



HAL
open science

Définition de l'imaginaire culturel : étude sur des enfants français

Cécile Remus

► **To cite this version:**

Cécile Remus. Définition de l'imaginaire culturel : étude sur des enfants français. Education. 2012. dumas-00742808

HAL Id: dumas-00742808

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00742808>

Submitted on 18 Oct 2012

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

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



**MASTER 2 SMEEF
SPÉCIALITÉ « PROFESSORAT DES
ÉCOLES »
ANNÉE 2011/2012
SEMESTRE 4**

INITIATION À LA RECHERCHE

MÉMOIRE

**NOM ET PRÉNOM DE L'ÉTUDIANT : REMUS Cécile
SITE DE FORMATION : Valenciennes
SECTION :**

**Intitulé du séminaire de recherche : psychologie
Intitulé du sujet de mémoire : Définition de l'imaginaire culturel: étude sur des enfants
français
Nom et prénom du directeur de mémoire : Marcel Lourel**

Direction

365 bis rue Jules Guesde
BP 50458
59658 Villeneuve d'Ascq cedex
Tel : 03 20 79 86 00
Fax : 03 20 79 86 01
Site web : www.lille.iufm.fr

Institut **U**niversitaire de **F**ormation des **M**aitres
École interne de l'Université d'Artois



SOMMAIRE

Introduction	p 2-3
I-Civilisations et imaginaire	p 4-12
II- Le patrimoine culturel français	p 13-36
III- Analyse du corpus.....	p 37-58
IV-Conclusion	p 59
V-Discussion.....	p 60
VI-Bibliographie.....	p 61-62
Annexes	

Introduction

«Le pays de l'Imaginaire est toujours plus ou moins une île, avec ici et là, d'étonnantes taches de couleurs, des récifs de corail et, au large, de fins voiliers corsaires; (...) Évidemment, le pays de l'Imaginaire diffère beaucoup d'une personne à l'autre. (...)Mais dans l'ensemble, les contrées de l'Imaginaire ont toutes un air de famille, et si elles voulaient bien se tenir en rang devant vous, vous diriez qu'elles ont toutes le même nez, la même bouche, etc. C'est toujours sur ces rivages magiques que les enfants viennent échouer leurs canots. » C'est par cette métaphore que sir James Barrie définit le monde de l'imaginaire, chose assez complexe à expliquer. Il faut comprendre l'imaginaire comme étant quelque espace-temps où un individu pourrait laisser parler ses désirs, exprimer ses fantasmes, faire vivre ses peurs. Cet univers se situe à la frontière entre la réalité et l'irréel. C'est pourquoi l'imaginaire fait partie du quotidien d'un individu, qu'il soit conscient ou inconscient, que l'expression de cet imaginaire soit rationnel ou pas. Mythes, légendes, contes, rêves seront considérés comme la transcription de cet imaginaire. Cette étude sera axée sur la peur, sentiment d'inquiétude difficilement contrôlable.

Le monde des enfants et celui des adultes sont deux mondes différents mais qui sont étroitement liés. L'imaginaire fait partie de ces deux mondes mais il transparaît de manière différente. Chez les enfants, on assiste à une expression des émotions à travers les jeux, les dessins ou même dans leurs discussions. C'est ce qu'André Green appelle processus primaire: pensée plus libre, moins codifiée, manifestations concrètes de l'imaginaire. Chez les adultes, leur monde est plus réglé. Ils ne peuvent pas se conduire « comme des enfants » et doivent adopter une attitude responsable et rationnelle. Green appelle cela processus secondaire: obéissance à des codes, à des règles, obligation de brider ses instincts propres. Cependant, on ne peut pas dissocier un processus de l'autre. L'un mène à l'autre et l'autre explique l'un. Green fait alors intervenir un troisième processus, le processus tertiaire qui agit comme un lien. L'imaginaire est présent tout au long du cycle de la vie. Le processus tertiaire serait donc vu comme l'expression de cet imaginaire qui évolue au fur et à mesure que l'adulte vieillit. C'est pourquoi il est plus simple d'étudier les enfants quand on veut étudier une société. Les enfants montrent moins de pudeur à répondre à des questions sur leurs peurs et leurs désirs que les adultes, soumis aux contraintes de comportements imposées par la société. Pour illustrer ces propos, on évoquera Michèle Tallandier qui utilise le rêve éveillé en séance pour aider un petit garçon

qui va manifester son agressivité par l'usage de symboles: feu, éclairs, requin, couleur « rouge lave »... On peut aussi évoquer certains psychologues qui se servent également de la symbolique animale pour que l'enfant identifie chaque membre de sa famille et ainsi mieux se représenter la relation qui le lie à chaque individu. L'enfant accepte les représentations, il se laisse aller dans ce monde imaginaire. L'étude menée portera donc sur les enfants.

Ainsi que disait James Barrie, le pays de l'Imaginaire diffère beaucoup d'une personne à l'autre. Il est intéressant de se demander quelle est la part d'universel, ce qui est similaire à toutes sociétés, et la part de culturel, ce qui présente des caractéristiques propres à une société quand on parle d'imaginaire. Autrement dit, il est intéressant d'apporter une définition exacte de l'imaginaire. En accord avec les notions évoquées précédemment sur la liberté d'expression du monde enfantin, le chercheur utilisera l'étude de l'enfant comme moyen le plus simple d'approcher les modes de vies d'une société. Le travail mené portera sur la définition de l'imaginaire culturel à travers l'étude sur les enfants français.

I- Civilisations et imaginaire

Dans un premier temps et avant toutes choses, il est utile d'observer d'une manière générale ce qui a trait à l'imaginaire. Comme il a été dit précédemment, l'imaginaire est une notion complexe à définir. Quand il est difficile d'expliquer quelque chose, il est intéressant de l'aborder sous plusieurs angles et d'en observer les manifestations.

Par conséquent, faire un focus sur trois zones du globe et observer les représentations de cet imaginaire suivant l'axe de la peur semble être la meilleure piste de travail. Ce dernier portera donc sur la civilisation chinoise, la civilisation africaine et la civilisation créole. Il est important tout de même de préciser que cette étude n'est qu'exhaustive, et ne rentre pas dans chaque détail. En effet, l'intérêt de ce travail est d'aiguiser le savoir sur le concept d'imaginaire et donc d'être mieux à même d'entrer dans l'univers de l'enfant français, de mieux savoir ce qu'il faut rechercher et analyser.

Ces recherches portent uniquement sur des documents écrits (transcription de contes, de mythes...) disponibles pour le grand public.

Le premier focus se fera sur la société africaine. L'Afrique étant un continent à part entière, il a fallu choisir un ou deux peuples à étudier. Les extraits littéraires lus, Les Contes du griot de Kama Kamanda (2010) et La mythologie dogon de Claude Helft, évoquaient donc le peuple dogon, peuple qui vit à la frontière du Mali et du Burkina Faso, et les traditions bantoues représentant l'Afrique subsaharienne.

Chaque récit retranscrit une organisation en village, où des règles et une hiérarchie sont bien définies. Tout en haut de l'échelle sociale se positionne le chef du village avec les responsabilités qui lui incombent. Pour un mariage par exemple, un jeune homme doit offrir une dot à la famille des fiancés mais il doit aussi faire don de cadeaux au chef du village. Les écrits lus évoquent aussi la présence d'un homme, le sage du village, qui transmet par la parole les traditions de son peuple. Cet homme est un conteur. C'est lui qui lors des veillées, regroupe le village et raconte des histoires sur la création du monde, des histoires qui expliquent les choses ou bien font réfléchir. En effet, les histoires lues sont généralement des histoires qui parlent des origines, qui font lumière sur les mystères du

monde ou qui ont une certaine morale de vie. L'homme lambda a ainsi un éclairage sur sa vie, sur les règles qu'il doit respecter, sur le comportement moral qu'il doit tenir.

Le milieu de vie dépeint met en avant cette organisation village-savane. Ces peuples vivent de l'agriculture (culture sur brulis), de la chasse et de la pêche principalement. De temps en temps, les activités du tissage, de l'orfèvrerie, de la poterie sont représentés... De plus, il y a un lieu dédié au commerce, le marché, et un lieu destiné à la justice, la palabre. Quand à la savane, elle regroupe un grand nombre d'animaux: fauves, oiseaux, éléphants, antilopes, girafes, gazelles, grillons... Elle est un lieu hostile pour l'homme qui peut mourir s'il n'est pas bien préparé. De par leur omniprésence, le soleil et la chaleur sont un peu des personnages à part entière dans les récits lus. Pour terminer, il est utile de préciser qu'il n'y a pas de description d'homme particulière. Les informations tirées des lectures permettent de savoir qu'il a la peau couleur ébène mais aussi qu'il vit plutôt pauvrement et qu'il vit de culture et/ou de chasse/ pêche pour entretenir sa famille.

Pour poursuivre l'analyse, un intérêt particulier doit être porté aux personnages. Dans le corpus, il n'y a pas un personnage phare qui revient souvent comme pour une série « les aventures de... ». Il faut souligner le grand nombre d'histoires où des animaux sont mis en scène: le singe, l'éléphant, la hyène, le serpent... Il est possible que cela soit un choix pour ne pas évoquer l'homme directement mais par un animal personnifié afin de mieux le faire réfléchir sur son comportement et sur ses actions vis à vis des autres. En effet, dans un conte, « le roi corbeau », le corbeau est dit jaloux d'un mâle martin pêcheur venant le solliciter pour pouvoir épouser une femelle martin pêcheur. Dans un autre, « le serval et le ratel », le serval (une espèce de chat sauvage) fait preuve de gourmandise et d'égoïsme. Un autre exemple est celui du guépard, grand carnivore, qui veut essayer de tromper son monde pour se sortir d'une situation délicate et qui oublie vite les promesses soi-disant sincères qu'il avait faites lorsqu'il était en danger. Les contes africains sont donc plein de héros animaux. Les hommes sont aussi présents comme il a été annoncé plus tôt. Leurs traditions sont décrites. Notamment les cérémonies du Sigui qui se déroulent tous les 60 ans et dure 8 ans chez les Dogons. Cette cérémonie met en scène des gens du village qui portent masques et costumes et font des danses pour évoquer leurs ancêtres et les esprits morts. Les textes mettent aussi en avant les choix que les hommes ont à faire, les erreurs qu'ils commettent comme choisir la richesse plutôt que la sagesse, être jaloux de son voisin jusqu'à lui jouer un mauvais tour (l'homme jaloux se verra lui aussi pris à son jeu). S'il

fallait vraiment citer un personnage récurrent dans toute cette littérature, ce serait sans doute le sorcier ou devin. Ce personnage possède de grands pouvoirs, ce qui lui donne beaucoup d'importance et lui apporte le respect de tous. Il fabrique des fétiches pour aider un homme qui le sollicite. Il sait aussi récupérer son dû si on ne lui a pas rendu.

Ce travail a ainsi consisté à passer à travers le filtre de l'axe central qu'est la peur, les différents récits lus. Les concepts retenus sont donc ceux qui apparaissent le plus dans le corpus étudié.

Tout d'abord, il faut se pencher sur les relations entre les personnages. Certains peuvent subir les mauvaises intentions de quelqu'un (jalousie, envie, égoïsme...), d'autres peuvent mal se comporter et se retrouver puni de leurs actes. Encore une fois, il s'exprime une sorte de morale qui réglerait les comportements intra-société et notamment intra-village. La crainte d'une punition pour mauvais comportement est liée à la nécessité de maintenir une paix entre les villageois. Il faut donc engager les hommes à surveiller leurs comportements et à ne pas répondre à des pulsions individuelles.

Les mauvaises conditions de vie comme la famine, la sécheresse, la maladie peuvent générer des craintes. Les hommes ne peuvent rien faire contre ces aléas. Certaines causes à ces aléas sont avancées mais elles sont de natures divines comme la révolte des hommes contre un dieu jadis. Certains seront félicités pour avoir aidé les autres, d'autres seront conseillés pour survivre dans ce milieu difficile comme cultiver sur des terres brûlées par exemple, faire confiance aux femmes et d'autres encore seront blâmés parce qu'ils auront manqué de compassion envers les personnes en difficulté.

Un facteur est dominant par rapport aux autres: le déséquilibre/ désordre. Par ce terme de déséquilibre, il faut prendre en compte tout ce qui casse avec l'ordinaire, c'est à dire lorsque les éléments (hommes, nature) subissent une perturbation. Les mauvaises conditions de vie pourraient être apparentées à des situations de désordre. Cependant, des situations de famine, sécheresse, maladie représentent des situations qui arrivent fréquemment. Ces déséquilibres ici sont souvent causés par des hommes (ou animaux, « miroirs des hommes »). En effet, dans « le grillon capricieux », lorsque le grillon s'arrête de chanter, la nuit ne se couche plus et c'est le jour perpétuel. Ceci entraîne fatigue, dépression, sécheresse, famine... Lorsque les hommes veulent se rebeller contre les dieux, dans « le pharaon et la barque solaire », ceux-ci les punissent en créant les déserts, les océans... D'une marque d'irrespect face à un dieu ou esprit peut découler une situation de désordre .

Encore une fois, les hommes sont engagés à être attentif à leurs actes pour ne pas en provoquer une.

Environ 6000 km à l'est se trouvent les Antilles et notamment la société créole. Population cosmopolite, cette société est née de flux migratoires composés de colons européens mais aussi d'esclaves venus d'Afrique. La langue créole est née selon l'idée que les esclaves étaient jugés incapables de parler les langues complexes des blancs qu'étaient le français et l'anglais. Elle serait donc une simplification des langues des maîtres, thèse souvent réfutée. Une autre explication était que cette langue permettait de dire tout ce qu'on ne voulait pas que le maître entende. Cette langue véhicule alors toute l'histoire d'un peuple. La tradition orale a donc toute sa place (Diana Ramassamy, « Traditions orales aux Antilles Françaises », 2007). Un imaginaire propre à la société créole reflétant les peurs, les doutes et les espérances des hommes a donc toute sa place dans cette tradition orale. Il existe une part d'universalité car certains contes sont empruntés à d'autres civilisations. Ainsi, des traces des contes de Perrault dans certains es histoires ont été relevées après lecture du corpus. Cependant, « l'habillage » a été modifié.¹

Il existe un personnage important dans la communauté qui remplit une fonction bien particulière, quasi mystique. Ce personnage est le conteur. C'est lui qui détient la parole de la société et qui connaît l'ensemble des mythes, des contes qui lui sont référés. Le conteur est un homme sage. D'ailleurs le mot sagesse n'est-il pas en lien étroit avec le mot savoir? L'étymologie de savoir est « sapere » en lien étroit avec le terme « sapiens » qui signifie « sage ». Dans ce sens, le savoir implique le respect. Le conteur est donc cet homme sage que les gens écoutent avec attention, réunis en groupe autour de lui le soir et lors des veillées mortuaires notamment. Commence alors un dialogue avec le public:

« Yé krik! Est-ce que la cour dort?
-Yé krak! Non la cour ne dort pas!
-Yé krik! Yé krak! Yé mistikrik! Yé mistikrak! »

1 Par habillage, il faut comprendre le décor du conte dont la description est donnée un peu plus loin dans le texte.

Le corpus étudié est composé de 34 contes: 24 contes des Antilles d'Olivier Larizza (2011) et Benzo raconte... Ti-Jean (2000). Les auteurs retranscrivent des histoires à morale qui indique quel comportement il est préférable de suivre: ne pas se laisser envoûter, préférer la sagesse, ne pas être avide... mais aussi de nombreuses histoires qui expliquent les choses: pourquoi la tortue a une carapace en plusieurs morceaux, pourquoi le crapaud est vert foncé... Les histoires sont plutôt divertissantes, elles amusent celui qui les entend. Il faut tout de même mettre en lumière un certain type d'histoire où le « petit » triomphe du « grand » grâce à la ruse, même si ses actes sont répréhensibles. Ici, le besoin de libération, de justice prime et reflète ainsi les désirs de cette société.

La scène du conte se place donc sur les îles. La mer et la forêt illustre ce paysage. Des mots de la langue créole sont utilisés dans les contes: boucaner, soucouyan, palétuvier...

3 personnages phares sont à présenter. Le premier est Ti-Jean, un garçon créole, débrouillard et qui vit souvent pauvrement. Ti-Jean, grâce à sa ruse, se tire souvent d'affaires et améliore ses conditions de vie. Une histoire met en scène Ti-jean qui cherche du travail et qui doit faire face à un seigneur soupçonné d'être un diable, ou une autre Ti-Jean qui a perdu sa mère et qui cherche à survivre. Le second personnage est Compère lapin. Lui aussi est rusé et débrouillard. Il parvient toujours à ses fins dans le monde animal. Il est souvent associé à Compère tigre. Ce personnage se présente comme quelqu'un d'un peu rustre, sauvage même, mais surtout vraiment bête. Il pense beaucoup à manger et n'hésite pas à décimer les populations. Cependant, Compère lapin le piège à chaque fois, ce qui rend le conte amusant. La ruse triomphe alors de la bêtise.

De même que pour les contes africains, l'analyse a porté sur ce qui a trait à la peur dans les contes créoles lus.

Dans un premier temps, les femmes sont à l'origine de beaucoup de malheurs des hommes. En effet, elles trompent, mentent, jouent avec les sentiments... Dans un conte, « Compère coq et sa femme ravel », le coq est transi d'amour pour sa femme. Chaque jour, dès qu'il part travailler, elle invite ses amis, la famille et fait la fête. Lorsque son mari revient, elle lui ment ouvertement, jusqu'au jour où il découvre la supercherie et se retrouve humiliée. Dans « La crise de Crapaud », un crapaud tombe amoureux d'une lézarde. Malgré les conseils avisés de sa mère lui recommandant de se tenir à l'écart de cet amour impossible, le crapaud déclare sa flamme à la lézarde et lui demande sa main. Celle-ci, rusée, lui dit que s'il achète tout ce qu'il faut pour le mariage, elle consentira à réfléchir à sa proposition.

Le crapaud s'endette alors, achète le nécessaire, retourne voir la demoiselle qui lui donne une nouvelle tâche. Lorsque Crapaud part remplir sa mission, la lézarde s'installe dans la maison avec son fiancé lézard auprès duquel elle était déjà engagée. Les femmes doivent donc faire l'objet d'une attention particulière. Dans les histoires de Ti-Jean se trouve aussi ce trait de la femme qui veut envoûter. Il est dit d'elle que c'est une diablesse.

Dans un second temps, le personnage du roi/seigneur avide d'or et de pouvoir apparaît souvent. Ceci n'est certainement pas anodin et serait peut-être révélateur de la situation de soumission à une personne vécue par un groupe. Un tiers du corpus au moins fait référence à ce type d'individu. Le roi/ seigneur avide d'or et de pouvoir se montre capable de tout: faire travailler quelqu'un jusqu'à l'épuisement, lui demander d'exercer des tâches infaisables comme défricher une énorme partie de la forêt... Sa véritable identité est questionnée. Ne serait-ce pas le diable? Compère tigre ne serait-il pas une métaphore de ce seigneur? Dans plusieurs histoires, Compère Tigre adopte la posture du seigneur: il fait des bals, il n'hésite pas à tromper les gens, il dévore les gens quand il a faim... Cette supposition est tout à fait parlante. Néanmoins, il faut préciser que le trait « avide d'or et/ou de pouvoir » peut apparaître chez d'autres personnages: un voisin jaloux, la lézarde vue un peu plus haut... La fin du conte va de pair avec la fin du personnage avide d'or et/ ou de pouvoir. Il subit une punition et la justice prend le dessus.

Pour terminer, un personnage effraie énormément les gens, même les plus costauds: le diable. Il est décrit comme un être laid à la peau jaune. Il a des verrues et des veines violacées. Ses cheveux arborent la couleur noire et ses dents sont longues, pointues et très blanches. Ses yeux apparaissent comme ceux d'un serpent. Sa faim le caractérise: il mange la nourriture des gens, il dévore aussi des gens. Des sons cavernaux et des grondements l'accompagnent. Sa voix grave et puissante représente aussi sa force. Les gens du village doivent tout faire pour l'éviter. Seul Ti-Jean et sa ruse peuvent l'affronter. Il sévit dans la forêt la nuit. Elle représente donc un espace dangereux où il ne faut pas se rendre.

La dernière civilisation étudiée est la civilisation chinoise. La mythologie y tient ici une place importante, même à l'heure actuelle. Il existe des chiffres, des symboles connus des chinois pour porter chance et nombres, symboles dans cette civilisation sont au grand nombre. Lors du nouvel an chinois, on passe d'une année passée sous le signe du dragon à

une année sous le signe du tigre par exemple. L'écriture est également une belle illustration de ce propos où un signe représente une notion. Une chose représentera donc un concept. Des heures pourraient être passées à analyser les écrits chinois à la recherche d'explications, de représentations... Des dictionnaires de symboles existent même. Cependant, devant ce travail titanesque d'analyse des représentations, le même travail de recherche exhaustive commencé plus haut sur les civilisations du monde sera appliqué.

Il existe des milliers de récits, la Chine étant un pays très grand. Les récits étudiés sont ceux accessibles à tous publics. Le corpus se compose de 26 récits, La grande montagne des contes chinois, Catherine Gendrin et Fabienne Thiéry (2008), et d'un livre sur la mythologie chinoise, La mythologie chinoise, Claude Helft (2002). Ce dernier reprend les éléments mythologiques principaux: la création du monde, les empereurs mythologiques à ne pas confondre avec les empereurs politiques... Les récits sont majoritairement des histoires à morales. L'ambiance de ce corpus est assez méditative. Il faut réfléchir sur ses actions, refuser les passions, choisir la sagesse. Il faut refuser les éléments qui pourraient causer des tracas, refuser les soucis, calmer ses passions, se poser, avancer doucement. Les histoires ni n'amuse, ni ne rendent tristes. Elles apportent donc sagesse et réflexion aux lecteurs. Ces récits peuvent s'apparenter à des guides de vie.

Le milieu de vie dépeint représente une Chine plutôt rurale et pauvre où le paysage est composé de champs, rivières sauvages, falaises... mais aussi de la grande muraille qui s'étend au nord. Les hommes de ces histoires sont des hommes plutôt pauvres, qui vivent de culture. Ils s'efforcent de vivre le plus sagement possible.

Outre le personnage chinois lambda du conte, les récits mettent aussi en scène des empereurs, mythologiques et politiques. Le personnage politique règne en maître sur tout le territoire et sur les habitants de ce dernier. Il n'hésite pas à dépenser pour son plaisir, à utiliser les hommes pour protéger son pays (le chantier de la grande muraille)... Ce personnage est peu aimé: on le dit égoïste, tyrannique...Egalement dans le corpus, certaines histoires ont pour personnages des animaux personnifiés: tigre, « dragon », cheval, serpent... Encore une fois, l'animal sert de métaphore pour illustrer un comportement humain.

Des éléments pouvant provoquer la peur sont aussi présents dans les textes. Dans un premier temps, les conditions de vie défavorables représentent une crainte pour l'homme. L'orage ruine les récoltes ainsi que la pluie. Cela entraîne la famine, la maladie. Dans le

récit « dans l'ombre de la grande muraille », l'empereur recrute tous les hommes valides pour construire son œuvre. Les tâches agricoles ne peuvent plus être accomplies. La famine s'installe donc. La maladie suit de près. Dans de nombreux récits, le froid, la pluie règnent. Dans la mythologie, on assiste à des scènes d'inondations, d'incendies. Ces dernières étaient présentes lors de la création (« les trois souverains »). Aux origines, nous pouvions donc assister à des scènes de désordre. Comme il a été vu plus haut pour l'Afrique, le désordre est néfaste pour l'homme. Il le mène à sa ruine. Cependant, l'homme ne peut intervenir sur les conditions de vie. Son seul pouvoir est de prévenir le désordre. Il doit donc se montrer respectueux des divinités, agir sagement, calmer ses passions. Ici s'illustrent parfaitement les conseils de sagesse et de réflexion préconisés.

Deux autres notions très présentes qui mènent les hommes à leur perte sont le pouvoir et la richesse. Elles vont souvent de pair mais pas toujours. En effet, dans le cas des divinités, le cas est fait de leur puissance mais pas de leur richesse (« le premier des cinq empereurs »). Comme dit précédemment, s'il y a un désordre cosmique, les catastrophes naturelles se mettent en place. Si la puissance est évoquée, il faut mettre en évidence le personnage du dragon. C'est soit un élément très positif, soit un élément très négatif à redouter. Ici se situe l'extrême. Comme il a été dit plus tôt, pouvoir et richesse vont souvent de pair. Les personnages « roi – seigneur- empereur- riche propriétaire » illustre parfaitement cette alliance. Dans « le faon de jade », l'auteur dit du riche propriétaire: « il traitait ses valets avec violence et mépris, et ne leur donnait pour tout salaire que de maigres galettes de seigle et quelques poignées de riz. Il était si peu aimé qu'on le surnommait « le rapace » ». Dans « Dans l'ombre de la Grande Muraille », on dit de l'empereur: « La faim et la pauvreté s'installent bientôt parmi le peuple, qui ne peut plus faire face à toutes les tâches agricoles. Mais l'empereur s'en moque: son assiette est toujours bien remplie et des centaines de serviteurs continuent d'exaucer tous ses désirs » Ces hommes sont présentés par les auteurs comme nuisant à la population car ils sont avides de tout et rien ne les arrête. Ils ne sont pas toujours punis de leurs actes. Ainsi quand un empereur promet une maison en or pour celui qui ramènera le meilleur grillon de combat (« le grillon grêle »), il ne précise pas que la maison est minuscule et est destinée au grillon et pas à l'homme qui aura rempli la mission. Les personnes qui s'opposent à ces seigneurs doivent fuir pour éviter leur courroux. Les auteurs montent aussi cependant les propriétaires qui font parfois preuve de bêtise. Dans « Le tonneau magique », un tonneau multiplie tout ce qu'il y a

l'intérieur par 81. Le paysan qui le trouve l'utilise simplement: il multiplie un sou puis se fait vite réquisitionner le tonneau par le propriétaire des terres cultivées par le paysan. Lui-même multiplie un sou, mais son bonheur aussi n'est que de courte durée. L'empereur réclame le tonneau qui se trouve sur ses terres. Mais comme il est déjà riche, il veut percer le secret du tonneau et rentre donc à l'intérieur. En ressort 81 empereurs. La gouvernance du pays pose alors problème, chacun se disputant le pouvoir. La morale est la suivante: « Toute chose est bonne en soi qui tombe dans les mains d'un être cupide devient source de malheur. Quand un homme est avide de pouvoir, il est capable pour le garder de se battre à mort avec son propre reflet... »

Suite à l'analyse de ces civilisations, il est maintenant possible d'apporter quelques clarifications sur cette notion d'imaginaire. L'imaginaire est donc véhiculé par les histoires qui appartiennent à la société. Il résulte d'une création identitaire. Chaque imaginaire est propre à la civilisation qui l'a construit. Il existe cependant des similitudes entre les différentes sociétés. Une fois créée, l'histoire voyage avec les hommes et d'autres la réutilisent, la nourrissent, l'adaptant à leur mode de vie. Certains thèmes appartiennent de manière commune à toutes les civilisations: la nécessité de survivre, celle de vivre en communauté... L'imaginaire est donc fondamental pour tous. Il permet de mieux comprendre le monde qui nous entoure, de faire vivre nos peurs, de réfléchir sur nos actes. Il donne des codes qu'il faut suivre pour respecter les gens de la communauté dans laquelle un homme est inclus.

II- Le patrimoine culturel français

Le patrimoine culturel français est un vaste champ d'étude. Il regroupe le domaine des beaux arts, la littérature, la musique, ce qui est appelé la culture populaire comme la télévision, le cinéma et encore bien d'autres choses. Cependant, pour cette étude, il a fallu sélectionner un domaine de recherche. Tout d'abord, le travail à réaliser est gigantesque s'il fallait se pencher sur chaque détail de ce patrimoine culturel français. Ensuite, il a fallu cibler ce qui était intéressant pour répondre à cette problématique de définition de l'imaginaire culturel français. Il était cohérent avec le début de l'étude d'étudier les contes avec lesquels sont mis en relation les jeunes enfants français. En effet, dès leur plus jeune âge, ces histoires sont racontées aux enfants et cela dans des buts bien précis.

Premièrement, la lecture de contes participe à la construction d'un patrimoine culturel commun à une société. Les instructions officielles du ministère de l'éducation nationale en 2002 démontrent qu'il est important de confronter les enfants à des œuvres littéraires de référence.

« La volonté de développer une culture littéraire et artistique forte, dès l'école primaire, conduit à proposer un nouvel instrument de travail : une liste de références d'œuvres regroupées dans un document d'application qui puisse aider et guider les maîtres. Il existe en effet des textes qui ont nourri des générations et qui gardent encore toute leur force d'émotion, de réflexion ou de rêve. Ils sont, de plus, le socle des littératures d'aujourd'hui, qui ne cessent de dialoguer avec eux. Ils doivent être partagés par tous. »

Il faut ensuite souligner l'intérêt psychologique qu'a le conte dans le développement personnel de l'enfant. Chaque élément d'un conte agit comme une référence. L'enfant est alors libre de les utiliser et d'évoluer, se libérant ainsi de ses craintes, de ses angoisses et cela lui permet de grandir et de trouver toute sa place dans une société d'adultes régie par des règles. Bruno Bettelheim qui a étudié les contes de fées dit ceci: « Il (l'enfant) est souvent incapable, par ses propres moyens de visualiser concrètement, d'identifier et de matérialiser ses peurs et ses espoirs. Les contes de fées offrent des solutions à ce problème de l'enfant ne lui présentant des personnages sur lesquels il peut projeter ses espérances et ses angoisses.[...] Ils donnent l'occasion de concrétiser les angoisses indéterminées et, en même temps, de les rendre beaucoup mieux maîtrisables. »

L'enfant français est donc constamment confronté à ce domaine imaginaire créé par les

contes, que ce soit à l'école mais aussi dans le domaine privé.

La rencontre avec un professionnel d'une compagnie artistique a permis de mieux comprendre le rapport des enfants avec ce patrimoine culturel. Ainsi, cette discussion conduit à dépasser le monde abstrait que représentaient les livres et à approcher la vision concrète de cet imaginaire par le professionnel. Lors de cet entretien, il a avoué qu'il travaillait effectivement beaucoup avec les contes, reprenant les personnages ou la structure d'une histoire. Il fait souvent référence à ce monde imaginaire qui nous extrait d'une réalité et de toutes les peines qui l'accompagne. Un spectacle serait alors un exutoire, une cassure avec le réel qui permettrait d'évacuer des tracas, des angoisses, avec lequel il nous serait permis de mieux comprendre notre vie. Il a ensuite souligné que l'univers des contes regorge de symboles dont certains, selon lui, ne sont pleinement compréhensibles que par des adultes. Il a donné l'exemple de l'image du loup et du caractère sexuel qui l'accompagne. Les enfants ressentent très certainement cet interdit mais ne comprennent sa vraie signification qu'une fois devenus adultes.

Ce professionnel a tout de fois voulu pousser plus loin la réflexion. Il veut souligner, lors de cette discussion mais aussi dans ses spectacles, qu'un personnage n'est ni tout à fait noir ni tout à fait blanc. A travers cela, la réflexion peut s'étendre sur le propre de l'homme qui n'est ni tout à fait mauvais ni tout à fait bon. Effectivement, au cours des lectures de contes, il arrive de rencontrer un personnage opposant (et dont la définition sera donnée ensuite) comme le géant/ ogre qui malgré ses mauvais traits pouvait se révéler être capable d'aider quelqu'un. Il semble que les enfants, mais aussi les adultes, ont besoin de références auxquelles s'accrocher. Ces cadres leur servent à mieux comprendre les choses qui les entourent et les règles de leur communauté. Dans ce cas-là un problème se pose. Que faire quand les choses ne sont pas bien définies? Que faire quand on se retrouve face à un personnage qui n'est pas tout à fait bon, ni tout à fait mauvais? Qu'est ce qui réveille en nous une réelle crainte?

On peut penser que ce n'est pas parce qu'un personnage aura comme fonction sorcière ou ogre qu'on pourra le définir comme opposant. Un opposant serait quelqu'un qui cherche vraiment à nuire, quelqu'un qui par ses actions, ses paroles causera de la peine, du mal à un autre. Force est de constater que les personnages qui nuisent aux autres provoquent la peur.

Cependant, il ne faut pas réduire la cause de la peur à des personnages opposants.

L'influence du milieu et la présence de choses et d'êtres relevant de nos peurs ancestrales attise notre peur. Par extension, la définition du terme opposant englobe toute chose qui nuit à une autre. A la question: « si vous deviez faire un spectacle sur la peur sans aucune contrainte imposé, quel serait-il? », le professionnel a répondu que ce serait un spectacle pour une personne. Cette personne serait isolée dans le noir et elle serait bloquée de telle sorte à ne plus pouvoir bouger. Ensuite, le spectacle commencerait. Il serait très sensoriel et jouerait sur les sons, les touchers... Cette réponse confirme ce qui était déjà pressenti. L'environnement joue un rôle majeur sur les peurs, encore plus si l'individu est isolé et si l'environnement est subi.

Voilà pourquoi avant de passer à l'analyse des investigations menées, il est très important d'étudier la « nourriture culturelle » que rencontrent les enfants dès leur plus jeune âge. Le corpus étudié compte 119 contes: Contes de GRIMM: Volume 1 de Jacob et Wilhelm Grimm (seuil, 2003)², Tour de france multicolore des contes sur le dos d'un âne de Pierre Delye, Bertrand Dubois, Catherine Gendrin, et Daniel L'Homond (rue du monde ,2006)³, Bruno Bettelheim présente les contes de Perrault de Charles Perrault, Mme d'Aulnoye, et Mme de Beaumont (Seghers,1978)⁴ et Contes de Hans Christian Andersen (seuil, 2005) . Cette revue quantitative de 119 contes a été faite rigoureusement. Si un élément opposant était rencontré, il était répertorié. Suite à la lecture, des regroupements arbitraires ont été fait: les personnages opposants, le caractère et comportement opposant des personnages traditionnels⁵, l'environnement opposant et les notions opposantes qu'on ne peut classer dans les autres catégories. L'utilisation de Dictionnaire des symboles de Jean Chevalier et Alain Gheerbrant (éditions Robert Laffont et éditions Jupiter, 1982)a permis d' expliquer certains éléments.

2 Contes allemands

3 Récits français

4 Contes français

5 Il faut entendre par là un personnage qui n'est pas opposant à au moins un moment du récit

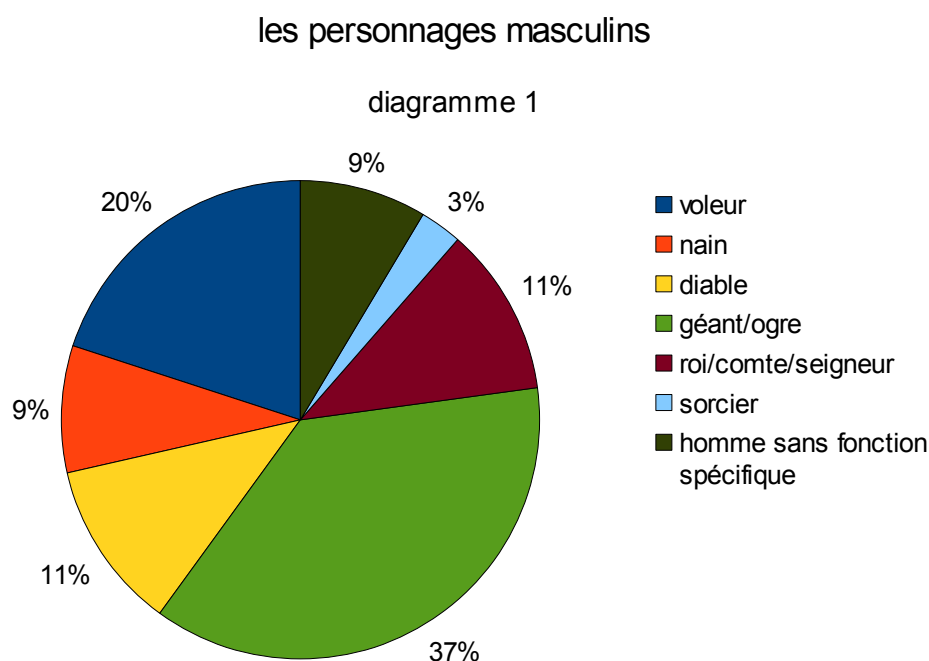
Voici donc ce classement en sept thématiques:

- les personnages masculins
- les personnages féminins⁶
- les actions seules (action qui nuit à quelqu'un faite par un personnage traditionnel)
- les caractéristiques physiques et mentales (amputés à un personnage traditionnel)
- les animaux et bêtes (environnement)
- le milieu (environnement)
- ce qui relève de l'abstraction

Le choix a tout d'abord été fait de séparer les personnages masculins des personnages féminins. Chez les hommes, il n'y a généralement aucun rapport à la famille. Les personnages apparaissent comme plus éloignés, comme des inconnus. Chez les femmes, il y a certes cette présence de l'inconnu mais le rapport à la famille, à la sphère privée est plus présent.

1) les personnages masculins

Ils sont très présents dans les textes. On peut dénombrer sept fonctions de personnages réparti de la sorte:



⁶ il a été choisi de différencier le sexe des personnages pour y voir plus clair d'une part, et car les personnages féminins et masculins diffèrent vraiment.

Dans un premier temps, il semble intéressant de parler des personnages qui apparaissent le moins.

Le sorcier n'apparaît qu'une fois, l'homme opposant n'est donc pas reconnu pour avoir des pouvoirs magiques, pour ensorceler quelqu'un.

Les hommes mauvais qui n'ont pas une fonction spécifique mais qui cependant cherchent tout de même à nuire ne sont présents qu'au nombre de 3. Leurs détails physiques donnés sont : « barbu », « vieux » et « avec des cheveux longs ». Les caractéristiques portent sur l'apparence et donc sur l'image du personnage renvoyée à d'autres.

Le personnage nain apparaît 3 fois mais il y a beaucoup de détails le concernant. Ses caractéristiques physiques sont: « vieux », « ridé », « barbu », « yeux rouges ». La vieillesse et la pilosité sont associées une fois de plus au personnage opposant. Les yeux rouges peuvent s'expliquer comme étant un caractère physique hors norme et donc tout ce qui est hors norme est inquiétant. A cela peut se rejoindre le concept même de nain qui est par définition un homme dont la taille est inférieure à la norme. Ses caractéristiques comportementales sont: « voleur », « virulent » et « malpoli ». Tout d'abord, il a été difficile de prendre une décision quand au trait du comportement « voleur » car « voleur » est aussi une fonction de personnage. Cependant, le personnage du « nain » est avant tout décrit comme un nain et lui est ensuite rajouté cette caractéristique après avoir défini son rôle. En ce qui concerne « virulent » et « malpoli », tous deux sont évocateurs d'une violence qu'elle soit verbale ou physique.

Le personnage roi/comte/seigneur apparaît 4 fois de manière négative. Il est présenté comme « avide », « cruel », pouvant désirer la mort d'autres personnes. L'avidité est en lien avec sa position et avec la richesse qui l'accompagne. Il peut être supposé que le personnage a perdu toute raison et désire encore plus et toujours plus, ce qui va l'entraîner à tuer d'autres personnes pour assouvir ses besoins d'encore.

Un intérêt particulier doit être porté aux personnages les plus présents: les voleurs et les géants/ogres.

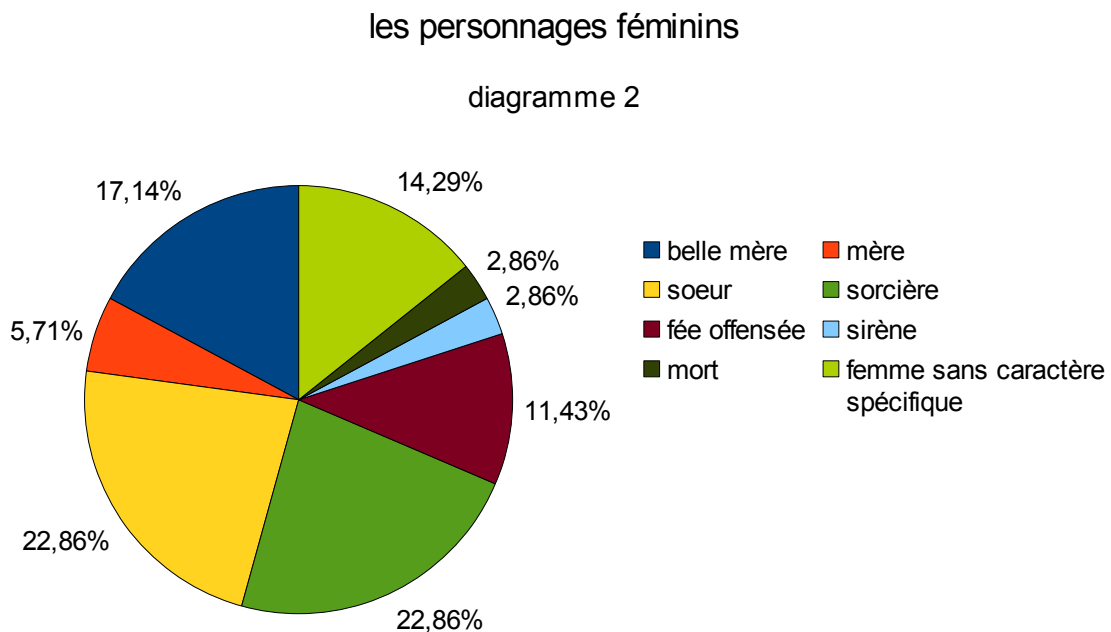
Le personnage voleur apparaît 7 fois. Très peu d'éléments le concernent, comme si le simple fait de dire leur fonction de voleur était assez évocateur pour le public de lecteurs. Il est dit que les voleurs agissent en bande le plus souvent et qu'ils ont un repaire pour préparer leurs mauvais coups. Il est aussi important de souligner qu'ils sont aussi dépeints comme des assassins. Rien ne peut donc les détourner de leur but et c'est ce déterminisme

qui effraie le public.

Le personnage ogre/géant est le personnage masculin opposant le plus présent. Il revient 13 fois, ce qui crée un écart énorme avec d'autres personnages. De plus, les données sur l'ogre abondent. Il est ainsi décrit physiquement: « grande bouche », « longues dents », « un œil », « grosse voix », « cheveux hirsutes », « fort », « costaud », « grand ». Ses caractéristiques comportementales sont les suivantes: « ivre », « grincheux », « gourmand ». L'ogre est un personnage d'apparence humaine: il a une bouche, des dents, des poils... Il commet des crimes, des meurtres, des vols, provoque des incendies, frappe les autres mais sa principale action est de manger les gens. Il sent la chair fraîche, écrase les gens et les englouti d'où l'attribution d'une « grande » bouche et de « longues » dents. La peur de l'ogre relève ici clairement de la peur de se faire dévorer.

2) les personnages féminins

Huit personnages principaux sont représentés proportionnellement selon le graphique suivant:



Il paraît judicieux d'utiliser le même protocole et de commencer par se pencher sur les personnages les moins présents.

Tout d'abord, la Mort apparaît plus souvent dans les contes mais revêt l'apparence d'une femme une fois seulement. La Mort est donc classée dans la thématique des abstractions. La supposition peut être faite qu'elle a été personnifiée pour les besoins de l'histoire, la mort étant un concept tellement difficile à saisir car il n'y en a aucune réelle représentation, juste des représentations créées par des artistes comme Holbein et reprise par Georges Sand dans La mare au diable. Ce concept sera étudié un peu plus bas mais il est intéressant de se demander pourquoi dans ce conte la Mort est incarnée par une femme. Le raisonnement suivant a peut être été suivi par l'auteur: la femme donne la vie donc c'est elle qui la reprend. Ceci est une tentative d'explication

Ensuite, il y a une sirène qui apparaît une fois comme un opposant. Peu de détails sont donnés sur elle. Le conte reprend la mythologie antique selon laquelle les sirènes charment les hommes, les entraînent au fond de l'eau où ils meurent. L'odyssée évoque un passage où Ulysse fait couler de la cire dans les oreilles de ses marins pour qu'ils n'entendent pas leurs chants et où il leur demande de l'attacher au mât du bateau et de ne pas le détacher avant d'avoir passé le rocher des sirènes. Il faut tout de même noter que la sirène est une créature fantastique et hybride et qu'il y a peu d'êtres hybrides dans les contes du patrimoine culturel français.

Il est maintenant judicieux d'étudier les personnages féminins relevant du domaine de la famille.

Pour l'analyse, belle-mère et mère sont regroupées car elles ont les mêmes traits de caractères. Il faut tout de fois préciser la proportion différente: le personnage belle-mère apparaît 6 fois et le personnage mère apparaît 2 fois. La belle-mère est la femme qui remplace la mère mais qui n'est pas la mère. D'instinct, de la distance est prise vis à vis d'elle car elle remplace un être cher. Cela peut être expliquer pourquoi elle apparaît comme un personnage mauvais. Le personnage mère opposant se révèle souvent être très différent de par son caractère de sa fille, car elle a souvent une fille et non un fils. Les renseignements donnés ne concernent que leurs caractères : « fière », « jalouse (+++) », « désagréable », « orgueilleuse », « avide ». La jalousie est leur principal défaut et est toujours présent chez les personnages mère et belle-mère. Il faut cependant souligner que les personnages familiaux féminins sont en relation avec des personnages familiaux

féminins et non masculins.

Le personnage sœur est aussi présent dans 8 contes. Elle possède le même caractère que la mère et la belle-mère. Elle n'est pas très jolie et elle envie sa sœur, présentée comme beaucoup plus belle.

La femme sans fonction spécifique apparaît ensuite 5 fois. Elle est généralement décrite comme étant une vieille femme. Dans un conte, il est dit d'elle qu'elle a la tête branlante. Elle est donc âgée et en mauvaise état. Cela rejoint les observations faites pour les personnages masculins: la vieillesse fait peur. Il a été relevé une fois qu'elle avait les yeux rouges et aussi une fois qu'elle était barbue. Ces éléments montrent un personnage physiquement hors norme. Elle aussi est décrite comme envieuse. L'envie et la jalousie serait donc typiquement féminin.

Comme pour les personnages familiaux, sorcière et fée offensée vont être regroupées. Il faut tout de même savoir que la sorcière est présente 8 fois et la fée offensée, personnage neutre du départ utilisant ses pouvoirs pour se venger mais faisant preuve d'une grande cruauté, apparaît 4 fois. Une fois de plus, ces femmes aux pouvoirs magiques sont décrites comme vieilles, affreuses. Leur apparence négligée révèle un message fort: ces femmes ne cherchent pas à intégrer les codes de la société. Pour ce qui est de leurs caractéristiques mentales, elles sont elles aussi envieuses mais en plus, elles sont terribles et donc, à craindre.

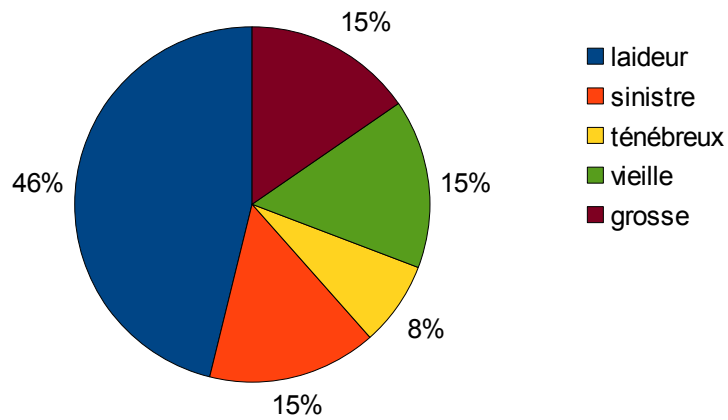
3) les caractéristiques physiques et mentales

Il faut de nouveau préciser que ce relevé a été fait sur des personnages qui n'étaient pas présentés tout de suite comme des opposants. Ces personnages ont eu des actions d'opposant, ou ont nui à un moment. Une thématique est donc à part car il était important de relever ces détails qui transforment un personnage tout d'un coup en opposant.

Les caractéristiques physiques et mentales relevées apparaissent dans les diagramme ci-dessous:

Les caractéristiques physiques

diagramme 3

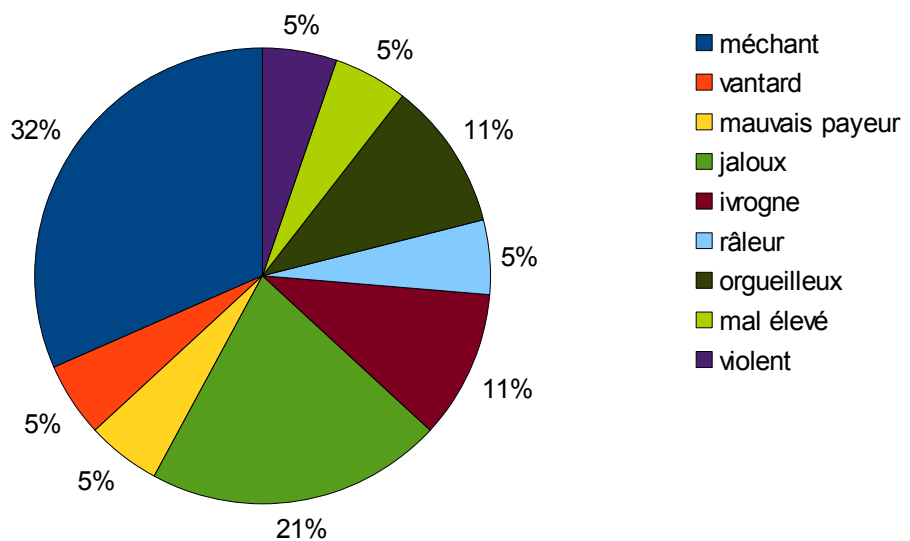


Le graphique ci-dessus présente bien les caractéristiques physiques générales. La laideur est la plus représentée. C'est donc le caractère qui fait le plus peur. Sur le diagramme 3, la vieillesse est au même niveau que le poids et l'adjectif sinistre. Cependant, il a été vu avec les personnages masculins et féminins que la vieillesse allait souvent de pair avec un caractère opposant. Il ne faut donc pas mettre ce trait de côté.

Des détails sur les caractéristiques mentales sont aussi données:

Les caractéristiques mentales

diagramme 4

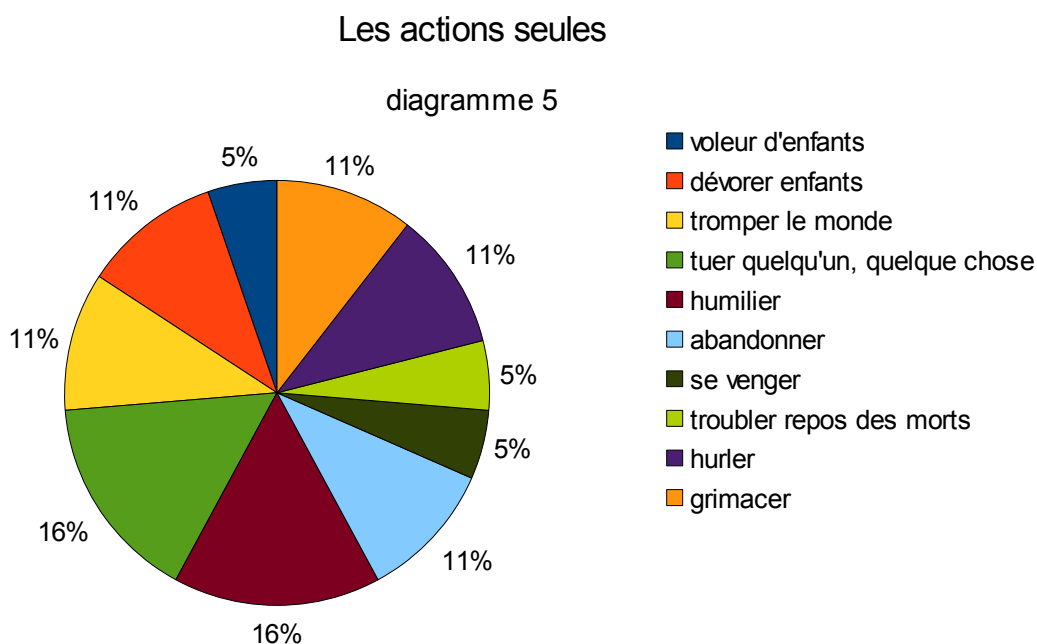


Le caractère « méchant » est celui qui revient le plus souvent soit 6 fois. « méchant » selon le dictionnaire signifie « qui fait du mal, qui cause des ennuis ». Cela correspond exactement à la définition de l'opposant évoquée plus tôt. Le diagramme 4 met également en avant que la jalousie est un trait de caractère qui est très présent, ce qui avait déjà été remarqué avec les personnages féminins.

4) Les actions seules

De la même manière que pour les caractéristiques mentales et physiques, il n'a pas toujours été possible de rattacher ses actions à des personnages. Les voir séparément des personnages permet de mettre en lumière des occurrences, permet de constater quelles actions sont les plus marquantes en s'occupant de l'action en elle-même et pour elle-même.

Voici le graphique obtenu:



Dans un premier temps, l'explication va être faite sur les termes grimacer et hurler. Ces actions utilisent le corps pour créer un effet sur quelqu'un. « grimacer » fait appel à une

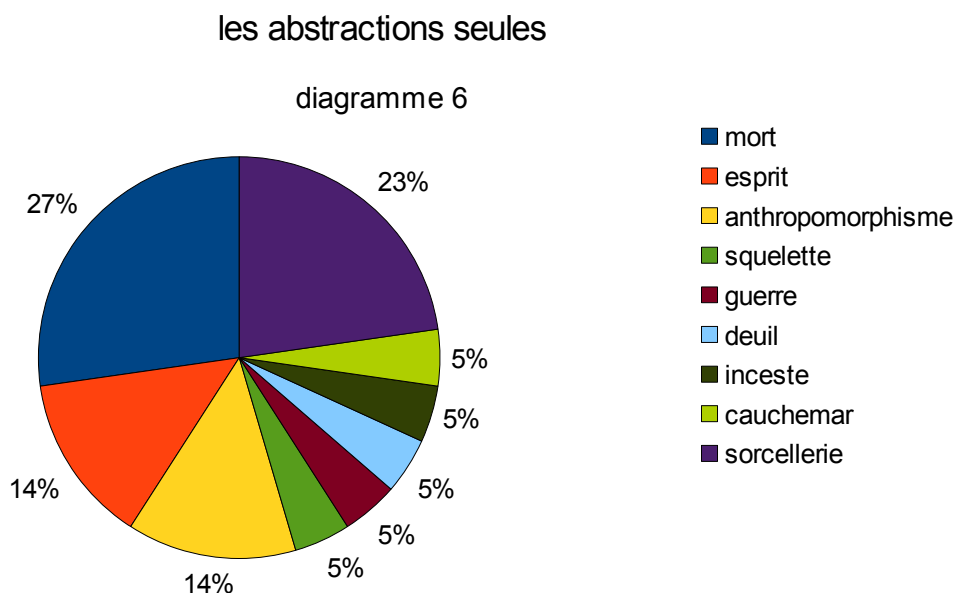
déformation du visage. Une grimace peut faire sourire ou peut faire peur. Dans cette étude, les grimaces faites par les personnages des contes avaient pour but d'effrayer. Se produit ici une transformation physique qui a pour but l'enlaidissement. « hurler » est le fait de produire un son d'une forte intensité. Il sera vu par la suite (voir partie sur le milieu ressenti) que le son joue beaucoup sur la peur. En effet, il fait partie de l'environnement d'un individu. Selon la situation, un son fort peut être vécu comme une expérience négative. Ici, le terme hurler est employé et non crier. Le hurlement a une connotation négative. Il a généralement pour but d'effrayer, d'imposer à un autre son poids, sa puissance et de créer une possible soumission de l'autre. Dans un second temps, on va remarquer que les autres actions sont indissociables de la présence d'un « autre ». « Tuer quelqu'un » et « humilier » sont les 2 actions les plus présentes. La première est la peur de se faire supprimer, au sens propre, par quelqu'un. La deuxième rejoint l'exercice d'une puissance sur un autre. « Tromper le monde » exprime aussi bien jouer un tour à quelqu'un que changer la façon de voir de quelqu'un en utilisant des pouvoirs magiques. « abandonner » est une action un peu étrange qui m'a été difficile à classer. Cette action se retrouve dans le conte « le petit poucet ». Les parents abandonnent leurs enfants dans le but qu'ils se fassent dévorer dans la forêt par les loups. Leur but est clairement de leur nuire car ils désirent leur mort. Cependant, ils le désirent car ils n'ont plus d'argent pour les nourrir et que de toute manière, ils sont condamnés. De plus, quand les enfants reviennent, les parents regrettent leur geste et retrouvent leurs enfants avec joie. Ceci peut être une illustration au problème évoqué plus tôt sur la difficulté de se prononcer sur le fait que tel ou tel personnage est mauvais, ou que telle ou telle action est mauvaise. Comme la définition de l'opposant est « qui cherche à nuire », l'abandon a été pris en compte mais il faut mettre un bémol sur cette action et comprendre ce qui se cache derrière. Enfin, « troubler le repos des morts » n'apparaît qu'une fois. Au sens strict, troubler le repos des morts ne nuit à personne. Cependant troubler le repos de quelqu'un est le perturber, l'empêcher de faire une pause et donc c'est lui nuire. Qu'en est-il de la condition des morts? La « norme » de la société veut qu'il est d'usage de montrer du respect aux défunts. Cette action a donc été classée dans les actions nuisibles.

5) Les abstractions seules

Ce thème est particulièrement complexe. Il évoque des concepts difficiles à saisir. On ne

parle pas de personnages pour certaines idées, pour d'autres cela renvoie à plusieurs personnages. Il est intéressant d'apporter plus de lumière sur ces concepts évoqués dans les contes.

Voici tout d'abord le graphe sur les abstractions:



On peut regrouper 4 idées: mort, esprit, squelette, deuil. On voit ici que la thématique de la mort est donc bien présente mais sous diverses formes. En premier vient l'idée générale de la mort. C'est un concept difficile à saisir comme nous l'avons vu précédemment et souvent on ne peut pas donner plus de détail sur la mort. Certains la craignent, d'autres non. Une chose est certaine, la mort est présente dans la vie de tous et il est d'usage de respecter les défunts. Cependant, elle représente un inconnu et souvent ce qui est inconnu fait peur. Il faut aussi évoquer la peur qu'elle ne touche un être cher, le deuil, donc son caractère de « voleur d'être ». Cette période de deuil justement est souvent vécue comme une souffrance, un manque de la personne disparue et on peut se mettre à craindre la mort à cause des souffrances qu'elle génère. Je mettrai ensuite en relation esprit et squelette. On peut dire que « squelette » représente les restes de l'être humain, soit ce qui est visible après sa mort. L'esprit est une chose qu'on ne peut saisir, qui n'est pas délimitée et dont on ne sait s'il est dépendant ou indépendant du corps. Il représente, selon les croyances, les restes des défunts qu'on ne peut pas saisir. Ces deux idées évoquent elles aussi la mort.

La guerre représente la souffrance pour une cause qui n'est peut-être pas la sienne. Elle est

aussi liée à la mort. La guerre fait peur aux hommes car elle est souvent terrible et fait de nombreux dégâts qu'ils soient matériels ou humains.

La sorcellerie est l'utilisation de pouvoirs magiques dans le but soit de transformer physiquement un individu soit de l'envoûter. Elle est elle aussi très présente dans les contes.

L'anthropomorphisme ou les êtres hybrides ne sont pas des créatures qui reviennent souvent dans les contes. On sait de ces créatures qu'elles sont hors normes de par leur nature. L'église pouvait faire usage de ces créatures pour effrayer les croyants et leur dire qu'ils deviendraient comme celles-ci s'ils n'étaient pratiquants.

L'inceste représente un danger pour l'avenir d'une société. La consanguinité augmente le risque de maladies génétiques et donc peut représenter un danger pour l'avenir de la société.

Le cauchemar est le rêve dans lequel toutes nos peurs resurgissent. C'est le lieu de toutes les angoisses. Le cauchemar agit comme un soulagement de l'organisme car il permet de relâcher les tensions accumulées tout au long de la journée. Malgré tout, c'est une expérience violente et douloureuse. Dans certains contes, le cauchemar est une punition infligée aux enfants qui se comportent mal la journée.

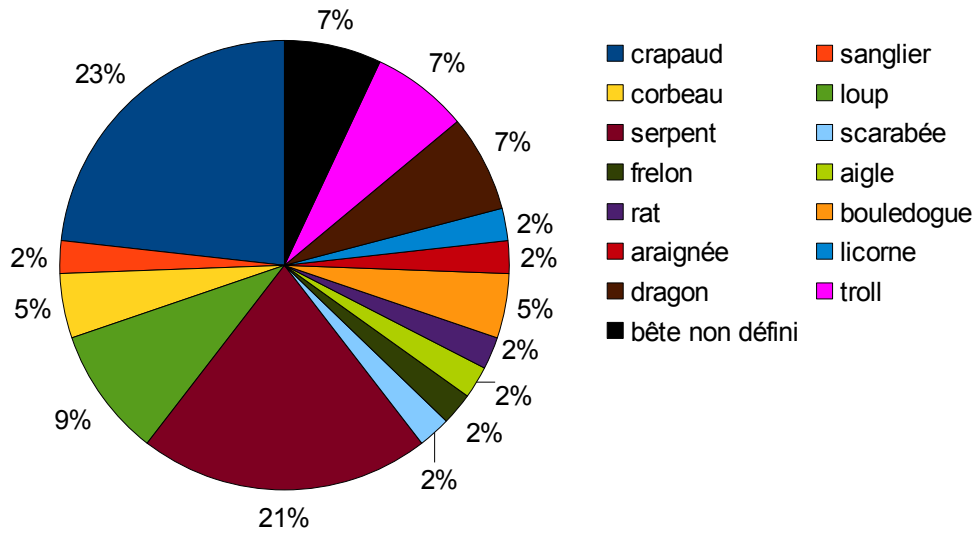
Toutes ces abstractions se rejoignent en un point, celui de la perte de contrôle. Les gens ont peur de perdre le contrôle, de ne plus pouvoir être acteur de leur vie que ce soit par la mort, par la guerre ou par le cauchemar. Il faudra donc également prendre en compte cette idée dans nos analyses;

Dans une dernière grosse partie, nous allons étudier l'influence du milieu. Comme nous l'avons dit précédemment, l'environnement quand il ne crée pas nos peurs, les influence au moins grandement. Un monstre qui a une attitude loufoque dans une prairie avec des fleurs, des oiseaux et un grand soleil fera moins peur qu'un monstre dans une forêt obscure où se promènent serpents, crapauds et autres bêtes. Nous allons justement commencer par se pencher sur les animaux qui font peur.

Voici tout d'abord le graphe général:

Bêtes et animaux (diagramme 7)

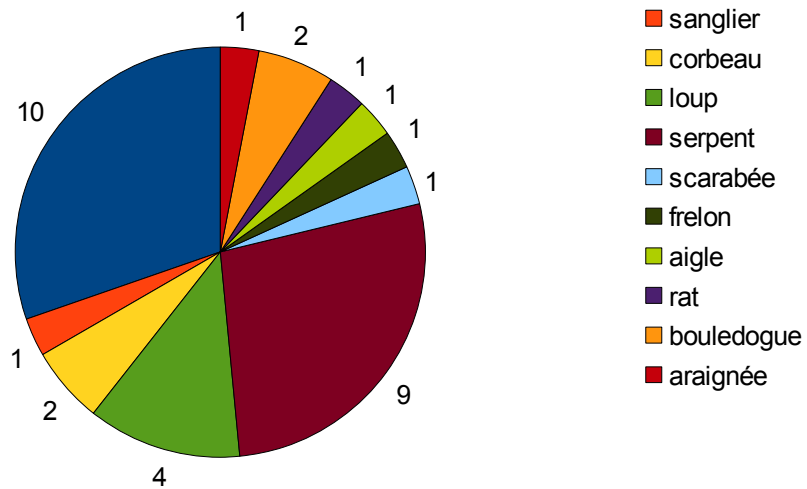
animaux ordinaires et fantastiques



Selon moi, ce graphe pris dans sa version brut est difficilement exploitable. C'est pourquoi j'ai décomposé ce graphe en deux autres graphes: un sur les bêtes ordinaires et un sur les bêtes fantastiques.

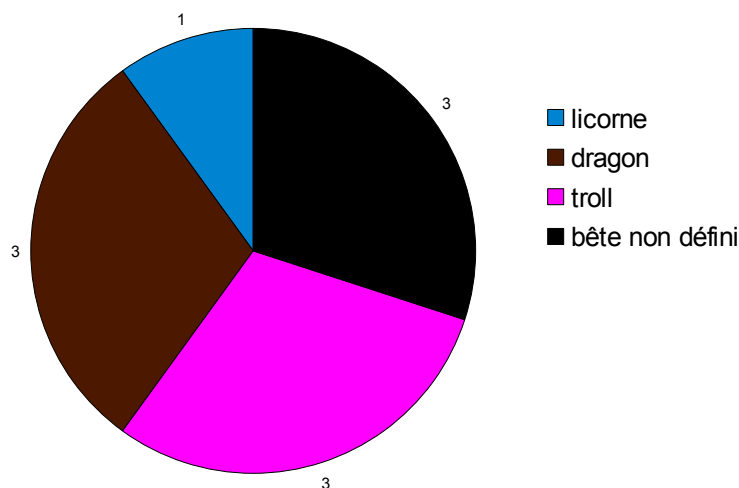
77 % représentant les bêtes ordinaires

diagramme 8



23% représentant les bêtes fantastiques

diagramme 9



On remarque tout d'abord que dans l'environnement sont plus présents des bêtes ordinaires que des bêtes fantastiques, ce qui peut paraître surprenant quand on étudie l'imaginaire. On peut supposer qu'avec une bête qui existe déjà, il est plus facile de se la représenter. On peut donc plus facilement mettre une image sur un mot tandis qu'avec les personnages fantastiques, il faut faire un effort d'imagination, et cet effort d'imagination, résultant d'un acte volontaire, pose problème avec le concept de la peur. En effet, la peur est une émotion subie et non volontaire, on ne décide pas de ce qui nous fait peur, c'est un acte inconscient. Exercer un effort volontaire de représentation semble ne pas entrer en corrélation avec la peur.

Nous allons tout d'abord étudier le graphe sur les bêtes fantastiques. On constate qu'il est tout d'abord assez homogène. Il n'y a pas un caractère prépondérant. Parlons quand même de la licorne qui n'apparaît qu'une fois. La grande question est que fait cet animal dans ce graphique? Est-il un opposant alors que nos conceptions nous renvoient l'image d'un cheval blanc inspirant la paix? La licorne est vue une seule fois dans un conte comme étant une bête qui cause des dégâts autour d'elle. Hormis cette fois-là, elle n'apparaît plus du tout.

Le dragon est un animal de grande taille qui crache du feu. On connaît certaines histoires où le prince doit se battre contre le dragon et le tuer. On peut aussi évoquer la bible et

l'archange Michel qui terrasse le dragon. Le dragon est donc une image du mal, de l'opposant.

Le troll est un personnage, poilu le plus souvent, dont la description se rapproche de celle de l'homme des cavernes. On ne sait si c'est un homme ou une bête. Cependant, le troll a souvent une vie d'ermite, en dehors de la communauté. Le message ici est qu'en s'excluant de la communauté, en ne respectant pas ses règles, on se rapproche plus du troll que du prince.

Le terme « bête non défini » regroupe les êtres hybrides, les bêtes qu'on ne peut pas clairement définir mais qui sont mises en avant par leur absence d'humanité, leur caractère bestial.

Intéressons nous ensuite aux animaux ordinaires. Il y a deux caractères prépondérants: les crapauds et les serpents. Cela s'explique par un réflexe que nous aurions gardé de notre vie d'homme des cavernes qui devait faire attention aux bêtes qui étaient dans son environnement direct. Christophe André, psychiatre, nous parle alors de « peur innée »: « Selon les psychologues évolutionnistes, ces tendances à la peur persisteront très longtemps au sein de notre espèce avant de s'éteindre, selon le principe du « on ne sait jamais ». Ce serait pour garder un stock de détecteurs de dangers destiné à assurer la survie de notre espèce. Pourquoi garder en stock génétique la peur instinctive des serpents? Si pour des raisons climatiques, la terre est envahie de serpents venimeux, les phobiques des reptiles, avec leur système de détection ultra-perfectionné, survivraient sans doute en plus grand nombre que les non-phobiques. » On peut aussi trouver la cause de la peur des serpents dans la religion chrétienne car c'est le serpent qui tente Eve et la pousse à croquer la pomme. Voilà pourquoi nous devrions redouter les serpents.

D'autres animaux relèvent également de nos peurs ancestrales comme le frelon, les araignées...

Le loup apparaît lui aussi un bon nombre de fois. Christophe André amorce une explication tout à fait plausible: « Mais au-delà des volontés éducatives, il existe également des aspects symboliques: ainsi de l'image du loup dans la chrétienté. Longtemps, l'Occident chrétien fut en guerre contre les loups, en lesquels il voyait une incarnation du diable: « si le loup menace de bondir sur toi, tu saisis une pierre, il s'enfuit. Ta pierre, c'est le Christ. Si tu te réfugies dans le Christ, tu mets en fuite les loups, c'est à dire le diable; il ne pourra

plus te faire peur » (saint Ambroise, au IV^e siècle) ». Le loup représente aussi l'homme au sens sexuel. On peut parler de l'expression « voir le loup » qui signifie avoir des relations sexuelles. L'histoire du petit chaperon rouge est en fait l'histoire d'une petite fille qui perd sa virginité en cédant aux avances du loup. D'ailleurs la morale de Perrault est la suivante: « On voit ici que de jeunes enfants, surtout de jeunes filles, belles, bien faites, et gentilles, font très mal d'écouter toute sorte de gens, et que ce n'est pas chose étrange, s'il en est tant que le loup mange. Je dis le loup, car tous les loups ne sont pas de la même sorte ; Il en est d'une humeur accorte, sans bruit, sans fiel et sans courroux, qui privés, complaisants et doux, suivent les jeunes Demoiselles jusque dans les maisons, jusque dans les ruelles ; mais hélas ! qui ne sait que ces Loups doucereux, de tous les Loups sont les plus dangereux. » Il est intéressant de remarquer la majuscule au nom « loup », ce qui le personnifie et rejoint notre explication.

On peut dire un mot sur le corbeau. C'est un oiseau noir souvent qualifié d' « oiseau de malheur ». On peut s'interroger sur les causes de cette réputation. Sa couleur déjà est une couleur symbolique de la nuit, de la mort. Son croassement est désagréable. Cet oiseau se nourrit de charogne. La bible aussi a fait de cet animal un « persona non grata ». Noé aurait envoyé un corbeau après le déluge chercher les terres émergées et celui-ci n'y serait pas aller. De même, après qu'Eve ait croqué dans la pomme, les corbeaux, dont les ailes étaient multicolores, se seraient colorés en noir. On voit une fois de plus l'influence d'une religion sur une société.

D'autres animaux sont réputés comme animaux dangereux, ce qui est le cas du bouledogue et du sanglier. Il est donc légitime et vital de conserver une peur de ces bêtes, ce qui relève de l'instinct de survie.

Dans un dernier temps, intéressons nous au rat. Tout le monde a conscience que le rat peut avoir une image négative, et pour cause, il a été associé à la peste au moyen âge mais aussi à bien d'autres maladies comme la leptospirose au cours de l'histoire. On sait aussi que le rat s'attaque aux réserves de nourriture de l'homme. On peut le considérer alors comme un nuisible. Cette vision négative du rat est à l'heure actuelle en train d'évoluer. Beaucoup de gens possèdent des rats domestiques. De plus, du fait de leur intelligence, on les utilise pour les recherches en médecine.

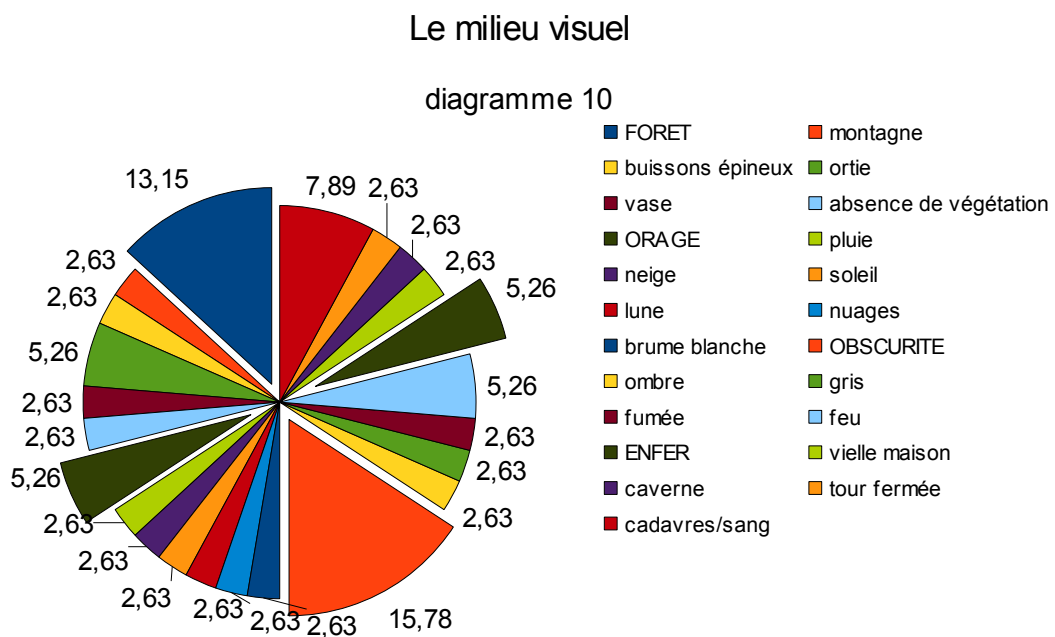
Nous terminons l'étude de l'environnement par se pencher sur les caractéristiques du

milieu. Cette étude se subdivise en 2 parties:

-le milieu visuel

-le milieu « ressenti » (il faut comprendre ici le milieu ressenti par un autre sens que celui de la vue)

Voici le graphe tout d'abord sur le milieu visuel:



Il faut préciser plusieurs choses sur ce graphique:

- Les nombres affichés sont des pourcentages calculés à la main. Pour des raisons techniques, il m'a été impossible d'afficher les pourcentages à l'aide du logiciel sur ce graphique. De ce fait, le total des pourcentages n'est pas de 100 % mais de 99,94 %.
- Les chiffres relatifs aux items sont en pourcentages.
- Les données à entrer dans ce graphique sont tellement nombreuses que la même couleur représente plusieurs choses et plusieurs zones. Il faut donc lire ce graphique dans le sens inverse des aiguilles d'une montre et se repérer par rapport aux zones qui ressortent du diagramme, symbolisées dans la légende par un mot écrit en

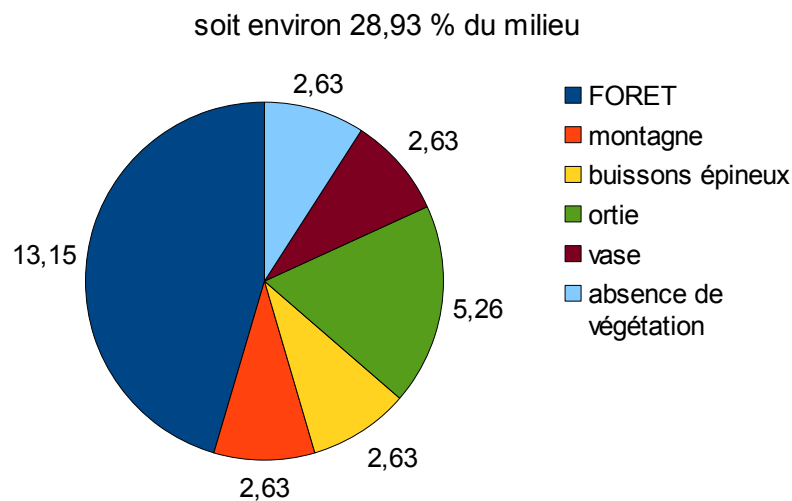
lettres capitales.

- Ce graphique dans sa version brut est inexploitable, c'est pourquoi nous travaillerons sur 4 petits graphiques: la représentation de la nature-végétation, les phénomènes météorologiques, les lieux et la lumière.(les chiffres représentant les items correspondent eux aussi à des pourcentages)
- Le thème « cadavres/ sang » n'est dans aucune des sous parties et sera traité individuellement.

On peut tout de même remarquer que les deux facteurs qui constituent un milieu hostile les plus présents sont la forêt et l'obscurité.

Voici tout d'abord le graphe sur la présence de la nature/végétation:

La représentation de la nature/végétation (diagramme 11)



On remarque que le milieu végétal et naturel représente plus d'un quart de la thématique milieu. La forêt est, comme nous l'avons abordé précédemment, l'endroit le moins attractif. La forêt constitue à la fois un lieu mais aussi un endroit qui regroupe un grand panel de végétation. J'ai choisi de la classer dans cette sous-partie parce que, pour moi, la hauteur de ces arbres, le fait qu'une forêt est un endroit assez dense de végétation primaient avant tout. Malgré tout si on regarde le graphique général, on peut supposer que peu importe la thématique dans laquelle elle pourrait se trouver, elle est un caractère récurrent d'un milieu hostile. La forêt, dans les contes, est souvent le lieu où se trouvent les personnages opposants comme les bandits, les sorcières ou les géants. La forêt est aussi pleine d'animaux, tapis dans l'obscurité. C'est aussi le lieu du sabbat. La forêt, qui à la base est prédominante dans le culte païen, se retrouve évidemment stigmatiser comme lieu du mal

par la religion chrétienne.

La montagne est souvent associée à la forêt, peut être du fait de la construction des villes et de l'élimination de la végétation pour installer des peuples. Il faut souligner le fait qu'il est plus simple de construire une ville dans une vallée que sur le flanc d'une montagne.

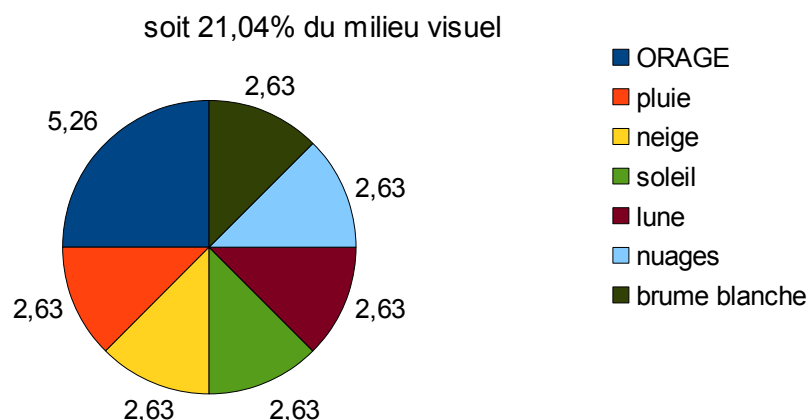
Il me semble intéressant de regrouper ortie et buissons épineux. Tout d'abord, l'ortie est une plante urticante, il faut donc éviter de la toucher. Dans les contes, un personnage peut demander à un autre de la filer soit par pur désir de nuire soit pour libérer d'un sort. Le personnage qui la file endure alors les pires souffrance mais s'il en vient à bout, il lui arrive quelque chose de positif. Le buisson épineux fait également mal à celui qui le touche du fait de ses épines. L'épine représente l'obstacle, la difficulté et donc une certaine souffrance à endurer pour arriver à son but. Voilà pourquoi j'associe orties et buissons épineux.

La vase renvoie au marais, lieu inhabité souvent associé à la brume. Le marais symbolise l'immobilisme et la paresse. Le fait de ne pas bouger peut renvoyer au fait de subir les choses. La vase serait alors un élément qui nous garderait prisonnier de nos actions.

L'absence de végétations renvoie à l'idée d'absence de vie, de l'existence d'un vide. Un territoire vierge est alors un territoire inoccupé de tout. Cela peut être déstabilisant pour un individu et renforcer son sentiment de solitude.

Voici ensuite le graphe sur les phénomènes météorologiques:

Les phénomènes météorologiques (diagramme 12)



Les phénomènes météorologiques représentent un cinquième du milieu visuel. Les quatre thèmes ne sont donc pas équivalents en importance. On voit ici clairement une prédominance de l'orage. L'orage est un phénomène visuel et sonore. Il représente une certaine violence du fait du tonnerre, de la foudre. Lors d'un orage, il fait souvent une

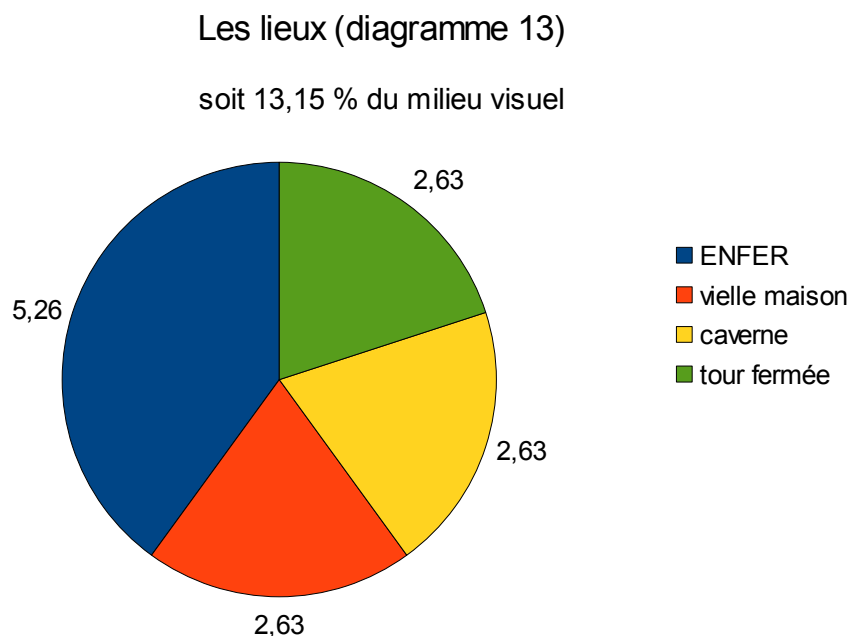
chaleur étouffante, il peut pleuvoir à torrents et donc cela peut causer des inondations. S'il ne pleut pas, l'orage peut provoquer des incendies. C'est l'un des rares phénomènes naturels qui peut tuer quelqu'un sur place, s'il est touché par la foudre. L'orage représente aussi l'intervention divine qui s'abat sur la terre et donc qu'il faut craindre.

Le soleil et la lune sont deux astres. Je pense que, dans le conte qui les représente, ils sont craints car ces astres n'étaient pas vraiment connus lors de l'écriture de l'histoire. Le soleil, dans le conte en question, est l'astre qui dévore les enfants. On peut penser que le soleil représente une certaine puissance céleste donc un élément à redouter. La lune est, selon moi, l'astre évocateur de la nuit, et donc associé au noir et aux phénomènes nocturnes: sorties des animaux nocturnes, sabbat, cauchemars...

La neige, la pluie, les nuages sont des éléments naturels que l'homme ne maîtrise pas et donc son absence de contrôle peut justifier la présence de ces phénomènes naturels qui nuisent à l'homme.

Enfin, la brume blanche représente l'indéterminé et donc l'inconnu, une des peurs fondamentales de l'être humain.

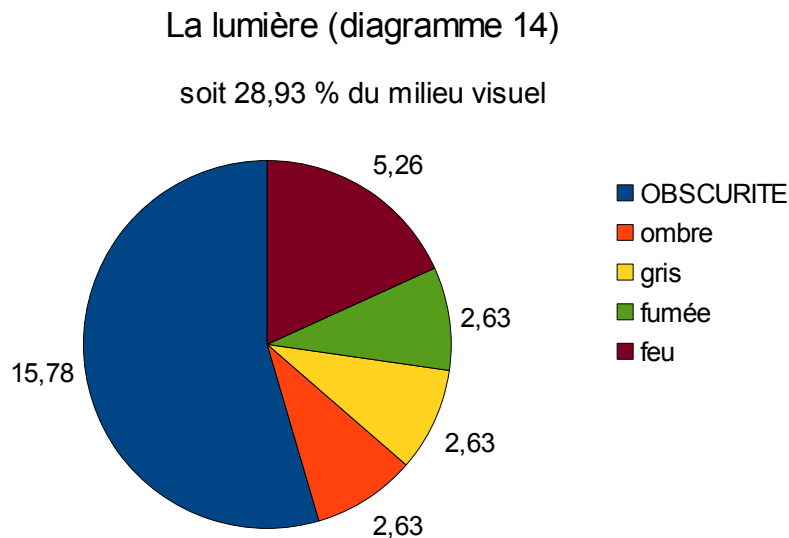
Voici ensuite le graphe des lieux:



Les lieux représentent 13,15 % du milieu, ce n'est donc pas la nature d'un lieu qui définit son caractère hostile. On voit ici que ces lieux représentent des espaces clos, vieux, ayant donc un passé que le lecteur ne connaît pas toujours. On parlera de l'enfer qui représente

un lieu connu pour regrouper tout ce qu'il y a de mauvais selon la religion chrétienne. En effet, si on regarde des tableaux, sculptures, gravures représentant l'enfer, on y voit les « pécheurs » subir toutes formes de sévices comme se faire brûler vif, se faire écraser la tête, se faire démembrer...

Voici enfin un dernier graphe sur la lumière:



On peut en déduire à la proportion de la lumière sur le milieu que c'est un des facteurs qui influencent grandement nos peurs.

L'obscurité représente l'inconnu. On ne sait pas ce qu'il y a dans un lieu quand il fait noir. On imagine, on essaie de deviner avec les ombres, les sons, et dans la plupart des cas, on imagine quelque chose qui peut nous faire peur. C'est un réflexe pour se protéger. L'obscurité est très souvent présente dans les contes, les méfaits se déroulant dans l'obscurité de la forêt ou lorsque la nuit noire est tombée.

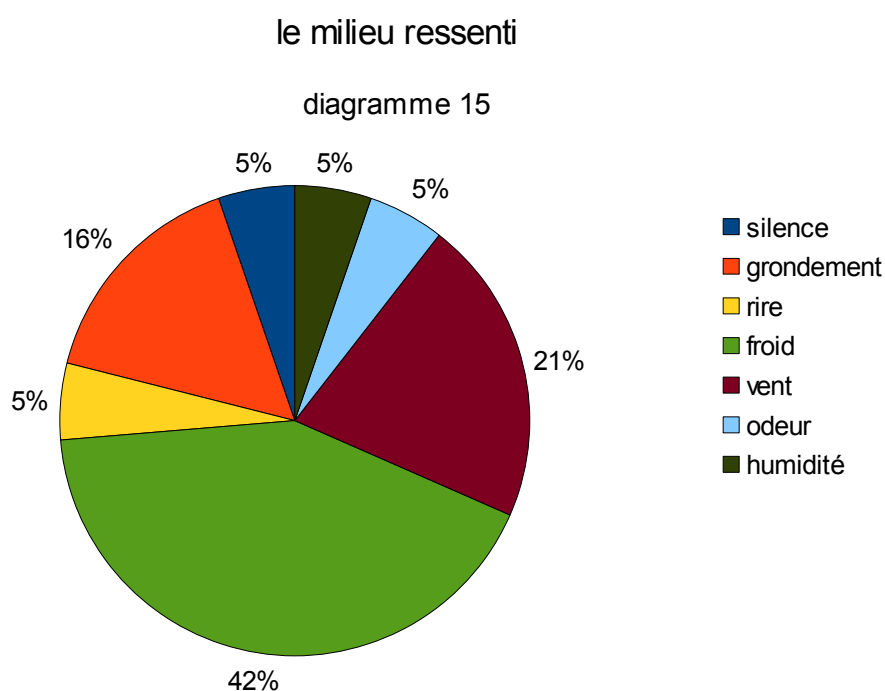
On voit aussi que le feu est représenté. Le feu peut avoir un aspect protecteur, mais ici c'est le feu destructeur, le feu non maîtrisé qui est mis en avant.

Comme dit précédemment, le thème cadavres déchiquetés/sang est traité indépendamment. Il représente 7,89 % du milieu, ce qui est plus que beaucoup d'autres items. Cependant, le cadavre symbolise la mort et renvoie donc à un thème déjà étudié. Le sang seul renvoie à

l'idée de blessure et donc de la perte de ce liquide vital. Qui dit perte de liquide vital, dit mise en danger de l'existence. Le sang renvoie donc lui aussi à la thématique de la mort.

Nous allons étudier le milieu tel qu'il est ressenti différemment, soit à travers les sons, soit à travers d'autres sensations corporelles.

Voici le graphique associé à notre étude:



Nous allons d'abord parler des phénomènes sonores.

Le grondement est un phénomène de forte intensité sonore. Il peut déstabiliser l'individu. On peut le voir associé à un personnage et à sa voix, cela traduit alors souvent une puissance du personnage. On peut aussi le voir associé à l'orage et donc à un phénomène météorologique considéré comme dangereux.

Le rire peut être perturbant s'il intervient dans une situation inappropriée. Il peut être vécu comme une moquerie subie, un abus de confiance

Le silence lui aussi peut être un élément troublant car il permet tout. Il ne rassure pas contrairement à la parole qui agit comme une présence. Être silencieux, c'est un peu être seul avec soi-même et être seul signifie ne pas pouvoir s'appuyer sur quelque chose ou

quelqu'un si on en a besoin.

Intéressons nous ensuite aux phénomènes ressentis.

Le froid est l'élément majeur de cette sous partie. Le froid est associée à la nuit, à l'absence du soleil qui nous éclaire et nous réchauffe. Le froid, c'est donc aussi un peu cette absence de lumière. Le froid représente aussi la mort. Un être humain qui décède est froid car le sang ne circule plus en lui, il perd sa source de chaleur. Une plante meurt s'il fait trop froid. Le froid agit donc sur la vie et peut causer des perturbations majeures sur la santé d'un être vivant.

Le vent est un phénomène météorologique. Je n'ai cependant pas pu le classer avec les phénomènes météorologiques ci-dessus car on ne voit pas le vent, on voit ses effets. On peut supposer que c'est ça qui provoque un sentiment d'angoisse chez l'individu: la présence d'un phénomène qu'il ne peut appréhender.

L'odeur, surtout si elle est désagréable, peut faire reculer un individu et donc créer un milieu désagréable. L'humidité, quand à elle, est associée à des espaces sombres comme la forêt. Elle peut générer une sensation déplaisante.

L'étude du patrimoine culturel français est maintenant terminée. Nous allons mettre en relation toutes ces données avec les dessins réalisés par les enfants et ainsi nous pourrons voir si ce patrimoine exerce réellement une influence sur les enfants. Avant l'analyse des dessins, un point sur le contexte socio-culturel de la population et sur le développement cognitif de l'enfant quand à ses émotions sera fait. Cela permettra de mieux comprendre la population étudiée.

III- Analyse du corpus

1) Comprendre l'étude menée

a- un contexte socio-cognitif défini au préalable

Pour travailler sur l'imaginaire et en comprendre ses manifestations, il s'agit de bien connaître la population étudiée. Le patrimoine culturel français a pour cela été étudié dans une deuxième partie. Néanmoins, pour cette étude, il est intéressant de se pencher également sur l'histoire de la société française ces vingt dernières années. C'est en connaissant parfaitement le contexte historique d'une société qu'on peut éviter des erreurs d'explications quand aux analyses faites lors d'une étude. Quelques points sont intéressants à mentionner:

- ✓ les questions environnementales: la France porte un intérêt qui ne cesse de croître quand à ses responsabilités par rapport au devenir planétaire. On notera sa participation au sommet de Rio en 1992, la mise en place d'agenda 21, la recherche de moyens de transports plus propres (tramway, velib'...), les réglementations de plus en plus strictes en matière d'environnement en accord avec l'Union Européenne (agriculture, émission de gaz à effet de serre...)...
- ✓ sa place dans l'Europe: la France a acquis toute sa place au sein de l'Union européenne: libre circulation en accord avec l'espace Schengen, signature du traité de Maastricht, alliance à la monnaie unique, extension de l'UE....
- ✓ l'avènement des nouvelles technologies: meilleure diffusion de la culture avec le remplacement de la VHS par le DVD, avec l'implantation du baladeur mp3, de la tablette numérique. On note aussi la présence quasi totale d'internet sur tout le territoire et dans tous les foyers ainsi que la multiplication des ordinateurs portables, des téléphones portables avec accès internet. Il faut aussi remarquer la domination des réseaux sociaux type facebook et twitter sur la société actuelle.
- ✓ Les accidents aériens du concorde en 2000 et du vol Paris- Rio en 2009 ont marqué les mémoires des français. Il faut aussi mentionner la montée du terrorisme ces dernières années avec l'attentat du World Trade Center, ceux de Madrid et ceux de Londres et la guerre menée contre le terrorisme à laquelle la France participe.

Est-ce que l'imaginaire se trouve appauvri ou enrichi de toutes ces nouvelles évolutions? On peut prendre comme exemple la télévision. Lorsqu'un conteur narre les mythes et les

légendes qui composent le patrimoine d'un peuple, le récepteur doit alors se construire les images mentales en rapport avec le récit. Soit la télévision impose les images et coupe la libre expression de l'imaginaire soit elle fournit au spectateur un panel plus large d'images et lui permet d'élaborer sa vision personnelle d'un récit, comme s'il voyait un objet sous différents angles et qu'il devait choisir le sien ou en trouver un nouveau.

b- éléments d'explication autour de la communication et des émotions dans le développement cognitif de l'enfant

Pour qu'un individu soit intégré à une société, il a besoin de communiquer avec elle. C'est pourquoi la communication est une fonction très importante. Elle s'acquiert selon un processus de développement cognitif bien défini chez l'enfant. La fonction sémiotique telle qu'elle est définie par Piaget apparaît vers 2 ans. L'enfant est alors capable de représenter quelque chose grâce à un signifiant. Piaget fait état de cinq conduites pour représenter un élément absent:

- 1) l'imitation différée: il utilise un modèle pour reproduire un geste, puis, une fois ce geste acquis, il peut le reproduire sans que le modèle soit présent
- 2) le jeu symbolique: l'enfant utilise des gestes symboliques comme le pouce dans la bouche et les yeux fermés pour représenter une scène de coucher, ou l'enfant utilise des objets comme un coquillage auquel il donne une représentation arbitraire comme un chat.
- 3) Le dessin: intermédiaire entre la deuxième et la troisième conduite
- 4) les images mentales: Piaget définit cela comme une « imitation intériorisée »
- 5) l'évocation verbale: « appeler un chat un chat » ou utiliser un son se référant à l'objet désigné (comme dire miaou pour évoquer un chat)

L'expression d'émotions intervient très tôt. Ainsi, Darwin a mis en évidence les expressions dites innées, qu'on peut voir à travers l'étude du sourire des bébés(Guidetti, 2002). On remarque aussi qu'il existe l'angoisse du 8e mois, ou même l'angoisse de la séparation qui sont indiqués comme étant des manifestations normales des émotions chez l'enfant. Avec l'acquisition des images mentales, l'enfant est capable de sentir une sympathie ou une antipathie durable pour certaines personnes. Vers 3 ans, il fait une « crise d'opposition ». Il affirme un besoin d'indépendance mais aussi de rivalités(conflit œdipien...). Cependant, elle l'amène aussi à rechercher une valorisation de la part d'autres individus.

Les situations d'angoisse apparaissent donc très tôt chez l'enfant. Le travail mené sur la peur permettra de faire le point sur ce qu'il en est vers l'âge de 8-9 ans.

c- Modalités de l'expérience menée

Le travail a été mené avec des enfants de 8 à 10 ans habitant dans le nord de la France, de novembre 2010 à janvier 2012. Le panel de dessin récolté est de 41 productions.

Les enfants devaient répondre à la question « que représente la peur pour toi? » à travers un dessin. Ils pouvaient, s'ils le souhaitaient, expliquer leurs dessins avec une phrase ou un texte court. L'étude n'invitait pas les enfants à préciser leurs noms mais ils le pouvaient s'ils le souhaitaient.

Il faut noter que pour la moitié du panel, la passation de consignes a été prise en charge par l'enseignante à qui on avait précisé les modalités de l'étude. Il est cependant impossible de s'assurer qu'elles ont été correctement suivies.

Certains enfants ont montré l'incapacité totale à dessiner ou écrire quelque chose. Ils se sont retrouvés paniqués face à la feuille blanche. Ne savaient-ils vraiment pas quoi dessiner et devant l'absence d'idées ou au contraire la multitude, ils ont préféré rendre une feuille vierge? Ou bien n'osaient-ils pas affronter ce qu'ils allaient dessiner?

2) Analyse du panel

Pour l'analyse, chaque dessin a été numéroté de 1 à 41. Les dessins cités seront référencés par leur numéro.

a- les personnages

Seront regroupés dans cette catégorie les personnages masculins, féminins et les animaux.

a-1 nombre, place, taille

Pour guider le travail, Ada Abraham dans les identifications de l'enfant à travers son dessin (ed. Privat, 1976) propose de se pencher sur les caractéristiques taille et place.

L'étude des personnages est centrée sur les personnages opposants. Cependant, il a été intéressant de les comparer aux personnages « traditionnels », personnages présents dans l'histoire dessinée de l'enfant mais n'étant pas à l'origine de l'agression. Pour aider à distinguer personnage opposant de personnage traditionnel, il a été pris en compte en premier lieu les justifications des enfants mais aussi l'aspect des personnages si le dessin n'était pas explicite.

Un tableau référentiel à l'étude est disponible en annexes. Il reprend l'étude des items nombre et taille pour chaque dessin et permet de faire une synthèse.

- Nombre

Sur 41 dessins, un seul ne représente aucun personnage mais une maison qui se trouve au centre de la feuille.

Il y a entre 2 et 3 personnages par dessin (opposant et traditionnels confondus). Pour pousser l'étude un peu plus loin, il est intéressant de s'intéresser au nombre de personnage opposant sur le nombre de personnage traditionnel.

Tableau A: le rapport personnage opposant/ personnage traditionnel

	0	1	2	3	4	5
0	1	6	3	3		
1	1	11	6		2	1
2	1	2				
3	2		1			
4						
5		1				



Personnages opposants



Personnages traditionnels

Le rapport le plus important est le rapport 1/1. La situation de peur la plus évocatrice pour les enfants seraient donc cette position d'un personnage traditionnel face à un personnage opposant. Il est important de souligner l'importance de la solitude dans les situations d'angoisse. Il a déjà été vu que la solitude était bien présente dans les contes étudiés et représentait un facteur d'angoisse. Qui dit solitude dit absence d'aide extérieure.

Les rapports qui viennent ensuite sont le rapport 1/0 et le rapport 2/1. Dans la situation 1/0, à la question « que représente la peur pour toi? », les enfants dessinent un personnage opposant. La supposition peut être faite que c'est ce personnage opposant qui provoque la peur chez eux. Dans la situation 2/1, la représentation d'une situation angoissante engendrerait alors une sur-numération des personnages opposants sur les personnages traditionnels.

- Place

Selon Ada Abraham, il y a 2 axes à étudier: l'axe horizontal et l'axe vertical. Pour l'emplacement vertical, elle apporte des éléments d'analyse: « Buck (1948) voit aussi dans l'emplacement de la partie supérieure de la feuille un témoignage d'optimisme, des aspirations ambitieuses, des satisfactions qu'on tire plutôt de l'imagination que de la réalité. Au contraire, un dessin placé dans le bas de la page sera interprété comme une tendance vers le concret ou comme un manque d'assurance qui peut aller jusqu'à la dépression. » Le haut du dessin serait alors plus représentatif de l'imaginaire du dessinateur tandis que la partie basse serait représentative de la vie concrète du dessinateur. Pour l'axe horizontal, l'auteur avance les éléments suivants: « Plusieurs études établissent un lien entre l'emplacement du dessin à gauche et l'anxiété et appuient ainsi notre interprétation (...) Comme si l'anxiété provoquait un besoin régressif de se blottir dans son coin gauche, près du sein « maternel » »; « l'étude de 2540 dessins d'enfants israéliens âgés de 5 à 16 ans, nous montre (Abraham,b, 1973) que la plus grande concentration des dessins pour tous les âges se situe au milieu de la page. Elle n'est jamais inférieure à 50% »

Pour analyser les dessins des enfants, un filtre a été créé avec du papier calque. 3 zones suivant un axe horizontal et 2 zones suivant un axe vertical ont été marquées de cette manière:

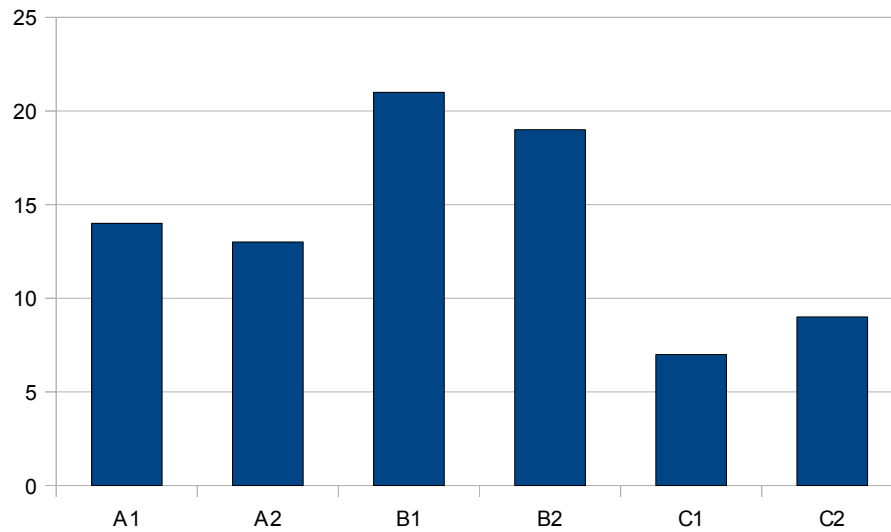
A1	B1	C1
A2	B2	C2

Il a fallu créer 2 versions du filtre: un pour les dessins en paysage et un pour les dessins en portrait.

Voici le diagramme représentant la proportion de chaque zone pour les 36 dessins:

L'emplacement du /des personnage(s) opposant(s) sur le dessin

diagramme 16



Le diagramme permet de constater qu'il n'y a pas de différence notable entre les zones hautes et les zones basses du dessin. Cependant, l'emplacement du personnage est bien central à tendance gauche. Cela pourrait donc être révélateur d'une angoisse. Les situations dessinées évoquent donc bien le ressenti de la peur.

- Taille des personnages

L'analyse s'appuiera sur le tableau en annexe.

La prise de la taille a été faite du point le plus haut du personnage vers le point le plus bas. La taille moyenne d'un personnage opposant est de 9 cm, ce qui représente environ la moitié de la hauteur de la page. Voici un tableau classant les personnages opposants (x) en fonction de leur hauteur:

tableau B: la hauteur des personnages

$x > 10$	$8 < x \leq 10$	$6 < x \leq 8$	$4 < x \leq 6$	$2 < x \leq 4$	$0 \leq x \leq 2$
23	11	11	7	5	6

Les personnages dont la taille est strictement supérieure à 10 cm prédominent. Il y a donc un lien entre grande taille et peur.

Il est ici intéressant de comparer la taille des personnages opposants avec celles des personnages traditionnels. Selon le tableau en annexe, il a été calculé que la taille

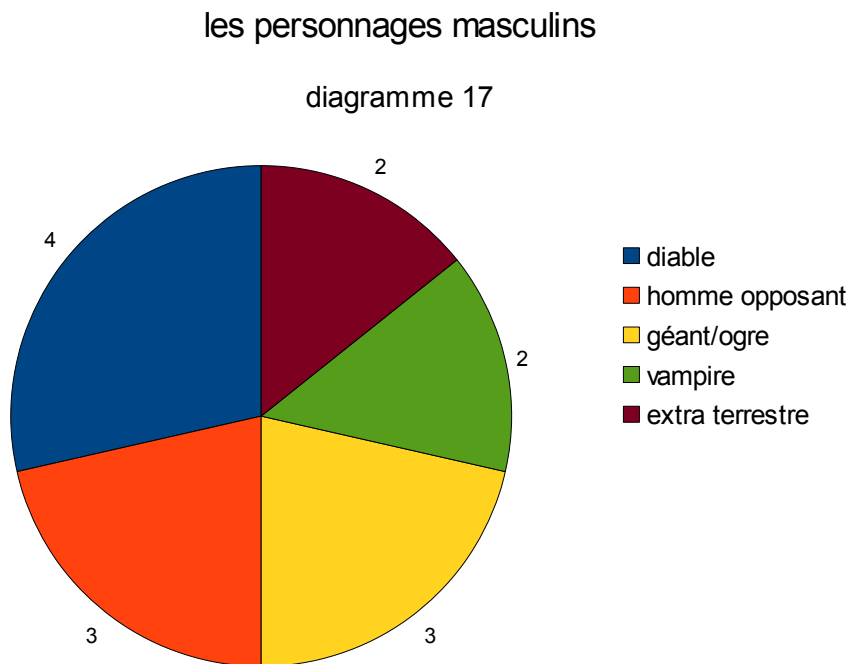
moyenne des personnages opposants est de 9 cm. La taille moyenne des personnages traditionnels est de 6,48 cm. Il y a donc une différence moyenne de 2,5 cm environ entre le personnage opposant et le personnage traditionnel. Cette différence peut s'expliquer comme si la supériorité de taille permettait d'écraser le personnage traditionnel. Qui dit plus grand, peut dire plus fort, donc plus capable.

Que ce soit par le nombre ou la taille, le personnage traditionnel est dans une position d'échec par rapport au personnage opposant. Il est intéressant ici de voir que la taille et le nombre sont bien 2 facteurs influençant les peurs des enfants.

a-2 les personnages masculins et féminins

- les personnages masculins

Voici le diagramme représentant les personnages masculins



Si ce diagramme est comparé avec celui des personnages masculins du II, certains items sont absents: voleur; roi/comte/ seigneur; nain; sorcier. Cependant, de nouveaux items apparaissent: vampire, extra-terrestre. Ce dernier item a été classé dans les personnages masculins car il ne disposait pas d'éléments féminins.

Alors que le diagramme de la partie numéro 2 mettait en avant les personnages du géant/ogre et du voleur, ce diagramme met en avant les personnages de diable et géant/ogre.

L'item le plus représenté est le diable. Il apparaît dans les dessins 2-5-7-18. Sa peau est majoritairement de couleur rouge, ce qui rend le personnage agressif visuellement. De même, il est dessiné les bras en l'air, son attitude est donc violente. Il a des cornes, une queue, ce qui illustre son aspect bestial. Ses yeux sont rouges ou noirs. Les enfants lui ont donné l'attribut de la fourche avec lequel il est généralement représenté. Dans le dessin 2, le diable est représenté en train de manger un chat, ce qui n'est pas anodin et est donc révélateur d'un personnage qui aime manger.

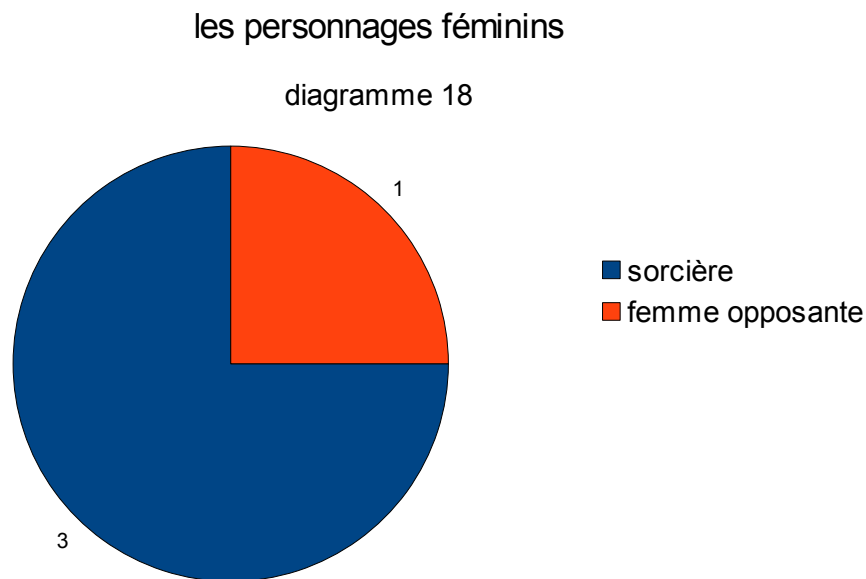
Les deux items suivants sont: homme opposant et géant/ogre. L'homme opposant est dessiné trois fois, dans les dessins 10-14-21. Dans le dessin 10, le personnage a un chapeau de cowboy. Selon Ada Abraham, c'est un élément caractéristique d'un personnage masculin. La taille de ce personnage est beaucoup plus importante que celle du personnage traditionnel. Le sourire inversé traduit le sérieux du personnage et son absence d'envie de s'amuser. Les yeux sont rouges, anormaux donc, et montrent une irrégularité. Ce personnage est donc un être fictif créé par l'enfant dont le sérieux fait peur. Les dessins 14 et 21 représentent des personnages en train de tuer un homme ou un oiseau. Pour le dessin 14, les justificatifs précisent que le personnage est un homme. Pour le 21, la présence d'un chapeau et d'une arme sont révélateurs d'un personnage masculin, selon Ada Abraham. Dans les deux cas, le personnage en tue un autre avec une arme. Il utilise donc une aide. L'histoire ne fait pas cas des raisons de ce meurtre. Cependant, les personnages sont opposants par définition. Cette action de tuer, dévorer est présente dans tous le corpus.

Le personnage de géant-ogre est dessiné trois fois: feuille numéro 6, 9 et 24. Dans les dessins 6 et 9, le personnage impose une taille très très importante. Pour chaque personnage, le visage est encadré par des cheveux frisés et arbore un sourire. Ce dernier ne serait-il pas une expression d'une satisfaction à se nourrir des personnages traditionnels? Il est effrayant car cela montre le plaisir du personnage à dévorer des hommes. Les dents sont mises en évidence avec présence de sang dans la bouche pour le numéro 9. Le dessin numéro 24 est un peu en marge avec les 2 autres. La ressemblance avec le personnage de dessin animé shrek est évidente. Il n'y a pas de supériorité majeure au niveau de la taille. On ne sait pas si ce personnage est agressé (couteaux qui vont dans sa direction) ou agresseur (personnage enfermé dans une cage donc considéré comme dangereux). La bouche est ouverte en signe de cri, mais ce cri est-il une agression ou un cri de souffrance? Il est impossible d'en dire plus sur ce dessin.

Les 2 derniers items sont l'extra-terrestre et le vampire. L'extra-terrestre est présent dans les dessins 8 et 37. Le terme « marcier »⁷ est donné pour le dessin 8. Il a un œil, ce qui diffère avec l'être humain. Il y a des cheveux ou antennes qui volent au dessus de sa tête. Dans le dessin 37, 2 personnages font penser à des extra-terrestres: le premier a un œil jaune, des antennes violettes et deux dents proéminentes, le second a une tête, des antennes, des yeux en triangle et la bouche ouverte. Les 2 personnages parlent une langue étrange, voilà pourquoi on peut penser à des extra terrestres. L'hypothèse la plus plausible à avancer est que ces deux dessins ont été influencés par la science fiction qu'ils ont certainement vue à la télévision. En effet, dans le dessin 37, le contour de la télévision peut être clairement distingué. Le vampire, lui, est dessiné pour les numéros 7 et 11. Dans les deux cas, les dents sont mises en avant. Le personnage porte une cape noire afin de mieux se fondre dans la nuit. Une fois de plus, le personnage sourit (2 dessins). La satisfaction de nuire se lit donc sur son visage.

- Les personnages féminins

Voici le diagramme sur les personnages féminins:



En comparant ce diagramme avec celui de la partie 2, il est aisé de remarquer que plusieurs items sont absents: la belle mère; la fée offensée; la mère; la sœur; la sirène; la mort. Les items de la famille ont été complètement abandonnés.

Dans le diagramme de la partie 2, les personnages féminins les plus présents sont la

⁷ L'orthographe des enfants a été conservée.

sorcière et la sœur. Ici, c'est le personnage de la sorcière.

Sont présents les items sorcière sur 3 dessins(2-7-11) et femme opposante sur un dessin (4). Il y a donc plus de personnages masculins présents que de personnages féminins. La représentation de la peur passerait donc alors par la représentation d'un personnage masculin.

La sorcière est donc représentée 3 fois. Dans le dessin 2, elle a de longs cheveux hirsutes jaunes, la peau verte avec des verrues, la bouche ouverte avec les dents visibles. Elle porte une robe, la représentation d'un personnage féminin est donc poussée. Un chaudron l'accompagne. Ici est donc mis en avant l'idée de femme qui prépare des potions pour arriver à ses fins. Dans deux dessins sur trois la bouche est ouverte. Cela peut être un signe d'agressivité. Dans le dessin numéro 7, le personnage est représenté sans cheveux mais avec une robe, des chaussures à talons et du maquillage. De même, la représentation du personnage féminin est ici une fois de plus travaillée. Le troisième dessin (11) met un bémol sur le personnage d'opposant. La sorcière est présentée avec un chapeau qui est un élément caractéristique masculin. Elle n'a ni cheveu, ni robe, ni talon. Cependant, sa peau est de couleur verte, ce qui montre que le personnage est hors normes.

Le personnage femme opposante apparaît dans le dessin 4. Elle a des cheveux oranges et hirsutes et des cils sur-dimensionnés. Les cils aussi sont à tendance féminine. Le personnage est multicolore, ce qui contraste avec son nom « la dame blanche ». Par cela, on pense à un aspect fantomatique comme il a été dessiné mais pas à un personnage multicolore. L'hypothèse peut être avancée que c'est dans un souci de diminuer sa peur du personnage que l'enfant a ajouté des couleurs. Une fois de plus, le personnage sourit. Le fait de provoquer la peur lui apporte donc entièrement satisfaction.

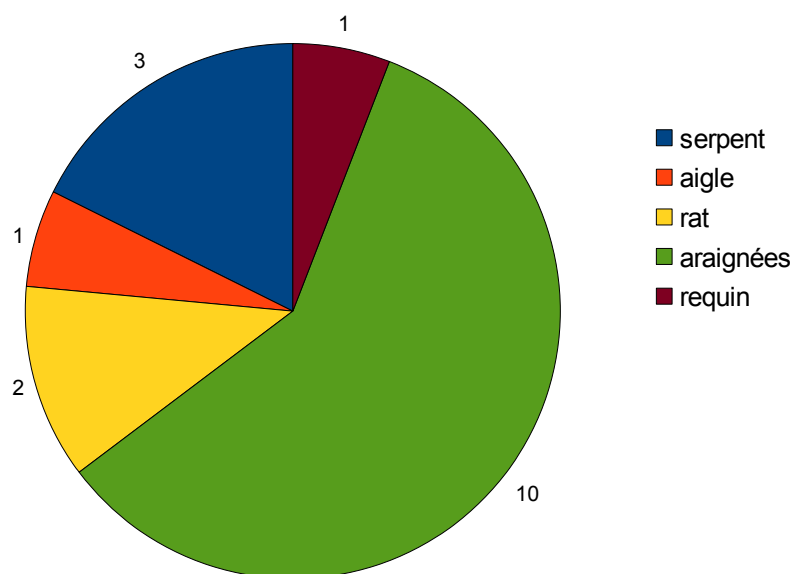
a-3 les animaux

- les animaux ordinaires

Voici le diagramme représentant les animaux ordinaires:

les animaux ordinaires

diagramme 19



Si on compare ce diagramme avec celui du II, certains items sont absents: crapaud, sanglier, corbeau, loup, scarabée, frelon, bouledogue. Un item est présent cependant dans ce diagramme-ci et pas dans l'autre: requin.

Les crapauds et les serpents étaient les personnages les plus présents sur le diagramme de la deuxième partie. Ici ce sont les araignées.

Les araignées sont très bien représentées dans les dessins sur la peur (2, 3, 20, 22, 27, 32, 34, 36, 38, 40), on en trouve dans un quart des dessins. Elles sont donc représentatives d'une peur majeure chez les enfants. Le tableau ci-dessous récapitule les caractéristiques trouvées des araignées sur les 10 dessins et leur proportion.

Tableau C: les araignées

taille			visage	pattes	poil	fil	toile
Grande 5 araignées	Moyenne 3 araignées	Petite 3 araignées	6 araignées	10 araignées	1 araignée	4 araignées	4 araignées

6 araignées ont un visage et sont donc personnifiées. Elles sont toutes représentées avec leurs pattes. Il y a plus d'araignées dessinées en grand que de moyennes et petites.

Les serpents sont dessinés sur les dessins 20-23-40. Les illustrations montre des serpents soit de couleur verte, soit sans couleur qui ondule et dont la langue est visible et siffle.

Les rats sont dessinés sur les dessins 3 et 31. Dans le premier, il ne peut être clairement défini à quelle espèce de rongeur le personnage réfère. Il est gris et rose, sourit et a de grandes oreilles. Il est représenté plus petit que l'araignée, ce qui est anormal. Est-ce un personnage opposant? Une décoration? Il est impossible d'en être certain. Dans le deuxième dessin, le rat est aussi gros que la petite fille, il est aussi gris et rose mais ne sourit pas. Ici, il est clair que ce personnage est un opposant car la petite fille pousse un cri. L'aigle, ou aurait-il été préférable de dire grand oiseau, est dessiné sur le dessin 5. Il a une tête bleue qui sourit et ses ailes sont déployées. Une fois de plus, des questions quand à l'utilisation du sourire peuvent être soulevées. Est-ce un sourire de satisfaction de nuire ou un sourire pour rendre un personnage effrayant un peu moins effrayant?

Le requin est dessiné au numéro 33. Il y a 3 requins: un petit, un moyen, un grand. Leurs yeux sont de différentes couleurs (rose, jaune). Ils ont des nageoires et des pattes. Ce qu'il est important de noter c'est que les requins ont une bouche ouverte et que leurs dents sont pointues. A travers les dents et la bouche, la peur de se faire dévorer ressort clairement.

- Les bêtes fantastiques

Voici le diagramme des bêtes fantastiques



De même, lors d'un comparatif entre le diagramme de la partie II et celui-ci, certains items sont absents: licorne, dragon, troll. Un item est lui présent uniquement dans ce diagramme: dinosaur. Il a été choisi de classer « dinosaur » dans bête fantastique car même s'ils ont réellement existé, ils appartiennent à un passé très très lointain qu'ils sont presque abstraits.

Les bêtes non définies sont dessinées sur 5 dessins: 1-25-26-27-28. Chaque dessin représente un personnage hors normes. Dans le premier dessin, le personnage a la peau verte, une crête sur la tête et dans le dos. Il a un œil rouge et des dents acérés. Au bout de ses pattes pointent des griffes et une queue se situe sur la partie basse de son dos. Le personnage semble agressif (griffes, dents...) et est plus grand que le personnage traditionnel. Dans le dessin 25, le personnage n'a qu'un œil, des antennes, un long cou, pas de bras mais 2 jambes, il est poilu et a un ventre bleu. L'originalité du dessin transparait ici. Le dessinateur a créé un véritable personnage. Dans le dessin 26, le personnage n'a aussi qu'un œil. Sa bouche est proéminente et ses dents sont visibles. Il a des « épines » en forme de triangle. Il a 3 pattes avec des griffes. On lui attribue deux couteaux. Du « rouge » est présent, l'hypothèse peut être faite que c'est du sang. Une fois de plus, l'enfant a voulu dessiner un personnage hors normes. Les 2 autres dessins mettent en action des personnages originaux à tendance agressive (dents, yeux rouges,...)

Les dinosaures sont dessinés sur les numéros 30 et 35. Sur le premier, le dinosaure est de profil. Sa bouche est ouverte et ses dents sont visibles, sa peau est rouge et orange. Le danger transparait de ce dessin, ainsi que cette impression d'agressivité. Il faut rappeler que certains dinosaures étaient carnivores, d'où la nécessité de la cage dessinée pour protéger les personnages environnants, comme dans les zoo. De même pour le dessin 35, la peau est multicolore. Cependant, ici du sang coule de la bouche. La présence de couleur rend peut être l'animal moins agressif, ou peut être que c'est le désir de création originale de l'enfant qui s'exprime.

B-l'environnement

Il a été vu que l'environnement participait grandement dans le processus de la peur. L'étude de l'environnement (ou devrait-on dire décor dans notre cas) apportera plus d'informations sur les peurs des enfants.

L'environnement sera traité en 2 parties: le milieu visuel(le dessin) et le milieu sonore (retranscrit par le dialogue)

b-1 le milieu visuel

- la nature-végétation

Voici le diagramme représentant la nature-végétation:

La végétation est peu abondante dans les dessins. Elle est généralement symbolisée par un ou 2 arbres, rarement plus, faute de temps ou d'envie de représenter une forêt entière. L'item « forêt » a cependant été conservé par supposition que la présence d'un arbre représentait un milieu végétal. Ce milieu est donc observé sur 4 dessins: 6-10-21-39. Une fois de plus, c'est la forêt qui arrive en premier lors de la représentation de végétations. Sur le dessin numéro 6, un arbre est au sol. Il y a donc ici l'idée de destruction, de mort du végétal. De même pour le dessin numéro 10 et 21, l'arbre est représenté nu. Est-il encore vivant? Le doute reste. Pour le dessin 21, différentes zones peuvent être observées: des zones dégradées de vert et des zones marrons. A travers ces zones, l'enfant a du vouloir représenter un milieu végétal. Dans le dessin 39, 2 arbres sont dessinés. Ils encadrent la scène. On peut donc ici dire que c'est un décor.

L'absence de vie est présente au dessin 19. Il n'y a pas de personnage, pas d'arbre, ni de fleur. Il n'y a que de la pelouse pour entourer la maison.

- Les phénomènes météorologiques

Voici le diagramme qui représente les phénomènes météorologiques.

Il faut préciser que dans l'item « nuages » ne seront étudiés que les nuages dessinés seuls, c'est à dire en absence de précipitations ou d'orage.

L'item « orage » est ici le plus présent. Il en était de même dans la partie 2. Il est dessiné aux numéros 5-6-19-38. Pour le 5 et le 19, les éclairs sont gris, multiples. La notion de lumière est ici absente. La supposition peut être faite que c'est pour renforcer l'obscurité de la scène. Pour le numéro 6 et 38, les éclairs sont jaunes, très grands et au nombre de deux. Ils encadrent la scène. La présence de l'orage est donc un facteur de peur pour les enfants.

L'item « nuages » est présent 3 fois, aux dessins 9-21-41. On mettra tout de même un bémol sur le numéro 41 qui pourrait être le cadre d'un titre au dessin. Le numéro 9 représente des nuages bleus et le numéro 21 représente des nuages dans un ciel bleu. Ces éléments agiraient donc comme une perturbation alors que tout allait bien. Vient ensuite l'item « pluie » aux numéros 16 et 12. Sont dessinés de petits nuages noirs ou gris avec des gouttes qui tombent, bleues « comme l'eau » ou noires pour renforcer l'obscurité de la scène. La lune est présente 2 fois, au dessin 1 et 8. Un croissant de lune est dessiné. Il évoque alors la nuit, mais aussi la présence de lumière pour éclairer la nuit noire. La neige est présente au dessin 20 mais uniquement dans les commentaires de l'enfant. Le soleil est dessiné au numéro 22 dans un coin. IL fait donc plein jour lorsque le fantôme apparaît. Cela contredit un peu ce qui a été vu, mais avec des dessins, tout peut être rencontré. La

volonté du dessinateur est d'avoir représenté cette scène le jour. Pourquoi? Peut être pour atténuer sa peur? Pour ne pas avoir à réellement la confronter?

- Les lieux

Voici le diagramme sur les lieux:

Dans le diagramme de la partie 2, l'enfer était l'item le plus présent. Dans ce diagramme la maison est l'item le plus présent: 11 dessins sur 41 soit plus d'un quart. La peur agit donc dans l'environnement proche de l'enfant. On a donc confirmation que la peur représentée est bien une peur vécue par les enfants. Pour étudier cet item, il sera plus intéressant de regrouper les dessins selon le classement suivant: maison dessinée-maison suggérée- pièce intérieure de la maison.

La maison est entièrement dessinée aux numéros 1-19-22-40. Dans le premier dessin, elle est sur pilotis, ce qui peut évoquer un environnement sauvage auquel il faut que la maison résiste. Un tableau est au dessus de la porte avec un crâne de bête. La chasse est ici représentée. Le dessin 19 montre une maison vue de l'extérieur avec les fenêtres brisées, la porte entrouverte et une allée qui mène à la maison. L'allée inciterait le visiteur à entrer dans la maison, contrairement aux fenêtres et à la porte entrouverte. Le dessin 22 reproduit une maison dont le toit a des tuiles rouges et les fenêtres des rideaux. Une fois de plus, il y a contradiction. Le dessin 40 montre une maison hantée (selon commentaires) avec des bras et des jambes. Elle a 3 fenêtres (nez et yeux par supposition) et une porte (bouche).

C'est la personnification de la maison qui ici peut inquiéter.

La maison est suggérée aux numéros 6-20-25. Dans le premier dessin, la maison est vue en partie: elle est multicolore et a une porte et une fenêtre. Les personnages se situent à l'extérieur. Dans le dessin 20, seule la structure de la maison est suggérée avec les personnages à l'intérieur. Dans le dessin 25, il en est de même.

La scène a lieu dans une pièce de la maison, la chambre, dans les dessins 4-8-12-32. La chambre est le lieu du sommeil nocturne. C'est aussi la pièce personnelle de l'enfant. Une intrusion dans son espace provoquerait donc la peur chez lui et encore plus la nuit.

La « tour fermée/cage » est présente aux dessins 5, 24 et 30. Pour le premier, les personnages sont dans une tour (présence de créneaux). Ce lieu est inhabituel et fait penser à une autre époque, à un autre temps. La cage du dessin 24 enferme le personnage qui est suspendu à un fil. On entrevoit les grilles de la cage. La grille est seulement suggérée au dessin 30. Ce besoin d'enfermement illustrerait peut être le besoin de l'enfant de se protéger.

Le milieu aquatique n'est présent qu'une fois et n'était pas présent dans la partie 2. L'enfant évoque ici clairement la peur d'aller dans une piscine (perte des repères plantaires en grande profondeur et changement des sensations kinesthésiques). Cet enfant a du évoquer un souvenir pénible pour lui qui a semble-t-il provoqué une peur panique.

b-2 le milieu sonore

Voici le diagramme des expressions sonores:

On remarquera que les opposants s'exprime légèrement plus que les personnages traditionnels.

Le tableau suivant met en avant les expressions des personnages opposants

Tableau D: les expressions sonores des personnages opposants

4	« HAAA »; « ouuuuuuu... »; « je suis la dame blanche »; « tu es bloquer »
5	« ha!ha!ha!ha!ha! »; « hou!hou!hou! »
11	« hihihihhi »; « hahaha »; « houhou »
12	« je suis le monstre hihhi »
13	« BOUH! »
18	« AAAA! Je suis drôle »; « je suis le diable »
22	« HOO OUH OUH »
29	« houh »; « houh »; « houh »
30	« GRRRRE! »
37	« (non transcribable : langue inventée → extra terrestre) »
40	« ouh ouh ouh ouh ouh »

Ce tableau met en évidence que beaucoup d'expressions sont en fait des retranscriptions de cris, des rires de personnages opposants. Dans certains cas, le 18 ou le 4, les expressions apportent une information complémentaire sur le dessin.

Le tableau ci-dessous met en avant les expressions des personnages traditionnels:

Tableau E: les expressions sonores des personnages traditionnels

4	« Maman »; « j'ai peur »
8	« AAAh! »
10	« au secours!!!! »
12	« maman j'ai peur »; « mais pourquoi aller dort »
16	« oui leo morgan il a mis un film d'horeur »; « j'ai peur maman »
22	« HA!HA! »; « de quoi »
31	« HHHAHH »
39	« maman j'ai peur »
40	« ahahaha! »
41	« euh comment elle est »; « j'ai peur »; « j'ai peur de l'eau »; « mais non n'aie pas peur »; « bon veut tu aller dans la petite piscine »; « oui »; « comme ça »; « d'accord »; « c'est génial la piscine »; « je vais dans le grand bain »

Dans 4 dessins, la présence de la mère est requise. On peut supposer que la personne qui accompagne l'enfant dans le dessin 41 est sa mère. 4 dessins retranscrivent des cris, 1 retranscrit un appel au secours.

c-les idées abstraites

Dans cette partie seront mis en valeur les dessins qui expriment plus qu'un personnage opposant dans un décor, quand l'idée derrière le dessin va beaucoup plus loin... Pour cela, les dessins seront passés à travers le filtre des idées abstraites qui a été construit dans la partie 2. Voici donc le diagramme des idées abstraites rencontrées dans les dessins:

Certains items sont absents: squelette, guerre (celui-ci est discutabile surtout pour le dessin 17, cependant aucune guerre n'est clairement définie), deuil, inceste, cauchemar (celui-ci aussi est discutabile car plusieurs dessins se passent la nuit et peuvent faire penser à des scènes de cauchemar. De plus, dans les commentaires, on a cette notion de réveil. Il est semble-t-il préférable de prendre en compte les scènes de peur par elle-même.) Un item est lui présent ici et absent au II: « film », cela traduit donc la présence importante qu'a la télévision pour les jeunes enfants.

Les esprits sont ici plus représentés que la mort, ce qui semble normal car sur un dessin, il est très difficile de représenter la mort différemment qu'en dessinant un esprit ou un meurtre.

Ils sont dessinés aux numéros 4-5-8-11-12-13-14-19-22-23-29. Sur 10 des 12 dessins, l'esprit est traduit par un fantôme, représentation populaire. Il varie en couleur: beige rosé, gris, jaune, bleu, vert, orange. Il produit des cris: « hou! Hou ! ». Soit il n'a pas de visage, soit il n'a que 2 yeux, soit 2 yeux et un sourire, soit 2 yeux, un nez et un sourire. Sur le dessin 23 sont dessinés 2 « morts vivants ». Ce sont des êtres humains ordinaires mais avec un œil et peut être plusieurs bras. Sur le dessin 19, l'enfant a choisi de dessiner une maison peu accueillante et de préciser dans ses commentaires que c'était une « maison entée » Il semble très difficile de représenter la mort pour un enfant. Ils utilisent cette représentation populaire du fantôme qui bouge, s'exprime. Ce qui fait peur, c'est qu'une chose morte reprenne vie.

La mort est dessinée 3 fois, sur le 20, le 21 et le 38. Le 20 et le 21 sont difficiles à comprendre si on ne connaît pas le contexte scolaire. L'enseignante utilise une mascotte pour mener un projet sur les oiseaux. Cette mascotte reste dans la classe mais part aux vacances visiter du pays et revient leur apprendre des choses sur les oiseaux de la planète. Cela faisait trois semaines que l'école avait recommencé et que la mascotte n'était pas revenue. Ces 2 dessins expriment l'angoisse de la possible mort de la mascotte. Le 38 est lui aussi en marge. Sur le dessin, on voit clairement un avion qui va se crasher. Une information est donnée sur le côté de l'avion: « air france ». Cet enfant a certainement dû être marqué par la catastrophe Rio-Paris en 2009 ou a eu peur en prenant un avion air france. Il faut préciser que ce dessin a été fait début 2011, soit un an et demi plus tard. Il semblerait qu'un événement vécu par un enfant et provoquant la peur le marque durablement.

L'item « film » est présent 4 fois, sur les dessins 14, 16, 18 et 37. Sur le premier, l'écran de télévision est dessiné: « télé 1 ». Sur le deuxième, le mot « film d'honneur » apparaît dans les justificatifs et la télévision est dessinée elle aussi. Le dessin 18 justifie lui aussi par « les films qui font peur » ainsi que le dessin 37 « des films d'horreur ». L'influence de la télévision est ici marquée.

L'anthropomorphisme est présent une fois au dessin 17. C'est un cheval-humain qui a une corne, du sang qui coule de sa bouche, une queue. L'être est armé et tue un autre personnage. La notion de meurtre transparait donc. Cet item ne représente qu'un dessin sur 41. Comme dans les contes, l'anthropomorphisme n'est pas ce qui est le plus présent.

Le travail ici réalisé a permis de mettre en évidence certains items qui apparaissent plus souvent que d'autres: esprit, maison/chambre, araignée, obscurité/gris et sang. Dans la deuxième partie, les cinq items les plus fréquents étaient dans l'ordre: géant/ogre, mort, sorcellerie, crapaud et sœur (au même pourcentage que sorcière). Le lien entre ces deux classements est la présence de l'item « mort » (« esprit »). La « mort » serait donc un concept qui viendrait en tête du classement de l'opposant.

Pour expliquer la présence plus importante des autres items, il peut être avancé ce point commun: ils sont tous dans l'univers proche des enfants. Ainsi le lieu récurrent est la maison elle-même, les personnages récurrents sont les araignées, bêtes qu'on trouve énormément dans des maisons. Le sang est la manifestation d'une blessure physique

courante. L'obscurité est un phénomène qu'un enfant peut être amené à craindre.

IV-Conclusion

«Le pays de l'Imaginaire est toujours plus ou moins une île, avec ici et là, d'étonnantes taches de couleurs, des récifs de corail et, au large, de fins voiliers corsaires; (...) Évidemment, le pays de l'Imaginaire diffère beaucoup d'une personne à l'autre. (...)Mais dans l'ensemble, les contrées de l'Imaginaire ont toutes un air de famille, et si elles voulaient bien se tenir en rang devant vous, vous diriez qu'elles ont toutes le même nez, la même bouche, etc. C'est toujours sur ces rivages magiques que les enfants viennent échouer leurs canots.» Suite à notre étude, il faut espérer avoir pu mieux cerner l'imaginaire des petits enfants français. Ces nouvelles données permettront de mieux cerner l'enfant, de découvrir si son monde a évolué avec les générations en accord avec l'évolution de la société.

Cette étude est aussi intéressante dans le domaine de la recherche. Elle permet d'acquérir des notions quand à la pratique (expérimentation, interprétation des résultats, cadre théorique, discussion).

Cependant, elle se révèle être importante et pourra être utile à de futurs enseignants. Il est vrai que, pour travailler avec des individus, il faut les connaître. Or, l'imaginaire des français a très certainement évolué, et les enseignants ont besoin d'être en accord avec la psychologie des enfants. De plus, il est utile de mieux connaître les moyens de communication existants avec les enfants pour être capable de résoudre leurs problèmes. Le biais du dessin s'avère être une autre approche pour communiquer avec un enfant. Cette étude met en avant la nécessité d'être ouvert et attentif aux communications avec l'enfant pour mieux le comprendre.

V- Discussion

Le choix de travail sur le thème de la peur a été fait car il semble que la peur est une des émotions les plus présentes dans la vie d'un homme. Elle peut devenir très invalidante et provoquer de sérieuses atteintes aux comportements dans la vie de tous les jours. Travailler la peur à travers l'imaginaire a semblé être l'entrée la plus intéressante car suite à diverses lectures (Traube, 2008 et Tallandier, 2009), il a pu être constaté que l'on se servait d'images pour évoquer des ressentis. Or, dans une situation de communication, le locuteur et son destinataire partage le même code. Il a semblé que ce code se trouvait dans le patrimoine culturel français, qu'il avait été construit au fil du temps et suivi par les gens qui habitent dans cette société. Si cette étude devait être poursuivie, il serait intéressant de continuer effectivement le travail sur la peur, mais cette fois-ci pour être encore plus près des enfants et travailler sur la peur de l'école qui est une peur très invalidante. En effet, l'école est un lieu où les enfants remettent en question leur univers, où ils apprennent à grandir et à devenir autonome. Comment se manifeste cette peur de l'école? Pour quelles raisons? Quelles pistes pourraient être envisagées pour vaincre cette peur? Voilà en quoi consisterait le travail qui serait mené en prolongement de ce mémoire.

Pour revenir au travail fait dans cette étude, il faudra souligner plusieurs biais:

- ✓ une critique subjective du milieu: appartenant au même milieu que les enfants, le regard porté sur le panel est certainement moins objectif. En effet, dans les interprétations, le milieu environnant a certainement influencé les analyses. Il faut tout de même préciser que chaque étude, même la plus objective, est teintée de subjectivité.
- ✓ Il faut bénéficier de matériel suffisant sur la société étudiée. Il serait intéressant de faire cette étude dans différentes écoles de France et de comparer les données récoltées. Les résultats différeraient peut-être.
- ✓ La passation de consignes pour l'expérience s'est aussi faite par l'enseignant pour des raisons de praticité. La marche à suivre a été indiquée pour réaliser l'expérience, la consigne précise à donner aux élèves a notamment été indiquée à l'enseignante. Il se peut que l'enseignant ait un peu plus guidé les élèves.

Bibliographie

- ADA, A., 1976, *Les identifications de l'enfant à travers son dessin*, édition Privat.
- ANDERSEN H. C., 2005, *Contes*, éditions du seuil.
- ANDRE C., 2005, *Psychologie de la peur*, édition Odile Jacob.
- BARRIE J. M., 2009, *Peter Pan*, Paris: J'ai lu. (Librio).
- BENZO, 2000, *Benzo raconte...Ti-Jean*, Ibis rouge.
- CHEVALIER J., GHEERBRANT A., 1982, *Dictionnaire des symboles*, éditions Robert Laffont et éditions Jupiter.
- DELYE P., DUBOIS B., GENDRIN C., L'HOMOND D., 2006, *Tour de france multicolore des contes sur le dos d'un âne*, édition rue du monde.
- GENDRIN C., THIERY F., 2008, *La grande montagne des contes chinois*, Rue du monde.
- GRIMM, J. et W., HEIDELBACH N., 2003, *Contes de GRIMM: Volume 1*, édition du Seuil.
- GUIDETTI M., 2002, *Les étapes du développement psychologique*, Paris: Armand Colin.
- HELFT C., 2005, *La mythologie dogon*, Actes Sud junior.
- HELFT C., 2002, *La mythologie chinoise*, Actes Sud junior.
- JOLLY E., « Des jeux aux mythes: le parcours ethnographique de Marcel Griaule », *Gradhiva* [En ligne], 9 | 2009, mis en ligne le 02 septembre 2012. URL: <http://gradhiva.revues.org/1441>.
- KAMANDA K., 2005, *Les contes du griot contes des veillées africaines*, Magnard college.
- KENNEL, E. « Les personnages de contes » 3 Oct. 2011 <http://elisabeth.kennel.perso.neuf.fr/les_personnages_de_contes.htm>.
- LARRIZA O., 2011, *24 contes des Antilles*, Flammarion jeunesse .
- PACAUD, P., « Mythes, rites, et théories indigènes » in *Topique*, 2003 84 77-87.
- PERRAULT, C., Mme d'AULNOYE, Mme de BEAUMONT, 1978, *Bruno Bettelheim présente les contes de Perrault* , édition Seghers.
- PIAGET J., INHELDER B., 1966, *La psychologie de l'enfant*, Paris: PUF.

RAMASSAMY D., 2007, « Traditions orales aux Antilles Françaises », <<http://www.montraykreyol.org/spip.php?article106>>.

TALLANDIER M., « La cure de Pierre: travail de l'imaginaire en séance » in *Imaginaire & Inconscient*, 2009/24, 129-136.

TRAUBE R., « Le totem familial: Appréciation symbolique des tempéraments et caractères . » in *Thérapie familiale*, Genève, 2008, Vol. 29, No 1, pp. 155-169.

VON FRANZ M., 1990, *L'interprétation des contes de fées*. La Fontaine de Pierre coll. Paris: J. Renard.

ANNEXE 1

Diagramme 1	Les personnages masculins
Diagramme 2	Les personnages féminins
Diagramme 3	Les caractéristiques physiques
Diagramme 4	Les caractéristiques mentales
Diagramme 5	Les actions seules
Diagramme 6	Les abstractions seules
Diagramme 7	Bêtes et animaux
Diagramme 8	Les bêtes ordinaires
Diagramme 9	Les bêtes fantastiques
Diagramme 10	Le milieu visuel
Diagramme 11	La représentation de la nature/végétation
Diagramme 12	Les phénomènes météorologiques
Diagramme 13	Les lieux
Diagramme 14	La lumière
Diagramme 15	Le milieu ressenti
Diagramme 16	L'emplacement du/des personnage(s) opposant(s) sur le dessin
Diagramme 17	Les personnages masculins
Diagramme 18	Les personnages féminins
Diagramme 19	Les animaux ordinaires
Diagramme 20	Les bêtes fantastiques
Diagramme 21	La végétation
Diagramme 22	Les phénomènes météorologiques
Diagramme 23	Les lieux
Diagramme 24	Les expressions sonores
Diagramme 25	Les idées abstraites

Tableau A: Le rapport personnage opposant / personnage traditionnel

Tableau B: La hauteur des personnages

Tableau C: Les araignées

Tableau D: Les expressions sonores des personnages opposants

Tableau E: Les expressions sonores des personnages traditionnels

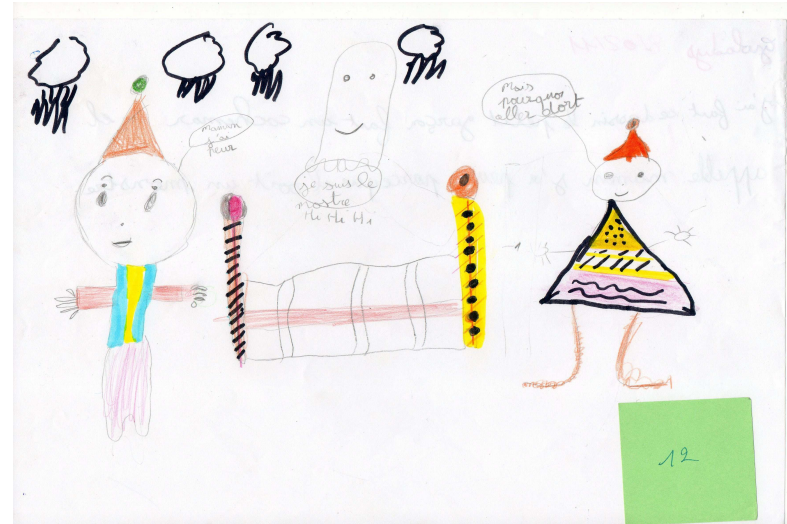
ANNEXE 2



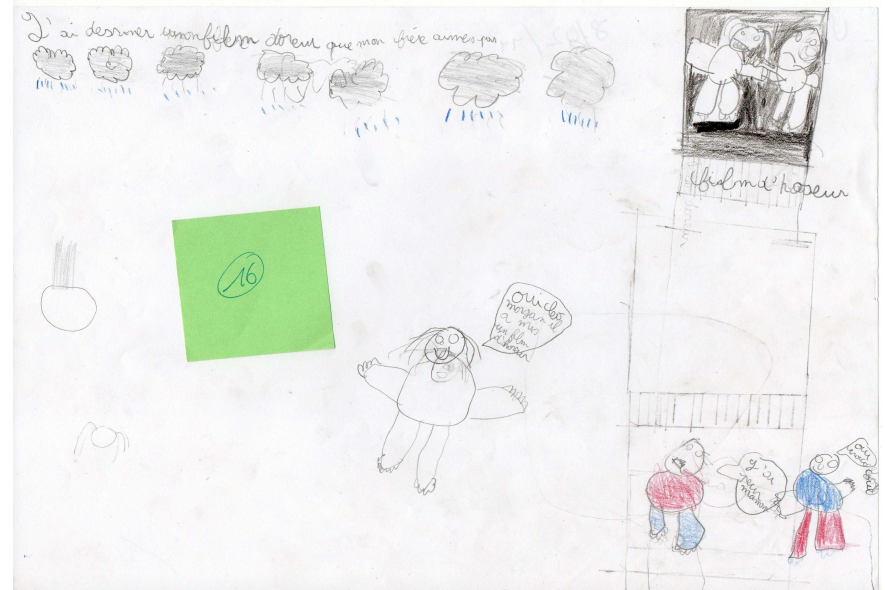
ANNEXE 3



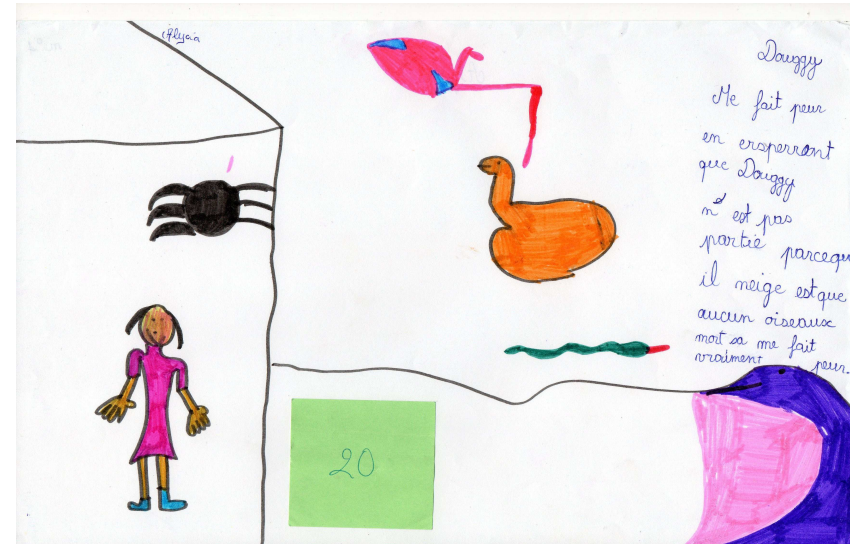
ANNEXE 4



ANNEXE 5



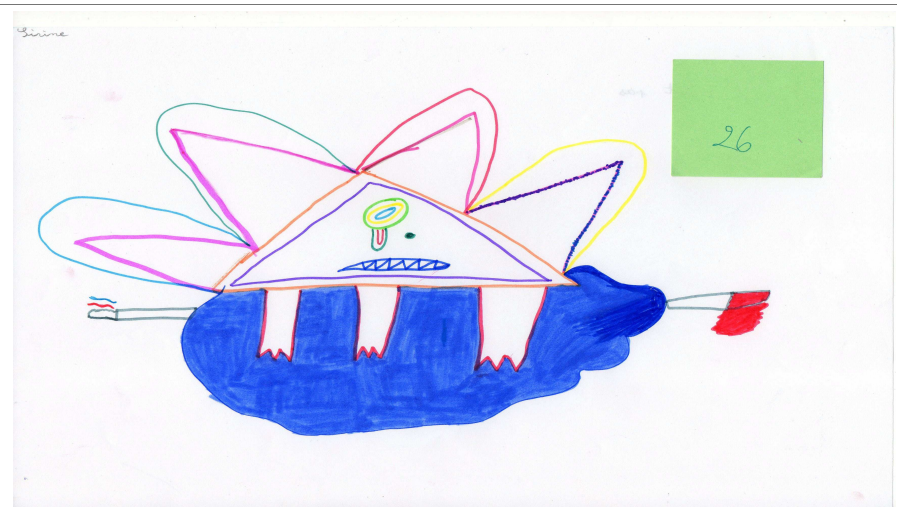
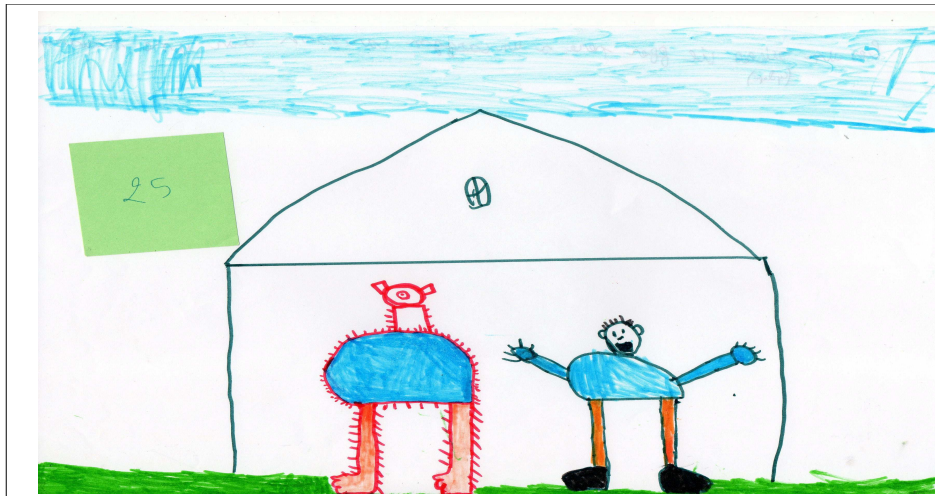
ANNEXE 6



ANNEXE 7



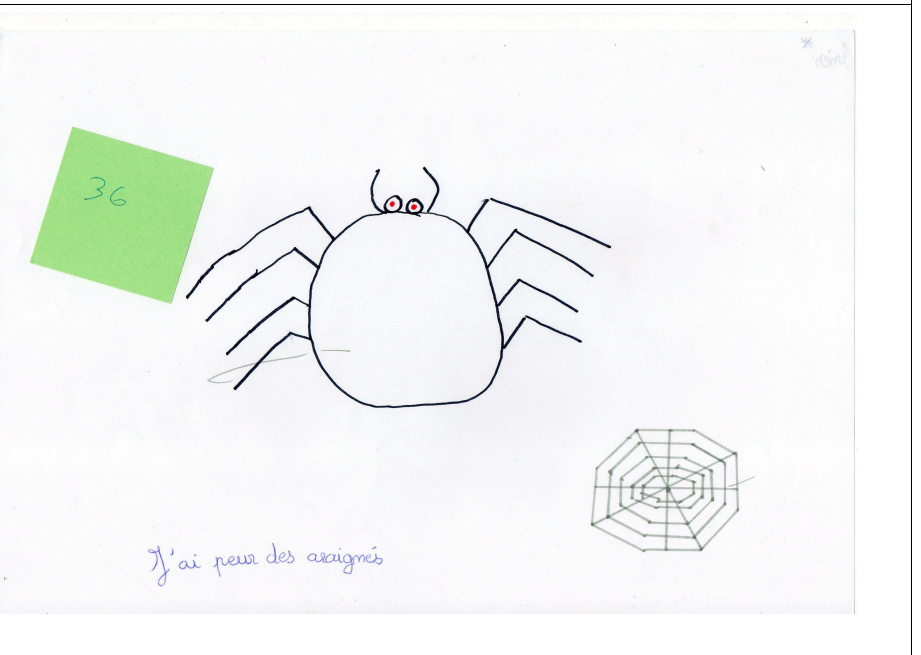
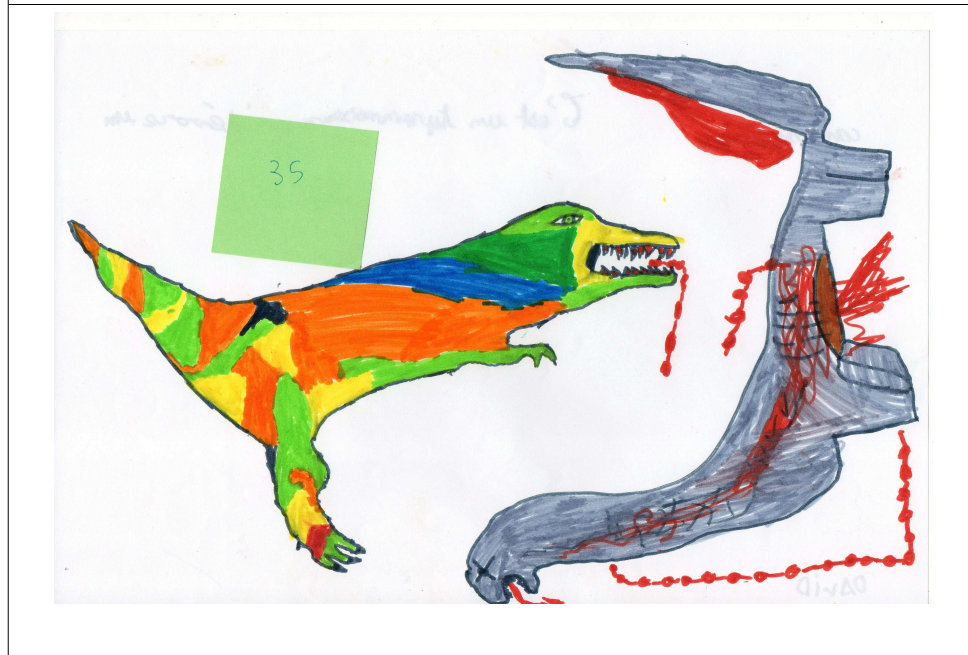
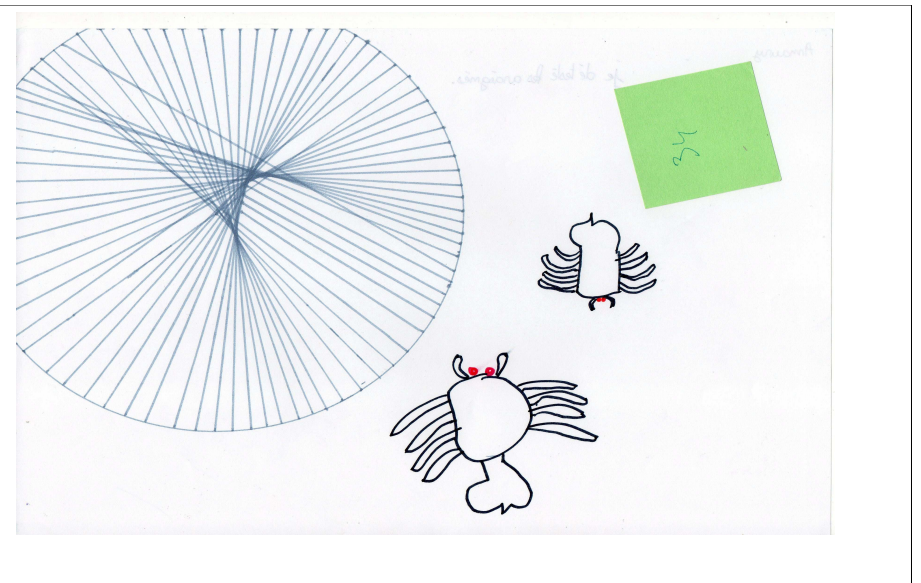
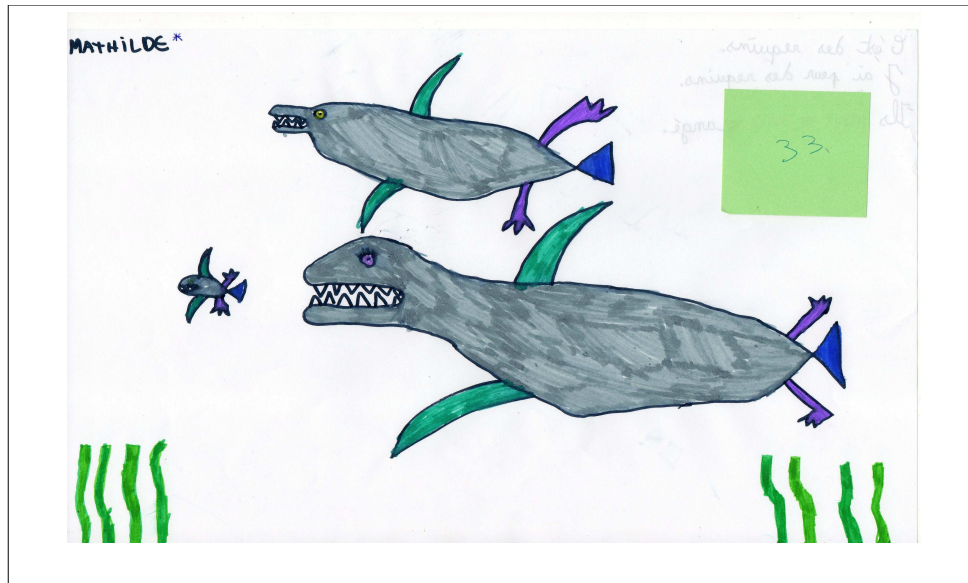
ANNEXE 8



ANNEXE 9



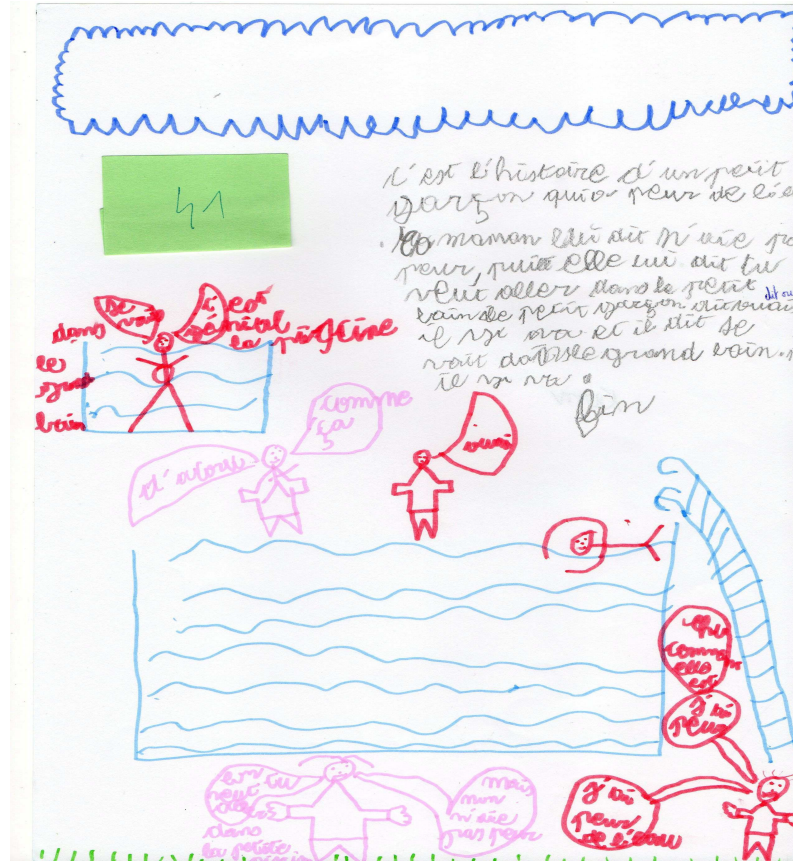
ANNEXE 10



ANNEXE 11



ANNEXE 12



Cette étude porte sur l'imaginaire de la société française et notamment ce qui a trait à la peur. Dans un premier temps, la notion même d'imaginaire est questionnée. Une analyse des coutumes, des traditions, des légendes et des mythes de différentes sociétés à travers le monde a permis de comprendre ce que le terme imaginaire impliquait. Ainsi a été mis en évidence un code de conduites regroupant des « images » propres à un groupe de personnes qui aide à vivre ensemble. Dans un deuxième temps, c'est l'imaginaire français qui a été étudié pour connaître les éléments qui le composaient. Un travail sur les contes de fées qui nourrissent la culture française depuis bien longtemps a été choisi. Un filtre de travail a alors été créé, regroupant les items de cet imaginaire. L'étude menée, dans un troisième temps, dans le cadre de la recherche s'est portée sur un panel d'enfants français qui devaient répondre à la question: « c'est quoi la peur? » avec un dessin. Une fois collectés, le panel a été étudié à travers le filtre des items de la deuxième partie. Ainsi, des rapprochements entre le code établi et la pratique de ce code ont été mis en lumière, de même pour les items en marge ou absents du code.

Cette étude pourra être utile dans la pratique de l'enseignant car elle permet de réfléchir sur les modes de communication choisies pour dialoguer avec un enfant. De plus, elle met au clair l'évolution de l'imaginaire chez les enfants français. Ainsi, une meilleure connaissance des peurs pourra aider l'enseignant à comprendre certains comportements.

Mots clés: imaginaire, peur, dessin, société