

## LOS ANTEPASADOS DE OGREST, OGROS Y GIGANTES: ¿MITO O REALIDAD?

**Marie-Agnès THIRARD**

Alithila, Université de Lille

[jmthirard@numericable.fr](mailto:jmthirard@numericable.fr)

### Resumen

Los gigantes son numerosos en los videojuegos y las producciones cinematográficas contemporáneas. Sin embargo, estos seres más o menos monstruosos tienen antepasados que se remontan al origen de los tiempos. Se relacionan tanto con la tradición popular como la cultura académica. Este artículo ofrece un viaje a través de la tierra de los gigantes. Partiendo de la mitología griega antigua y la Biblia, se interesa por el mundo de las maravillas, destacando los grandes cuentos literarios franceses, en particular los cuentos de Mme d'Aulnoy, contemporánea de Charles Perrault. En el recorrido, también encontraremos referencias a algunas creaciones poéticas de la literatura francesa de los siglos XVI al XIX y finaliza con una evocación del universo contemporáneo de *heroic fantasy*.

**Palabras clave :** gigantes, ogros, mitología, cuentos, maravillosos, *heroic fantasy*

## LES ANCÊTRES D'OGREST, OGRES ET GÉANTS : MYTHE OU RÉALITÉ ?

### Résumé

Les géants sont nombreux dans les jeux-vidéo et les productions filmiques contemporaines. Or ces êtres plus ou moins monstrueux ont des ancêtres qui remontent à la nuit des temps. Ils relèvent aussi bien de la tradition populaire que de la culture savante. Cet article propose un parcours dans le pays des géants. Partant de la mythologie grecque et de la Bible, il s'intéresse au monde de la merveille,

Marie-Agnès Thirard

en privilégiant les grands contes littéraires français, en particulier les contes de Mme d'Aulnoy, contemporaine de Charles Perrault. Le parcours cite aussi quelques créations poétiques de la littérature française du XVI<sup>e</sup> au XIX<sup>e</sup> siècle et se termine sur l'évocation de l'univers contemporain de l'*heroic fantasy*.

**Mots-clés :** géant, ogre, mythologie, contes merveilleux, *heroic fantasy*.

## OGREST' ANCESTORS, OGRES AND GIANTS: MYTH OR REALITY?

### Abstract

Giants are numerous in video-games and in contemporary film productions. Yet these more or less monstrous creatures have ancestors who date back to the dawn of time. They are protagonists of popular traditions as well as cultivated culture. This article proposes a journey into giants' country, Starts with Greek mythology and the Bible, focussing in the world of wonders, especially in the great French literary tales, in particular the tales by Madame d'Aulnoy, a contemporary of Charles Perrault. The journey also quotes some poetic creations from 16th to 19th century French literature and ends with the evocation of the contemporary universe of the heroic fantasy.

**Key-words:** Giants, ogre, mythology, fairy tales, heroic fantasy.

Les amateurs contemporains de jeux-video rencontrent parfois au détour d'un chemin virtuel Ogrest et d'autres personnages plus ou moins monstrueux (Dofus team, 2001, 2002, 2003, vol.1, 2, 3)<sup>1</sup>. Au royaume de la merveille, les ancêtres d'Ogrest peuplent depuis la nuit des temps toutes sortes de récits qui circulent sur les lèvres des griots ou hantent les grands mythes fondateurs de l'humanité. Les géants et les ogres relèvent en effet aussi bien de la culture savante et littéraire que du patrimoine oral et populaire. Loin de nous l'idée de faire un inventaire exhaustif de ces êtres qui peuplent aussi notre inconscient collectif ou individuel, inventaire qui ne pourrait être qu'un inventaire à la Prévert vite fastidieux et faussement érudit. Nous proposons modestement de suivre quelques sentiers, munis

<sup>1</sup> *Dofus* appartient à la catégorie des jeux video MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game), c'est-à-dire un jeu sur internet où plusieurs joueurs peuvent se retrouver. Il est produit par Ankama games, une société implantée à Roubaix dans l'agglomération de Lille. (France).

de quelques petits cailloux, voire d'un fil d'Ariane, dans la forêt inextricable des contes et des mythes pour rejoindre les contrées inexplorées de la « gigantomania ».

Dans beaucoup de mythologies, les géants sont présentés comme les premiers habitants de la terre. Dans la mythologie grecque, Hésiode sur les hauteurs de l'Hélicon nous raconte déjà vers 700 av. J.C. comment naquit le monde qui nous entoure (Servi, 2001, pp.10-11). Au commencement il y eut un couple que l'on pourrait qualifier d'inférieur, celui que formèrent Chaos, le bien nommé et Gaia, la Terre-Mère sous l'œil vigilant d'Eros, le dieu de l'amour. Gaia enfanta Ouranos le Ciel étoilé puis s'unit à lui, l'inceste n'étant pas encore tabou à cette époque. De cette union naquirent les Titans, entre autres, Cronos, le dieu du temps, mais aussi les Titanides et les Cyclopes dont l'œil unique au milieu du front devait plus tard poser quelques problèmes au valeureux et non moins astucieux Ulysse, le héros de *L'Odyssée*. Tous les descendants de Gaia étaient à l'origine des êtres gigantesques et furent bientôt rejoints par les Hécatonchires, géants dotés de cent bras et de cinquante têtes. Le fait que les Titans étaient ses descendants n'empêcha nullement Ouranos de les retenir prisonniers dans les entrailles de la terre car il ne pouvait les supporter mais Gaia décida de se venger et fomenta un complot avec l'aide de ses enfants. Seul Cronos eut cependant le courage de s'armer d'une serpe tranchante et de se cacher près du lieu où Ouranos et Gaia se livraient à leurs ébats amoureux (Servi, 2001, pp. 12-13). Alors qu'Ouranos succombait à quelques étreintes passionnées, Cronos surgit et trancha les testicules de son père avant de les jeter. Ainsi se sépara le premier couple de l'humanité selon Hésiode, couple pour le moins fatal. Or des gouttes du sang d'Ouranos tombèrent sur Gaia, la Terre-Mère porteuse qui engendra ainsi les géants. Voici pour la race gigantesque une procréation pour le moins assistée de quelque violence, ce qui expliquerait son caractère ravageur et bagarreur. Notons cependant que rien ne se perdant dans la nature, les organes génitaux d'Ouranos tombèrent dans la mer et donnèrent aussi naissance à la superbe Aphrodite. Comme quoi la beauté peut surgir de l'horreur, ce que Baudelaire, bien des siècles plus tard ne manquera pas de percevoir à travers le personnage de *La Géante*, titre de l'un des poèmes des *Fleurs du mal*. (Baudelaire, p.26.)

Mais revenons pour l'instant à notre théogonie : Cronos devenu le maître de l'univers fit emprisonner les Cyclopes et les Hécatonchires, mais libéra ses frères les Titans avant d'épouser l'une des Titanides, Rhéa. Les relations familiales sont plutôt violentes au sein de ces races gigantesques qui

donneront d'ailleurs naissance aux dieux bien connus de l'antiquité. Car le couple formé par Cronos et Rhéa fut aussi un couple infernal ; bon sang ne saurait mentir ! Comme Gaia et Ouranos avaient prédit à leur descendant qu'il serait à son tour détrôné par l'un des siens, Cronos, le dieu du temps, sorte de premier ogre de cet univers mythologique, dévorait tous ses enfants. On sait comment sur les conseils d'Ouranos et de Gaia, la malheureuse Rhéa présenta à son digne époux, à la place de leur fils Zeus, une pierre emmaillottée que ce goinfre de Cronos se hâta d'avalier. A son tour Zeus nourri par la chèvre Amalthée grandit en âge sinon en sagesse, lutta contre son père, libéra ses frères qui sortirent de l'estomac du monstre dévorateur sains et saufs à l'image du Petit Chaperon rouge et de la grand-mère des frères Grimm sortant du ventre du loup. Mais ainsi libérés, tous les dieux de la mythologie grecque entreprirent une guerre sans merci contre leur père auquel s'allièrent les Titans.

Cette titanomachie, c'est à dire le conflit cosmogonique entre les dieux de l'Olympe et les gigantesques Titans mérite quelques développements. (Servi, 2001, pp. 14-15.) Une guerre effroyable eut donc lieu durant dix ans entre les dieux et les Titans. Zeus ne put remporter la victoire qu'avec l'aide des Cyclopes et des Hécatonchires qu'il libéra des entrailles de la terre. C'est grâce à ces charmants adjouvants gigantesques qu'il obtint comme auxiliaires magiques le tonnerre, l'éclair et la foudre. Le combat fut effroyable et le récit mythologique décrit sans doute de manière symbolique et métaphorique quelques phénomènes naturels qui effrayaient nos lointains ancêtres encore dépourvus des explications rationnelles et logiques. Zeus lançait donc la foudre et le tonnerre tandis que la terre brûlait et que les eaux bouillonnaient. Ce furent cependant les Hécatonchires, ces géants aux cent bras et aux multiples têtes qui décidèrent de l'issue des combats en lançant trois cents rochers qui écrasèrent les Titans et les précipitèrent dans le tartare, traduisons dans une sorte d'enfer au fin fond des entrailles de la terre où ils sévissent toujours.

Mais à cette titanomachie s'ajoute une gigantomachie, c'est à dire une guerre entre les dieux de l'antiquité et les Géants, ces êtres monstrueux nés du sang d'Ouranos mutilé et qui avaient un corps d'homme, lequel se prolongeait par la queue d'un dragon et dont la barbe et la chevelure étaient ornés de serpents : charmantes créatures comme chacun peut l'imaginer, susceptibles de nourrir encore quelques affamés de jeux vidéo à moins qu'ils ne les dévorent au passage. Ce furent les Géants qui lancèrent les hostilités contre les dieux de l'Olympe (Servi, 2001, pp. 16-17). Une multitude de rochers et d'arbres en feu s'abattit sur le domaine des dieux ; le ciel et la terre furent bouleversés, les fleuves furent détournés,

les îles sombrèrent. Bref l'univers fut la proie du chaos. On peut cependant s'interroger sur les rapports entre mythe et réalité. Cette gigantomachie pourrait être le récit symbolique de fléaux naturels. C'est ainsi qu'entre autres manifestations de la colère des géants, tempêtes, tsunamis divers, tremblements de terre, inondations, il faut évoquer les activités de l'Etna, du Vésuve ou d'autres volcans. Selon le récit mythique, les dieux ne purent triompher qu'avec l'aide d'un mortel, évidemment pas le commun des mortels mais Héraclès, c'est à dire Hercule en personne qui tua leur chef. La déesse Athéna lança quant à elle au-dessus de la Méditerranée l'actuelle île de la Sicile à la face d'un autre géant, Poséidon, le dieu de la mer ne fut pas en reste et brisa une partie de l'île de Cos avec son trident, donnant ainsi naissance à l'île de Nisyros. Bref, des cent géants, aucun ne survécut mais leurs traces étaient toujours visibles selon les anciens qui expliquaient ainsi la provenance d'os qui n'étaient en fait que des ossements de mammouths. La Sicile fut même longtemps considérée comme la terre des géants, non seulement parce qu'on y avait retrouvé des ossements énormes mais aussi parce qu'Encelade, géant mythologique y aurait été enterré et que les Cyclopes auraient forgé les armes de Zeus dans les entrailles de l'Etna. De nos jours encore, les volcans d'Auvergne, sur une affiche de l'aire d'autoroute du Centre de la France, sont qualifiés de « géants de la terre ».

Ces luttes extraordinaires entre des êtres tous doués de forces surhumaines ne devraient donc pas étonner les adeptes d'Ogrest, nouveau titan provocateur de perturbations climatiques, qui cherche Dathura dans les ténèbres des Abysses, tuant au passage quantité de monstres mythiques (Dofus team, 2001, 2002, 2003, vol.1, 2, 3). Lui aussi se lança dans une grande croisade pour faire tomber les dieux et il s'ensuivit une guerre dévastatrice qui dura un siècle. Ogrest remporta la victoire et la discorde s'installa dans le monde où tout est désormais déréglé. Ogrest est bien le digne descendant de ces monstres mythiques, incarnation du wakfu déréglé, rocher devenu ogre devenu titan, être invincible et monstrueux mais qui veille sur les Dofus, attendant patiemment que de nouveaux dragons viennent au monde. Entre les récits mythiques du poète Hésiode et le monde de Dofus il n'y aurait qu'un pas.

Les géants de la mythologie gréco-romaine, ces êtres effroyables dont le torse se terminait par une queue de serpent, ces fils de Gaia furent donc vaincus et cédèrent le pouvoir à Zeus et aux dieux, gardant quelques rôles narratifs cependant dans *L'Odyssée* d'Homère et dans l'art grec, en particulier dans les sculptures du célèbre Phidias toujours visibles, à Athènes dans le Parthénon. Mais il semblerait que ces

personnages mythiques soient transculturels car on en trouve trace aussi dans la Bible. Les géants y sont aussi présents, tantôt favorables à Israël, tantôt ennemis du peuple élu. On se souvient de Sanson, le dernier des Juges, lequel était doué d'une force prodigieuse et qui mit à mal les Philistins, ennemis d'Israël, armé seulement d'une mâchoire d'âne (Tamisier, 1981, pp. 201-215). Pauvre Sanson : il sera vaincu par la cruelle Dalila aux charmes de laquelle il s'était laissé prendre ! Comme quoi les femmes, telle Omphale ramenant Hercule à la raison, viennent à bout des hommes les plus forts et les plus courageux ! On se souvient aussi de Goliath qui sera vaincu par le jeune David armé d'une simple fronde mais fortement aidé par Yaveh, le Dieu unique (Tamisier, 1981, pp. 237-240). Les géants sont aussi présents dans l'univers biblique dès les commencements de l'humanité.

Adam et Eve donnèrent naissance non seulement au couple des frères ennemis Caïn et Abel mais aussi à Seth, le père d'Enoch. La Genèse nous explique alors que « les hommes avaient commencé à se multiplier sur la surface du sol et que des filles leur naquirent » (Tamisier, 1981, p.8). Or « les fils de Dieu s'aperçurent que les filles des hommes étaient belles et prirent pour eux des femmes parmi toutes celles qu'ils avaient choisies » (Tamisier, 1981, p.8). De ces unions naquirent les Géants du temps passé, présentés comme aussi robustes qu'Enoch et aussi mauvais que Caïn, lequel, on s'en souvient, avait tué son frère Abel par jalousie, perpétrant ainsi le premier crime de l'humanité. Bref la race maudite de ces Géants emplît l'univers de ses crimes, et Dieu excédé décida de leur destruction par le déluge. Toute la Création fut donc submergée, à l'exception de Noé (lui-même descendant d'Adam et d'Enoch), de sa famille et d'un couple de chaque espèce animale. C'est la célèbre aventure de l'arche de Noé (Tamisier, 1981, pp.18-23). Il existe cependant une polémique entre les exégètes et les Pères de l'Eglise pour savoir si l'origine de cette race maudite des Géants est divine ou humaine. L'expression « fils de Dieu » est diversement interprétée. Pour certains, les géants sont des anges que l'on pourrait qualifier d'anges déchus ; pour d'autres, il s'agit des descendants de Seth, donc d'êtres humains, ce qui pose de nouveau le problème des rapports entre mythe et réalité. Le déluge dont on trouve la trace dans de nombreux récits mythologiques appartenant à des univers culturels différents correspond sans doute à un cataclysme naturel et on a longtemps situé le lieu où s'échoua l'arche de Noé dans l'actuelle Turquie, sur le mont Ararat. Saint Augustin, l'évêque d'Hippone, l'actuelle Annaba en Algérie, explique que les géants existaient bel et bien, qu'il s'agissait d'êtres grands et forts, doués d'une taille exceptionnelle et que l'on pouvait en rencontrer encore à son époque. Géants mais aussi

géantes car Augustin nous cite l'exemple d'une femme très grande qui vivait à Rome ; il justifie même l'existence de cette race gigantesque sur le plan historique par la découverte sur une plage d'Utique d'une dent molaire équivalant à une centaine de dents actuelles ! Quoi qu'il en soit, si l'on s'en tient à la mythologie biblique, que les géants aient été condamnés pour leurs nombreux crimes ou pour avoir voulu à l'image de leurs homologues grecs escalader le Ciel non point en empilant les montagnes pour atteindre l'Olympe mais en construisant la tour de Babel, tous périrent dans le déluge. Dans l'église abbatiale de Saint-Savin-sur-Gartempe en Poitou, on peut voir encore aujourd'hui une fresque représentant l'arche de Noé et ses trois étages où sont hébergés les animaux et les humains, mais que s'efforcent de faire chavirer deux géants qui s'agrippent à la toiture de l'embarcation.

Tous les Géants auraient donc péri lors du déluge, tous ? Que nenni, car Rabelais évoque parmi les lointains ancêtres de Pantagruel et de Gargantua le géant Hurtaly sauvé du déluge. Annius de Viterbe, dans *Les Antiquités*, au milieu du XV<sup>e</sup> siècle, distinguait même deux races de géants descendants de Noé, les mauvais qui auraient péri effectivement lors du déluge et les bons qui auraient survécu et qui seraient les fondateurs de la civilisation humaine. Dès le Moyen-Age, on constate donc une réhabilitation de ce type de personnage qui n'est plus vu seulement comme un monstre hirsute bagarreur et violent mais comme un être gros et débonnaire. L'œuvre de Rabelais en est l'illustration au XVI<sup>e</sup> siècle mais dès le XIV<sup>e</sup> en Flandre, puis en Catalogne et au Portugal, on a vu apparaître les géants des processions, qui prennent la forme tantôt des personnages bibliques que nous avons déjà évoqués, tantôt celle de saints chrétiens, tantôt celle de chevaliers célèbres comme Roland, tantôt encore celle de héros de l'antiquité, Hercule étant souvent rangé dans la catégorie. Au XVI<sup>e</sup> siècle, naissent aussi les géants dits municipaux qui fondent même des familles et l'on peut évoquer les géants du Nord de la France tels que Lydéric et Phinart, ennemis jurés qui seraient selon la légende à l'origine de la ville de Lille (Pierrard, 1979, p.7). Le dernier en date de cette engeance n'est autre que Pierre Mauroy, ex-maire de Lille et ex-premier ministre de notre république française à la fin du XX<sup>e</sup> siècle !

Si nous reprenons notre fil d'Ariane quelque peu chronologique, à condition que Chronos ne l'ait point dévoré au passage, nous arrivons donc au XVII<sup>e</sup> siècle. Or ce siècle, en matière de gigantomanie fut le théâtre d'une vaste querelle qui eut lieu de 1613 à 1618. Le débat portait sur la réalité des



géants ; il dura cinq ans. En janvier 1613, on découvrit près de la ville de Romans dans le Dauphiné, en un lieu appelé dans la tradition orale « le terroir du géant », un sépulcre de briques mesurant trente pieds de long, douze de large et huit de profondeur ; sur le chapiteau duquel était gravée une épitaphe en latin *Theutobochus Rex*. Ces ossements firent l'objet d'une exposition à Lyon puis à Paris. Deux thèses s'affrontèrent alors. Nicolas Habicot, maître chirurgien à l'université de Paris, dans un ouvrage intitulé *Gygantosteologie ou Discours des os d'un géant* prétendait prouver qu'il s'agissait bien d'ossements humains tandis qu'un certain Riolan dans sa *Gigantomachie pour répondre à la gigantologie* démontrait en 1683 l'ignorance de son adversaire. Cette question de la réalité des géants dura en fait jusqu'à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. On a longtemps pensé, tant que notre univers terrestre n'était pas complètement exploré, qu'il existait bel et bien un pays des géants comme il existait une race d'hommes très petits. Les Pygmées longtemps considérés comme un mythe devinrent réalité quand au cœur de l'Afrique en 1874, on découvrit leur existence. Et pourquoi pas une race de colosses dans des contrées inexplorées ?

Mais le XVII<sup>e</sup> siècle n'est pas seulement une époque où règnent encore les superstitions dans les couches populaires et savantes, comme nous l'avons évoqué ; c'est aussi parmi les lettrés appartenant à la noblesse ou à la bourgeoisie l'âge d'or des contes merveilleux. Bien entendu les géants peuplaient déjà l'univers du conte oral depuis la nuit des temps car ils sont comme les nains, à notre image. Cependant il existe un phénomène littéraire particulier en France, sorte d'exception culturelle à la française déjà, celle de la mode des contes de fées qui sévit parmi les adultes lettrés de la fin du XVII<sup>e</sup> siècle. Perrault métamorphose ainsi le conte d'origine populaire pour en faire un jeu littéraire à l'intention des adultes lettrés de son époque que les enfants se sont ensuite approprié. Tout le monde se souvient de l'ogre du Petit Poucet (Perrault, pp.71-84) qui, chaussé de ses célèbres bottes de sept lieues, poursuit les pauvres enfants abandonnés dans la forêt au gré des hurlements des loups. Contrairement à l'image que l'on a parfois, Barbe Bleue, héros éponyme d'un autre conte du célèbre académicien, n'est pas un ogre mais un mari redoutable doté d'une grande taille. (Perrault, 2003, p. 27). Notons au passage que la fin de ce conte tourne plutôt à l'avantage de la jeune femme qui devient une veuve joyeuse avant l'heure, nous rappelant que le statut le plus favorable pour la gent féminine de l'époque était bien le veuvage, ce qui en incita plus d'une à accélérer le processus naturel. Cependant, au fil de l'évolution de la réception de ces contes et de leur glissement dans l'imagerie d'Epinal, force est de constater que Barbe Bleue



sera de plus en plus représenté sous la forme d'un seigneur d'une taille colossale, tandis que l'Ogre dans l'édition illustrée par Gustave Doré au XIX<sup>e</sup> siècle prendra une allure terrifiante. (Perrault, 2003, p. 244.)

Mais Perrault n'est pas le seul conteur littéraire qui récupère la figure gigantesque à des fins de jeux littéraires. Madame d'Aulnoy fut en effet, à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle, l'initiatrice de cette mode des récits féeriques, sorte d'exception culturelle à la française. Les géants sont aussi des personnages récurrents dans ses contes déclinés au féminin, beaucoup plus longs que ceux de Perrault et qui correspondent à des quêtes d'amour proches des romans précieux. Tous ces colosses y sont présentés comme étant d'une grandeur gigantesque, d'une cruauté incroyable et pour la plupart anthropophages. Le personnage est toujours vu comme maléfique. On constate un amalgame entre le personnage du géant et celui de l'ogre assimilé en fait au pouvoir exclusivement masculin à l'époque. L'influence des personnages hérités de la tradition orale est évidente mais cet héritage est revu à l'aune de la culture savante sous la plume féminine. En effet, ces ogres-géants sont haussés d'un coup de baguette magique au rang des personnages mythologiques. Prenons l'exemple du conte le plus célèbre de la conteuse, « La Belle aux cheveux d'or » (D'Aulnoy, 1997, vol.1, pp. 57-72). Il s'agit de l'histoire d'une belle indifférente dont un roi tombe éperdument amoureux. Il envoie donc en ambassade un chevalier dévoué nommé Avenant pour obtenir la main de la belle. Celui-ci se voit confronté à des épreuves insurmontables par cette orgueilleuse d'amour. L'une de ces épreuves, la plus difficile, consiste à vaincre un géant du nom de Galifron, qui s'est mis lui aussi en tête d'épouser la princesse aux cheveux d'or. Il est décrit comme « un géant qui est plus haut qu'une haute tour » (D'Aulnoy, 1997, vol.1, p.66) , capable de manger un homme « comme un singe mange un marron », porteur de petits canons dans ses poches « dont il se sert au lieu de pistolets », et lorsqu'il parle, « ceux qui sont près de lui deviennent sourds » (D'Aulnoy, 1997, vol.1, p.66). Epris de la belle, il en ravage le royaume dont tous les chemins sont dès lors « couverts d'os et de carcasses d'hommes qu'il avait mangés ou mis en pièces » (D'Aulnoy, 1997, vol.1, p.66). Ceci nous rappelle au passage qu'une femme seule, à l'époque, fut-elle régente, ne peut gouverner réellement car elle ne possède ni le pouvoir militaire, ni le pouvoir religieux. Madame d'Aulnoy traite ainsi de manière ambiguë ce personnage de colosse porteur d'une massue en fer herculéenne mais dont Avenant viendra à bout grâce à un corbeau qui lui crèvera les yeux, reprenant ainsi le stratagème d'Ulysse face au cyclope. Lorsque le chevalier Avenant revient en ville en portant la tête du géant,

**Marie-Agnès Thirard**

la peur est au rendez-vous. Cependant, c'est par le burlesque que la conteuse désamorce la terreur, réduisant le géant à un fort mauvais poète qui hurle d'une voix épouvantable :

Où sont les petits enfants,  
Que je les croque à belles dents ?  
Il m'en faut tant, tant et tant  
Que le monde n'est suffisant.

Et Avenant de répondre sur le même air :

Approche, voici Avenant  
Qui t'arrachera les dents ;  
Bien qu'il ne soit pas des plus grands  
Pour te battre il est suffisant. (D'Aulnoy, 1997, vol.1, p.67.)

Madame d'Aulnoy métamorphose ce personnage de géant issu du peuple en un objet littéraire digne d'amuser le cercle des salons mondains. Mais la conteuse est aussi une femme-écrivain dont l'art de la bagatelle censé caractérise l'écriture des contes se teinte déjà d'une certaine forme de féminisme. Il n'est donc pas étonnant qu'au pays des géants ainsi revisité par la reine de la féerie, les géantes soient reines.

Une fée-lionne gigantesque, personnage central d'un autre conte, « La Grenouille bienfaisante » (D'Aulnoy, 1998, vol.2, pp. 57-85) s'empare d'une reine égarée lors d'une chasse et l'enferme dans sa grotte. Il faudra l'aide d'un dragon pour la vaincre. Elle règne sur un univers infernal peuplé de monstres qui sont tous des humains métamorphosés. Royaume digne des enfers donc, tandis que la géante se présente tantôt sous la forme d'une lionne, tantôt sous celle d'une « femme d'une grandeur gigantesque, couverte seulement de la peau d'un lion : ses bras et ses jambes étaient nus, ses cheveux noués ensemble avec une peau sèche de serpent, dont la tête pendait sur ses épaules » (D'Aulnoy, 1998, vol.2, p.60). Cette apparence farouche s'explique par l'ambivalence de cette femme, moitié géante, moitié animale. Mais le costume rappelle aussi celui d'Hercule et on constate une fois de plus un amalgame entre le personnage du géant et des personnages issus de la fable antique. Cette fée-lionne est revêtue de la peau du lion de Némée et porte la massue mais elle a la chevelure des Furies et le carquois de Diane chasseresse. Elle appartient à un double univers culturel, l'un issu de la tradition populaire et l'autre de la culture savante. Qualifiée par la conteuse de « figure extraordinaire », cette Hercule au féminin est donc douée de la force, mais aussi de la richesse et de l'adresse. La récupération du personnage de la géante se fait donc par un ancrage sociologique dans la société de Cour qui est

celle du lectorat de la conteuse. Cette fée-lionne, dont on peut se demander si elle n'est pas le reflet du roi lui-même, règne en souveraine absolue sur un pays maudit peuplé de monstres « qui ont été dans le monde les uns sur le trône, les autres dans la confiance de leurs souverains » (D'Aulnoy, 1998, vol.2, p. 63) . Parmi les sujets sur lesquels elle exerce un pouvoir de vie et de mort, « il y a même des maîtresses de quelques rois qui ont coûté bien du sang à l'Etat » (D'Aulnoy, 1998, vol2, p.63) lesquelles se retrouvent métamorphosées en sangsues.

Peut-on dire pour autant qu'au royaume de la féerie décliné au féminin les géantes soient reines ? Il faudrait examiner le cas plus exemplaire des couples de géants. Dans le conte de « Finette Cendron » (D'Aulnoy,1997, vol.1, pp.363-383), un Petit Poucet en jupons, va affronter un couple de géants. L'héroïne est cette fois de noble extraction car elle est fille de deux souverains « qui avaient mal fait leurs affaires.Parmi les sujets sur lesquels elle exerce un pouvoir de vie et de mort, « il y a même des maîtresses de quelques rois qui ont coûté bien du sang à l'Etat » (D'Aulnoy, 1998, vol2, p.63) lesquelles se retrouvent métamorphosées en sangsues. Parmi les sujets sur lesquels elle exerce un pouvoir de vie et de mort, « il y a même des maîtresses de quelques rois qui ont coûté bien du sang à l'Etat » (D'Aulnoy, 1998, vol2, p.63) lesquelles se retrouvent métamorphosées en sangsues. (D'Aulnoy, 1997, vol.1, p.363) ». Découvrant le noir dessein de ses parents, Finette va chercher de l'aide auprès de la fée Merluche. Finette sauve aussi ses deux sœurs bien que celles-ci la maltraitent. Perdue dans les bois, elle survit de manière écologique et fait pousser un gland qu'elle arrose tous les matins et tous les soirs en lui disant « crois, crois, beau gland » avant de l'enfourcher enfin, et de s'y tenir longtemps, en le sentant ployer sous elle ! Finette, la rouée au tempérament certain, aperçoit enfin un jour une superbe demeure si belle qu'on ne saurait la décrire, dont les murs sont de rubis et d'émeraudes, mais ce palais digne de Versailles est celui de deux géants anthropophages. L'aristocratie de cet habitat est bien éloigné des habituelles grottes ou des cavernes qui sont le refuge des géants des contes populaires. Le caractère mondain de cette subtile transmutation se retrouve d'ailleurs lorsque Finette propose à la géante qui habite ce palais, de quitter ses peaux d'ours pour se mettre à la mode, de se faire friser et de se faire coiffer en l'amusant de son caquet, c'est à dire de sa conversation. On pourrait donc dire que ces illustres ogres ou géants habitent désormais les palais des rois et n'ont plus grand-chose à voir avec leurs devanciers. Le géant et la géante résidant dans ce palais sont décrits comme n'ayant qu'un vilain œil, ce qui les rapproche une fois de plus des cyclopes tandis que la bûche qui leur fait office de

canne rappelle la massue d'Hercule. Cependant, ces deux personnages gardent quelques traces de leurs origines populaires. La géante est décrite comme une vieille femme épouvantable, au teint noir, ayant une bouche horrible à faire peur et mesurant quinze pieds de haut et trente de tour. Le géant n'a rien à envier à son épouse car il est six fois plus haut que sa femme. Tous deux gardent un féroce appétit, l'un gobant quinze enfants d'un coup pour son petit déjeuner tandis que l'autre veut se réserver le mets de choix que représentent ces princesses à la peau blanche et délicate. Les deux géants gardent aussi la possibilité de se déplacer d'une manière très rapide. Il est dit de la géante qu'une seule de ses enjambées valait cinquante pas des enfants. Ces survivances apparaissent comme une infantilisation voulue du conte, forme suprême d'un jeu littéraire qui se transforme en pastiche quand l'ogresse parle de « char fraîche » dans le jargon d'ogrelie et que l'on retrouve le même dialogue suspensif que dans la version de Perrault. Oscillant entre culture savante et tradition populaire, ce couple infernal de géants anthropophages subit pourtant un traitement fort différencié de la part de la conteuse. Le géant est à la fois méchant et bête au point qu'il accepte de rentrer dans le four où Finette a jeté pour l'allécher huit mille livres de beurre dont il veut vérifier la température de cuisson. Funeste excès de gourmandise qui lui vaudra de s'enfoncer si avant dans le four qu'il ne pourra plus reculer et brûlera vif, subissant ainsi le sort réservé à ses condisciples des contes populaires tels que l'ogresse qui persécute Hansel et Gretel chez les frères Grimm au XIX<sup>e</sup> siècle. L'ogresse de Madame d'Aulnoy est plus « dure à cuire » dans tous les sens du terme et ne se laisse point berner. Dans le couple c'est elle qui mène en bateau un époux stupide qu'elle circonviert avec un sens évident de l'argumentation.

Ne te fâche point, mon petit ogrelet, je vais te déclarer la vérité. Il est venu aujourd'hui trois jeunes filles que j'ai prises, mais ce serait dommage de les manger, car elles savent tout faire. Comme je suis vieille, il faut que je me repose. Tu vois que notre belle maison n'est point propre, que notre pain n'est pas cuit, que la soupe ne te semble plus si bonne et que je ne te parais plus si belle, depuis que je me tue de travailler. Elles seront nos servantes : je te prie, ne les mange pas à présent. Si tu en as envie quelque jour, tu en seras le maître. (D'Aulnoy, 1997, vol.1, p.375).

Ce que femme veut... On voit donc le monstre filer doux devant sa femme, laquelle sera simplement « étonnée » de trouver une montagne de cendres à la place de son mari et se consolera assez vite en jouant elle aussi les veuves joyeuses.

Couple infernal s'il en est que ce duo de géants vaincu par un Petit Poucet au féminin. Mais dans ce catalogue de l'horreur revu à l'aune de l'humour, il existe aussi une famille complète qui peuple

une île et impose ses lois et ses coutumes dans un univers primitif, celui de « L'Oranger et l'abeille » (D'Aulnoy, 1997, vol.1, pp. 243-276). Madame d'Aulnoy raconte les aventures de la princesse Aimée, fille du souverain de l'île heureuse, qui, lors d'une promenade en mer, subit une terrible tempête et finit par échouer sur un rivage. Elle est recueillie par un peuple d'ogres géants assimilables à une tribu d'hommes anthropophages qui la caressent « d'une manière si humaine que c'était une espèce de miracle (D'Aulnoy, 1997, vol.1, p.245) », tandis que les « ogrichons » la bercent. L'enfant grandit et devient une belle jeune-fille dont la destinée est d'épouser l'héritier de ce peuple sauvage. Il faut signaler d'ailleurs que ce conte est aussi proche du « Petit Poucet » de Perrault et que certaines séquences apparaissent comme des clins d'œil culturels liés à une volonté d'intertextualité. C'est ainsi que l'on retrouve l'épisode des bottes de sept lieues de l'ogre lorsque la princesse réussira à s'enfuir avec le prince Aimé, échoué lui aussi sur les mêmes rivages, après une violente tempête, à quelques années d'intervalle. L'auxiliaire magique reste, en l'occurrence, la propriété des ogres, le couple d'humains ne disposant dans sa fuite que d'une baguette magique utilisée avec beaucoup de maladresse. Recréation mais aussi jeu culturel et intertextuel sont donc liés au traitement infligé, dans ce conte, au thème du géant. Cette famille de géants anthropophages correspond une fois de plus à un amalgame entre la culture savante héritée de la fable antique et la tradition populaire. La conteuse feint d'ailleurs de faire œuvre d'anthropologue avant l'heure en expliquant l'anthropophagie :

Ils mangeaient tout le monde. Les ogres sont de terribles gens : quand ils ont goûté de la char fraîche (c'est ainsi qu'ils appellent les hommes), ils ne sauraient presque plus manger autre chose et Tourmentine trouvait toujours le secret d'en faire venir quelqu'un car elle était demi-fée. (D'Aulnoy, 1997, vol.1, p. 244).

La référence intertextuelle au texte de Perrault et au célèbre refrain « je sens la chair fraîche » rappelle cette concurrence littéraire qui supposait que plusieurs conteurs ou conteuses aient plaisir à décliner un même conte-type avec quelques variantes. En l'occurrence celles-ci sont importantes. La femme de l'ogre chez Perrault est généreuse ; elle n'est pas une mangeuse d'hommes et elle a pitié des enfants qu'elle cherche à sauver. Tourmentine est bien différente et le géant et la géante appartiennent vraiment à la même race ainsi d'ailleurs que leur descendance, comme le précise la suite du texte :

Ils étaient aussi goulus l'un que l'autre et jamais il n'y eut de plus hideuse figure, avec leur œil louche au milieu du front, leur bouche grande comme un four, leur nez large et plat, leurs longues oreilles d'âne, leurs cheveux hérissés et leur bosse devant et derrière (D'Aulnoy, 1997, vol.1, p. 244).

Le portrait frôle la caricature avec une déformation, celle de la bosse qui s'ajoute à l'animalisation des oreilles d'âne. Jeu littéraire qui se traduit aussi par l'onomastique. Tourmentine et Ravagio portent bien leur nom tandis que la conteuse s'amuse à délirer verbalement en s'adonnant au jeu des néologismes pour caractériser cette race gigantesque dont les enfants sont appelés « ogrelets et ogrelettes » en attendant de donner naissance à des « ogrichons » ou à des « ogrichonnaux ». Création verbale à l'état pur que le jargon d'ogrelie évoqué par la conteuse. Or dans ce pays d'Ogrelie, c'est bien la géante une fois encore qui tient les rênes du pouvoir. Ravagio est décrit comme aussi puissant que bête et lorsqu'il poursuit la belle Aimée et son prince qui ont réussi à s'enfuir, « il ouvre son œil, saute au milieu de la caverne comme un lion, il rugit, il beugle, il hurle, il écume », (D'Aulnoy, 1997, vol.1, p.263.) tout en enfilant ses bottes de sept lieues. Mais la jeune Aimée en viendra à bout par la ruse et le jeu des métamorphoses. Ravagio, fort mais idiot, est sous les ordres de sa femme qui s'emporte contre son époux « qui rentre bien las comme un chien de ses poursuites inutiles » (D'Aulnoy, 1997, vol.1, p.267) . Cette scène de ménage tourne sans conteste à l'avantage de la géante qui va se botter à son tour, privant son mari de ses dernières prérogatives et s'octroyant le droit de chasse. La princesse Aimée ne s'y trompe pas et reconnaît d'ailleurs que Tourmentine « est plus adroite que Ravagio ». L'affreuse mégère découvre la fuite du jeune couple d'humains tandis que le géant continue à ronfler et qu'elle sonne l'alarme « d'une telle force que les bois et les vallons en retentissaient (D'Aulnoy, 1997, vol.1, p.260) ». Forte femme à la peau dure dans tous les sens du terme dont seule une autre femme, en l'occurrence la princesse Aimée viendra à bout en la dardant et en la faisant crier au point de « se débattre sur l'herbe » comme un taureau ou un jeune lion. Au pays de la merveille, en cette fin du XVII<sup>e</sup> siècle, il semble que les géantes soient devenues reines.

Après la vague des récits féeriques du XVII<sup>e</sup> siècle survient une autre vague, celle des contes philosophique ou libertins du XVIII<sup>e</sup> siècle : *Micromégas* de Voltaire et *Les Voyages de Gulliver* de Swift posent à travers le personnage du géant le problème de la relativité et de la place de l'homme dans l'univers. Au XIX<sup>e</sup> siècle, c'est encore une géante qui règne dans l'univers baudelairien. Dans *Les Fleurs du mal*, au cœur de la section intitulée « Spleen et idéal », on trouve la première strophe du poème intitulé « La Géante » :

Du temps que la Nature en sa verve puissante  
 Concevait chaque jour des enfants monstrueux,  
 J'eusse aimé vivre auprès d'une jeune géante,  
 Comme aux pieds d'une reine un chat voluptueux. (Baudelaire, 1961, p.26.)

Dans ce rêve érotique, le corps de la femme gigantesque se confond ou plutôt correspond à la terre dans un chant cosmogonique. Le géant décliné au masculin est aussi présent dans cette littérature poétique du XIX<sup>e</sup> siècle, tantôt sous une forme bénéfique, tantôt sous une forme maléfique, soulignant une fois de plus l'ambivalence de ce personnage mythique. Assimilé au poète le géant est vu comme un génie incompris dans *La Légende des siècles* de Victor Hugo, sorte de Prométhée enchaîné défiant les dieux tandis que Chateaubriand assimilait Napoléon à un horrible tyran et à un ogre corse, en particulier dans ses *Mémoires d'outre-tombe*.

C'est que le géant peut aussi infiltrer le mythe politique et plus d'un dictateur au XX<sup>e</sup> siècle s'est fait représenter sous la forme d'une statue colossale ; plus d'un s'est vu ainsi récemment déboulonné quand prirent fin certains régimes totalitaires. La gigantomachie serait-elle donc toujours d'actualité, oscillant sans cesse entre mythe et réalité ? A notre époque, le géant peuple surtout l'univers de l'*heroic fantasy*. Rappelons que cette nouvelle forme de merveilleux est apparue dans les années 1930-1950 en Angleterre avec deux auteurs-phares, J.R.R. Tolkien et C.S. Lewis. Ces nouvelles sphères de l'imaginaire s'inspirent plus, il est vrai, des mythologies nordiques que de l'héritage de notre culture classique. C'est surtout dans la *fantasy* destinée au jeune lecteur que le géant survit. Dans *Bilbo le Hobbit*, Tolkien met ainsi en scène une gigantomachie au chapitre 4 :

Les géants de pierre étaient sortis et (...) en matière de jeu ils se lançaient mutuellement des rochers, les rattrapaient et les précipitaient dans les ténèbres où ils s'écrasaient parmi les arbres loin en dessous ou éclataient avec fracas (Tolkien, 2001 chap.4).

De nos jours encore les joutes entre ces colosses sont donc liées à des cataclysmes naturels qui trouvent ainsi une expression symbolique. Dans *Le Seigneur des anneaux*, les trolls sont en quelque sorte les descendants des ogres de nos contes et relèvent eux aussi de l'univers minéral et maléfique. Les Ents en revanche sont des créatures végétales et bénéfiques mais sont condamnés à disparaître par manque de femmes. La dernière occurrence de ces colosses végétaux a même envahi le monde de la publicité et le Géant vert est le logo d'une marque de conserves de maïs bien connue de nos contemporains. Dans les *Chroniques de Narnia* de Lewis, on retrouve les géants de la montagne et



leurs habituels lancers de rochers, lesquels, comme de grands enfants, écument, trépignent, sautent sur place, s'insultent, s'envoient à la figure de gros marteaux de pierre mais pleurent comme de gros bébés ! Signalons au passage que ces œuvres littéraires ont donné lieu à des réécritures filmiques et que nous retrouvons tous ces géants dans l'univers audio-visuel familier aux adeptes de la quête des Dofus. Il n'est donc pas étonnant que J.K. Rowling ait laissé place dans les aventures d'*Harry Potter* à ces géants, en particulier à travers le personnage d'Hagrid. Ces œuvres de fantasy pour la jeunesse relèvent très souvent de la parodie. Le plus bel exemple est celui de Shrek, ce bon géant qui revisite l'univers des contes en jouant des effets d'intertextualité (Adamson, 2001). Il incarne le droit à la différence et incite aussi à la tolérance en un monde où l'on privilégie l'apparence au détriment de la réalité des sentiments ; nouvelle Belle au bois dormant, la princesse Fiona privilégie pourtant cet être monstrueux mais bon et le préfère au prince charmant traditionnel. Notre parcours s'achève donc de manière cyclique par un retour à l'univers des jeux vidéo et des jeux de rôle. Tantôt maléfisant et tantôt bienfaisant, le géant relève donc à la fois du mythe, de la littérature et de nos propres fantasmes. Après tout, l'on est toujours le nain ou le géant de quelqu'un et la figure du colosse nous invite donc à réfléchir sur notre perception de l'altérité. Le géant est bien un personnage transculturel, sans doute parce qu'il n'est après tout qu'un humain déformé, une sorte de miroir de l'autre à nos yeux et qu'il peut s'avérer tantôt protecteur, tantôt monstrueux et dévorateur.

### Références bibliographiques :

- Adamson, A. et Jenson, V. (2001-2004). *Shrek*. Dreamworks, SKG PLUS.
- Baudelaire, Ch. (1961). *Les Fleurs du mal*. éd. Antoine Adam, section *Spleen et Idéal*, Paris, collection Classiques Garnier, ed.Garnier.
- D'Aulnoy, M.C. (1997). *Contes I, Les contes des fées*. Vol.1, introduction par Jacques Barchilon, texte établi et annoté par Philippe Hourcade. Paris: Société des textes Français modernes, Klincksieck.
- (1998). *Contes II, Contes nouveaux ou les fées à la mode*. Vol. 2, Paris: Société des textes Français modernes, Klincksieck,
- Dofus team. (2001). *Dofus artbook*, vol.1, Roubaix : éd.Ankama games.
- (2002). *Dofus artbook*, vol.2, Roubaix : éd. Ankama games

- (2003). *Dofus artbook*, vol.3, Roubaix : éd. Ankama games.
- D'Urban, A. F. (2019). *Berose et Annius de Viterbe ou Les Antiquités caldéennes*. Primary source edition.
- Lewis.S. (2001). *Le Monde de Narnia*. Paris :collection Folio junior, éd. Gallimard.
- Perrault Ch. (2003). *Contes de ma Mère l'Oie*. Paris : collection Folioplus classiques, éd. Gallimard.
- Pierrard, P. (1979). *Lille, dix siècles d'histoire*. Lille : Co-édition Stock /Norsogepress.
- Rowling, J.K. (2001). *Harry Potter*, vol.1. *L'Ecole des sorciers*. Paris : collection Foliojunior, éd.Gallimard.
- Servi, K. (2001). *Mythologie grecque*. Athènes : éd.Christopoulos, Endotike Athenon S.A.
- Tamisier, R. (1981). *La Bible illustrée*, Paris: éd. Les deux coqs d'or.
- Tolkien, J.R.R. (2012). *Le Seigneur des anneaux*. Paris : collection L'Intégrale, éd.Babelio.
- (2011). *Bilbo le Hobbit*. Paris : éd. Livre de poche.