagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : L'ogresse ne veut plus manger l'enfant, parce qu'elle s'est attachée à lui. À la fin de l'intrigue, elle tombera amoureuse de lui
- Ce qui le/la pousse à agir : L'enfant range toute la cuisine et est très gentil avec elle, donc elle décide de le manger le dimanche prochain
- Habiletés particulières : Capacité de construire des pièges
- Animaux ou objets magiques : Pas présents
- Relation avec les autres personnages : Elle pense que l'enfant qu'elle a capturé est drôle, mais après elle devient gentille avec lui, pour enfin se marier
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

Le Chat Botté, Charles Perrault, dans Contes de ma mère l'Oye, éditions Claude Barbin, 1697, français

- Aspect physique : L'ogre n'est pas décrit dans le texte, mais il est grand et habillé de manière élégante
- Caractère : Il est peu intelligent et vaniteux
- Alimentation : Pas spécifiée
- Lieu où il/elle vit : Un château
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Antagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Le chat met en discussion sa capacité de se transformer en souris, mais quand il se transforme le chat le mange tout de suite

- Habiletés particulières : Transformation en n'importe quel animal
- Animaux ou objets magiques : Pas présents
- Relation avec les autres personnages : Il est vaniteux avec le chat mais quand même il lui offre l'hospitalité
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

De Kindereter, textes de Mathilde Stein, illustrations de Mies van Hout, éditions Lemniscaat, 2007, allemand

- Aspect physique : L'ogre est grand, laid et a une longue barbe noire
- Caractère : Il est cruel et maladroit
- Alimentation : Enfants
- Lieu où il/elle vit : Une grotte dans les montagnes
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Antagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Il trouve la petite fille qui est ennuyée et décide de la porter chez lui pour la manger
- Habiletés particulières : Pas présentes
- Animaux ou objets magiques : Pas présents
- Relation avec les autres personnages : Il a une attitude violente envers sa victime
- Voix narratives et points de vue : Le personnage est raconté du point de vue du protagoniste, qui est réaliste
- Rapport texte-image : Les images communiquent des informations supplémentaires par rapport au texte

Rafara : un conte populaire africain, textes et illustrations de Anne-Catherine De Bœuf, éditions L'école des loisirs, 2000, français

- Aspect physique : L'ogre n'est pas décrit dans le texte, mais il est grand et son corps est composé de motifs qui rappellent les mandalas
- Caractère : Il est cruel et rusé
- Alimentation : Enfants
- Lieu où il/elle vit : Une caverne
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Antagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Il retrouve la fille dans la forêt et il l'enlève pour la faire grossir et la manger
- Habiletés particulières : Pas présentes
- Animaux ou objets magiques : Petite souris, bâton, pierres oeuf, oiseau
- Relation avec les autres personnages : Il est méchant avec Rafara
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

La belle au bois dormant, Charles Perrault, dans *Contes de ma mère l'Oye*, éditions Claude Barbin, 1697, français

- Aspect physique : L'ogresse n'est pas décrite dans le texte, mais elle est sale et habillée comme une reine
- Caractère : Elle est rusée et gourmande
- Alimentation : Enfants, aliments servis à l'intérieur du château
- Lieu où il/elle vit : Un château
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Antagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : L'ogresse se repent de ce qu'elle a fait et elle se suicide pour la honte
- Ce qui le/la pousse à agir : Elle vit dans le château avec sa belle-fille et ses neveux, et l'odeur de chair fraîche la pousse à vouloir les manger
- Habiletés particulières : Pas présentes
- Animaux ou objets magiques : Pas présents
- Relation avec les autres personnages : Elle est hautaine avec le maître mais douce avec son fils
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images donnent des informations supplémentaires par rapport au texte

Petit ogre voulait aller à l'école, textes de Marie-Agnès Gaudrat, illustrations de David Parkins, éditions Bayard jeunesse, 2019, français

- Aspect physique : L'ogre n'est pas décrit dans le texte, mais il est petit et à la peau verte
- Caractère : Il est tendre, curieux et gentil
- Alimentation : Il ne veut pas manger des enfants, mais chez lui il y a seulement de la chair fraîche
- Lieu où il/elle vit : Une maison en pierre
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Protagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : L'ogre apprend à lire si bien qu'il réussit à se faire apprécier de tout le monde, même par ses parents qui ne mangent plus d'enfants.
- Ce qui le/la pousse à agir : Il retrouve un livre mais il n'arrive pas à le lire, donc il décide d'aller à l'école
- Habiletés particulières : Capacité de lire des contes
- Animaux ou objets magiques : Pas présents
- Relation avec les autres personnages : Il est toujours gentil avec n'importe qui.
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

L'ogresse et les sept chevreux, textes de Praline Gay-Para, illustrations de Martine Bourre, éditions Didier jeunesse, 2013, français

- Aspect physique : L'ogresse n'est pas décrite dans le texte, mais elle a la peau bleue et une queue violette
- Caractère : Elle est cruelle et impolie
- Alimentation : Chevreux
- Lieu où il/elle vit : Pas spécifié
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Antagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Quand les chevreux ne la laissent pas entrer, elle va chez la coiffeuse pour se faire peigner la queue et la faire ressembler à la fourrure de la mère chèvre
- Habiletés particulières : Pas présentes
- Animaux ou objets magiques : Pas présents
- Relation avec les autres personnages : Elle est cruelle et agressive avec tous les personnages
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

L'ogre Babborco, textes de Muriel Boch, illustrations de Andrée Prigent, éditions Didier jeunesse, 2000, français

- Aspect physique : L'ogre n'est pas décrit dans le texte, mais il est grand, pâle et il a des dents pointues
- Caractère : Il est cruel et gourmand
- Alimentation : Enfants, mais aussi tout ce que les habitants du village lui apportent
- Lieu où il/elle vit : Une maison d'un village en Sardaigne
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Antagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Pietrino a mangé tous les gnocchis à la sauce tomate qui étaient pour lui, alors il lui donne du caca de chèvre, donc il se met en colère et pour se venger il veut le manger.
- Habiletés particulières : Pas présentes
- Animaux ou objets magiques : Pas présents
- Relation avec les autres personnages : Il est cruel et épouvantable avec les enfants et les parents
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

Le Petit Poucet, Charles Perrault, dans *Contes de ma mère l'Oye*, éditions Claude Barbin, 1697, français

- Aspect physique : L'ogre n'est pas décrit dans le texte, mais il ressemble à un homme, même s'il est de grande taille
- Caractère : Il est cruel et peu intelligent
- Alimentation : Enfants, moutons, cochons, veaux

- Lieu où il/elle vit : Une maison dans la forêt avec une chandelle
- Rôle à l'intérieur de l'intrigue : Antagoniste
- Changements à l'intérieur de l'intrigue : Pas présents
- Ce qui le/la pousse à agir : Il rencontre les sept frères et il n'arrive pas à attendre le lendemain pour les manger, mais en tuant ses filles par erreur
- Habiletés particulières : Pas présentes
- Animaux ou objets magiques : Bottes de sept lieues
- Relation avec les autres personnages : Il est cruel aussi bien avec les protagonistes qu'avec sa femme
- Voix narratives et points de vue : Le narrateur est externe, son point de vue est réaliste
- Rapport texte-image : Les images décrivent ce qui est raconté dans le texte

Références bibliographiques

- Adamson, A., Jenson, V., (réalisateurs), (2001). *Shrek*, DreamWorks Animation.
- Adamson, A., Asbury, K., Vernon, K., (réalisateurs), (2004). *Shrek 2*, DreamWorks Animation.
- Armand, F., Gosselin-Lavoie, C., & Combes, E. (2016). Littérature jeunesse, éducation inclusive et approches plurielles des langues. *Nouvelle Revue Synergies Canada*, 9, 1- 5. <https://doi.org/10.21083/nrsc.v0i9.3675>
- Aulnoy, M. (1697), *L'oranger et l'abeille , conte ; suivi de Florine, reine de l'isle des fleurs, conte, par Madame de ****, éditeur A Caen, chez Pierre Chalopin, imprimeur-libraire rue Froide-rue, disponible sur <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k9741459x/f3.item>
- Baldan, P. (1984). *Metamorfosi di un orco*, Milano, Unicopoli.
- Bannerjee, R. (2011). La construction identitaire dans l'œuvre romanesque d'Ananda Devi, dans Véronique Bragard et Srilata Ravi (dir.), *Écritures mauriciennes au féminin : penser l'altérité*, Paris, L'Harmattan.
- Baumgartner, E., Ménard, P. (1996), *Dictionnaire étymologique et historique de la langue française*, LGF, Le Livre de Poche.
- Beauvoir, S. (de), *Le Deuxième sexe*, Paris, Gallimard, 1949.
- Benech, A. (2019). *Les représentations du personnage de la sorcière*. Sciences de l'Homme et Société. https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02302241v1/file/MEEF_2019_BENECH.pdf
- Bettelheim, B. 1976, *Psychanalyse des contes de fées*, éditions Robert Laffont.
- Bonaiuti, G. (2014), *Le strategie didattiche*, Carocci ed.
- Boudreau, M., & Beaudoin, I. (2018). L'album documentaire, un incontournable pour favoriser l'entrée dans l'écrit. *Revue de Recherches En Littérature Médiatique Multimodale*, 2. <https://doi.org/10.7202/1047308ar>
- Bouloumié, A. (2013). Représentations des ogres dans la littérature. *Sens-Dessous*, 12, 105-120. <https://doi.org/10.3917/sdes.012.0105>
- Braccini, T., (2013). *Indagine sull'orco. Miti e storie del divoratore di bambini*, edizioni il Mulino.
- Bright (2024, 19 février). In *Wikipédia*. [https://fr.wikipedia.org/wiki/Bright_\(film\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Bright_(film))
- Bright (2024, 5 mai). In *Wikipédia*. [https://it.wikipedia.org/wiki/Bright_\(film\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Bright_(film))
- Butlen, M. (2005). Que faire des stéréotypes que la littérature adresse à la jeunesse ?. *Le français aujourd'hui*, 149, 45-53. <https://doi.org/10.3917/lfa.149.0045>

- Candelier, M. (2008). *Approches plurielles, didactiques du plurilinguisme : le même et l'autre*. Les Cahiers de l'Acedle 5(1), 65-90. <https://doi.org/10.4000/rdlc.6289>
- Carbone G. (1998), *La peur du loup*, Paris, Découvertes Gallimard, coll. « Histoires naturelles ».
- Carter, A., (1985). Le Cabinet sanglant, in *La Compagnie des Loups*, Paris, Seuil.
- Casulli, F. (2019). La "sursignifiante" du personnage en littérature de jeunesse: l'exemple des textes de Roald Dahl. *TransversALL. Revue de l'Ecole Doctorale Arts, Lettres, Langues de l'UBL*, Fabriquer le héros, construire la frontière, 1, pp.15-27. <https://univ-angers.hal.science/hal-02441740/file/1.-La-sursignifiante-du-personnage-en-littérature-de-jeunesse-lexemple-des-textes-de-Roald-Dahl-Florence-Casulli.pdf>
- C'era una volta (2024, 21 juin). In *Wikipédia*. [https://it.wikipedia.org/wiki/C%27era_una_volta_\(serie_televisiva\)](https://it.wikipedia.org/wiki/C%27era_una_volta_(serie_televisiva))
- Chenouf, Y. (2011). *Les monstres, le bruit de fond de la nature humaine*, disponible sur http://avds.ac-dijon.fr/IMG/pdf/Les_Monstres_en_litterature.pdf
- Chessex, J., (1973). *L'Ogre*, Paris, Éditions Bernard Grasset & Fasquelle.
- Collière-Whiteside, C., & Meshoub-Manière, K. (2019). Pour une génétique de la littérature d'enfance et de jeunesse. *Genesis*, 48. <https://doi.org/10.4000/genesis.3818>
- Collin de Plancy, J., (1844) *Dictionnaire infernal ou Répertoire universel des êtres, des personnages, des faits et des choses [...]*, Paris, Éditeur Paul Mellier.
- Collodi, C., (1883). *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*. Libreria editrice Felice Paggi.
- Connan-Pintado, C. (2019). Stéréotypes et littérature de jeunesse. *Hermès, La Revue*, 83, 105-110. <https://doi.org/10.3917/herm.083.0105>
- Crono, (2024, 19 juin). In *Wikipédia*. <https://it.wikipedia.org/wiki/Crono>
- Cronos, (2024, 18 mai). In *Wikipédia*. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Cronos>
- Devi, A., (2009). *Le sari vert*, Paris, Gallimard.
- Dictionnaire Larousse (n.d.). Édition en ligne consultée le 4 octobre 2023 sur <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/paratexte/>
- Dictionnaire Larousse (n.d.). Édition en ligne consultée le 2 décembre 2023 sur <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/stéréotype/74654>
- Dictionnaire Larousse, (n.d.). Édition en ligne consultée le 11 juin 2014 sur <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/ogre/55774#:~:text=Manger%20comme%20un>

[%20ogre%2C%20avoir%20un%20appétit%20d'ogre%2C,manger%20excessivement%20ou%20gloutonnement.](#)

- Dufays, J.-L., *Stéréotype et lecture. Essai sur la réception littéraire*, Bruxelles, Mardaga, coll. « Philosophie et langage », 1994.
- Dufays, J. & Kervyn, B. « Le stéréotype, un objet modélisé pour quels usages didactiques ? », *Éducation et didactique*, 4-1 | 2010, mis en ligne le 01 avril 2012, consulté le 2 décembre 2023. <https://doi.org/10.4000/educationdidactique.728>
- Dufrenne, R. (2019). *En quoi la lecture d'albums où le stéréotype du méchant est déconstruit, favorise-t-elle la compréhension fine des textes ?*. Éducation. https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02303260v1/file/dufrenne_romain.pdf
- Dumortier, J.-L. (2006). À propos des tâches-problèmes de communication. *Le Langage et l'homme*, XXXXI(1), 9-21.
- Dupin de Saint-André, M., Montésinos-Gelet, I. & Bourdeau, R. (2015). Intégrer la littérature jeunesse en classe à l'aide de réseaux littéraires. *Documentation et bibliothèques*, 61(1), 22–31. <https://doi.org/10.7202/1029001ar>
- Durand, G. (1992). *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Éditions Dunod, 11ème édition.
- Episodi de Il Signore degli Anelli : Gli Anelli del Potere, (2024, 19 mars). In *Wikipédia*. https://it.wikipedia.org/wiki/Il_Signore_degli_Anelli_-_Gli_Anelli_del_Potere#Episodi
- Eurogame, (2020, 22 février). *Le difficoltà dell'essere verdi: la storia del popolo degli orchi nei videogiochi. Dalla A a Zug Zug*. Consulté le 16 juin 2024 sur <https://www.eurogamer.it/le-difficolta-dellessere-verdi-la-storia-del-popolo-degli-orchi-nei-videogiochi-articolo>
- Falardeau, É. & Sauvaire, M. (2015). Les composantes de la compétence en lecture littéraire. *Le français aujourd'hui*, 191, 71-84. <https://doi.org/10.3917/lfa.191.0071>
- Finet, B. (2018). Rôles du personnage dans les romans historiques pour la jeunesse. *Le français aujourd'hui*, 201, 119-127. <https://doi.org/10.3917/lfa.201.0119>
- Gaiotti, F. (2009). *Expériences de la parole dans la littérature de jeunesse contemporaine (1-)*. Presses universitaires de Rennes. <https://doi.org/10.4000/books.pur.39790>
- Grimal, P., (2002) *Dictionnaire de la Mythologie grecque et romaine*, Paris, Presses Universitaires de France, 15ème édition.
- Jouve, V. (1998). *L'effet-personnage dans le roman*. Presses Universitaires de France. <https://doi.org/10.3917/puf.jouve.1998.01>

- Lapucci, C. (2019). *L'arte di fare il cattivo, Ovvero origine, epifanie e metamorfosi dell'Orco*, edizioni Graphe.it.
- La terra di mezzo : l'ombra di Mordor, (2024, 21 janvier). In *Wikipédia*.
https://it.wikipedia.org/wiki/La_Terra_di_Mezzo:_L%27ombra_di_Mordor
- Le Callonnec, A. (2017). Le stéréotype de la princesse: comment amener les élèves à réfléchir à la notion de stéréotype à travers l'étude du personnage de la princesse dans la littérature jeunesse?. Education. https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01623901v1/file/904-16alecallonnec_Le%20callonnec_Anne-lise.pdf
- Le Hobbit : un voyage inattendu (2024, 12 mai). In *Wikipédia*.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Le_Hobbit:_Un_voyage_inattendu
- Lo Hobbit : un viaggio inaspettato, (2024, 24 mai). In *Wikipédia*.
https://it.wikipedia.org/wiki/Lo_Hobbit_-_Un_viaggio_inaspettato
- Mailly, J. (2021). *Le détournement du stéréotype de la sorcière en littérature de jeunesse*. Éducation. https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03365430v1/file/mailly_julie.pdf
- Mihalovici, F., (2013). *Le mythe de l'ogre dans la prose francophone contemporaine*, thèse de doctorat, Limoges, Université de Limoges. Disponible sur <https://aurore.unilim.fr/ori-oai-search/notice/view/unilim-ori-31141>
- Miller, C., Hui, R. (Réalisateur), (2007). *Shrek the third*, DreamWorksWorks Animation.
- Mitchell, M., (Réalisateur), (2010). *Shrek Forever After*, DreamWorks Animation.
- Montardre, H. (2002). Du conte au roman : le mythe de la princesse dans la littérature de jeunesse. *Imaginaire & Inconscient*, <https://doi.org/10.3917/imin.007.0119>
- Mootosamy, V. (2015). Mystères, métonymies et violences entre les plis du Sari vert d'Ananda Devi. In M. Modenesi, M. B. Collini, & F. Paraboschi (éds.), « *La grâce de montrer son âme dans le vêtement* » *Scrivere di tessuti, abiti, accessori. Studi in onore di Liana Nissim* (1-). Ledizioni. <https://doi.org/10.4000/books.ledizioni.7077>
- *Necropoli di Tarquinia*, consulté le 14.06.2024 sur <https://tarquinia-cerveteri.it/tarquinia/necropoli-di-tarquinia/>
- Of Orcs and Men, (2024, 16 janvier). In *Wikipédia*.
https://en.wikipedia.org/wiki/Of_Orcs_and_Men
- Once Upon a Time, (2024, 28 mai). In *Wikipédia*.
https://fr.wikipedia.org/wiki/Once_Upon_a_Time
- Orchi (Warcraft), (2023, 21 décembre). In *Wikipédia*.
[https://it.wikipedia.org/wiki/Orchi_\(Warcraft\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Orchi_(Warcraft))

- Perrault, C. (1697). *La belle au bois dormant*, dans *Contes de ma mère l'Oye*, éditions Claude Barbin.
- Perrault, C. (1697). *Le Chat Botté*, dans *Contes de ma mère l'Oye*, éditions Claude Barbin.
- Perrault, C. (1697). *Le Petit Poucet*, dans *Contes de ma mère l'Oye*, éditions Claude Barbin.
- Pitré, G., (1855). *Fiabe novelle e racconti popolari siciliani*, Palermo, L. Pedone Lauriel, vol. I
- Pitré, G., (2009). *The Collected Sicilian Folk and Fairy Tales of Giuseppe Pitré*, sous la direction de J. Zipes et J. Russ, New York – London, Routledge.
- Prince N. (2009). *La littérature de jeunesse en question(s)*, Presses universitaires de Rennes. <https://doi.org/10.4000/books.pur.39700>
- Prince, N. (2015). *La littérature de jeunesse : pour une théorie littéraire* (2e éd.). Armand Colin.
- Reuter, Y. (2016). *L'analyse du récit*. Armand Colin.
- Rioux, M. (2008). *Figures de la faim et de la fin : Une lecture de L'Ogre de Jacques Chessex*, Mémoire de Maîtrise, Université du Québec à Montréal. <https://archipel.uqam.ca/1930/1/M10680.pdf>
- Saison 1 du Seigneur des Anneaux : Les Anneaux de pouvoir, (2024, 30 avril), in *Wikipédia*. https://fr.wikipedia.org/wiki/Saison_1_du_Seigneur_des_anneaux:_Les_Anneaux_de_pouvoir
- Shrek (film), (2024, 15 juin). In *Wikipédia*. [https://it.wikipedia.org/wiki/Shrek_\(film\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Shrek_(film))
- Shrek 2, (2024, 5 juin). In *Wikipédia*. https://it.wikipedia.org/wiki/Shrek_2
- Shrek terzo, (2024, 15 juin). In *Wikipédia*. https://it.wikipedia.org/wiki/Shrek_terzo
- Shrek e vissero felici e contenti, (2024, 11 juin). In *Wikipédia*. https://it.wikipedia.org/wiki/Shrek_e_vissero_felici_e_contenti
- Similowski, K. (n.d.), *Les personnages archétypaux des contes*, [https://media.ecoledesloisirs.fr/fichiers/PERSONNAGES_dossier_pedagogique_16-12\[70\].pdf](https://media.ecoledesloisirs.fr/fichiers/PERSONNAGES_dossier_pedagogique_16-12[70].pdf)
- Site officiel Blizzard Entertainment, consulté le 16 juin 2024 sur <https://worldofwarcraft.blizzard.com/it-it/>
- Soriano M. (1959), *Guide pour la littérature de jeunesse*, Paris, Flammarion.
- Tauveron, C. (2004). *Fonctions et natures des lectures en réseaux*. Éducol. <https://eduscol.education.fr/document/16441/download>

- Van der Linden, S. (2008). L'album, le texte et l'image. *Le français aujourd'hui*, 161, 51-58. <https://doi.org/10.3917/lfa.161.0051>
- Vernetto, G. (2020). Scoprire il mondo attraverso la letteratura per l'infanzia : riferimenti teorici e piste didattiche. In Pioletti, A. M. (coord.). *Gli strumenti per leggere il mondo: la geografia dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di secondo grado*. FrancoAngeli.
- Vernetto, G., (2023). *À la recherche de l'enfance perdue* (Littérature francophone pour l'enfance et la jeunesse, module II) [Slides PowerPoint], tiré et adapté de Prince (2015 : 17-20).
- Warcraft, (2024, 6 avril). In *Wikipédia*. <https://it.wikipedia.org/wiki/Warcraft>

Images

- *L'ogre tue ses enfants*, Gustave Doré, 1862, disponible sur <https://essentiels.bnf.fr/fr/image/26556818-2264-4d92-9110-9add8a2c154e-ogre-du-petit-poucet>
- *L'ogre reçoit le Chat Botté*, Gustave Doré, 1862, disponible sur <https://essentiels.bnf.fr/fr/image/a8500aaa-fe00-47d2-a8bf-266b7a402055-ogre-recut-aussi-civilement-que-peut-un-ogre-1>
- *La marâtre plongée dans le bac à serprents*, disponible sur <http://expositions.bnf.fr/contes/grand/299.htm>
- *Saturne dévore un de ses fils*, Peter Paul Rubens, 1637-1638, disponible sur <https://brunelleschi.imss.fi.it/galileopalazzostrozzi/oggetto/PeterPaulRubensSaturnoDivoraFigli.html>
- *Le démon Tuchulcha et Thésée dans la Tomba dell'Orco*, Robin Rönnlund, 2012, disponible sur https://it.wikipedia.org/wiki/File:Tomb_of_orcus_II_tuchulcha_and_these.jpg
- *Thrall, le shaman*, site officiel de Blizzard Entertainment, disponible sur <https://hearthstone.blizzard.com/it-it/news/13023803>
- *Le protagoniste Arkais*, site officiel Spiders games, disponible sur <https://spiders-games.com/games/of-orcs-and-men>
- *Les Uruks*, site officiel Warner Bros Games, disponible sur <https://warnerbrosgames.com/game/middle-earth-shadow-of-mordor#&gid=1&pid=1>
- *L'ogre*, Once Upon a Time wiki, disponible sur <https://onceuponatime.fandom.com/wiki/Ogres>

- *L'armée des ogres*, site officiel Amazon Prime video, disponible sur <https://www.primevideo.com/-/it/detail/Il-Signore-degli-Anelli-Gli-Anelli-del-Potere/0TUVXIO58IUNEPNBF8363Z7YGL>
- *Daryl Ward et Nick Jakoby*, site officiel Netflix, disponible sur <https://www.netflix.com/it/title/80119234>
- *Le commandant des ogres Azog*, Tolkienpedia, disponible sur <https://lotr.fandom.com/it/wiki/Azog>

Bibliographie des textes utilisés pour le recensement

- Baccelliere, A. & Sirolo, D. (2011). *Alina e l'orco Ulrico*, éditions Mammeonline.
- Barbero, R. & Gallina, F. (2009). *Dieci orchii in vacanza*, éditions Einaudi ragazzi.
- Battaino, I. & Szulyovszky, S. (2007). *Orco Osvaldo e Topo Riccardo*, éditions Falzea.
- Beorn, P. (2016). *Un ogre en cavale*, éditions Castelmoré.
- Bizouerne, G. & Delaporte, B. (2008). *Où vas-tu comme ça?*, éditions Didier jeunesse.
- Boch, M. & Prigent, A. (2000). *L'ogre Baborco*, éditions Didier jeunesse.
- Bonutto, S. & Bier, G. (2007). *L'orco rubasogni*, éditions EdiGiò.
- Brunet, M. & Gharlier, T. (2015). *L'ogre au pull rose griotte*, éditions Sarbacane.
- Cantin, M. & Tossan, O. (1999). *Un ogre pour s'endormir*, éditions Milan.
- Coentini, P. (1991). *L'ogrienne*, éditions L'école des loisirs.
- Coentini, P. (1995). *L'ogre, le loup, la petite fille et le gâteau*, éditions L'école des loisirs.
- De Bœuf, A. (2000). *Rafara: un conte populaire africain*, éditions L'école des loisirs.
- Dell'Oro, E. & Macchia, M. S. (2008). *La maestra ha perso la pazienza*, éditions Piemme junior.
- Delval, M. & Denieuil, P. (2003). *L'ogre qui avait peur des enfants*, éditions Balard jeunesse.
- Gaudrat, M. & Parkins, D. (2019). *Petit ogre voulait aller à l'école*, éditions Bayard jeunesse.
- Gay-Para, P. & Bourre, M. (2013). *L'ogresse et les sept chevreaux*, éditions Didier jeunesse.
- Heimberg, J. & Modaff, L. (2001). *Shrek: Scratch'n'stink Storybook*, éditions Dutton children's book.
- Joire, F. & Darwiche, J. (1993). *La fille de l'ogre*, éditions L'Harmattan.
- Nava, E. & Corbara, F. (2003). *Biancaneve bella sveglia e Principi di tutti i colori*, éditions Carthusia.
- Oster, G. & Mariniello, C. (1994). *Ska zii diluvio mul'tfil'mov*, éditions Rosmen.

- Perrault, C. (1697). *La belle au bois dormant*, dans Contes de ma mère l'Oye, éditions Claude Barbin.
- Perrault, C. (1697). *Le Chat Botté*, dans Contes de ma mère l'Oye, éditions Claude Barbin.
- Perrault, C. (1697). *Le Petit Poucet*, dans Contes de ma mère l'Oye, éditions Claude Barbin.
- Robert, E., Boutrit, S. & Despès, B. (1998). *L'ogre et la févette*, éditions l'Harmattan.
- Roncaglia, S. & Cantone, A. L. (2003). *Orco qua, orco là*, éditions Feltrinelli kids.
- Serres, A. & Laplanche, S. (1997). *Petit ogre vert*, éditions Gallimard jeunesse.
- Silei, F. & Di Baldo, F. (2018). *Orco bello*, éditions il Castoro.
- Stein, M. & van Hout, M. (2007). *De Kindereter*, éditions Lemniscaat.
- Ungerer, T. (1971). *Le géant de Zéralda*, éditions L'école des loisirs.
- Vaugelade, A. (2002). *Le déjeuner de la petite ogresse*, éditions L'école des loisirs.