

Parcours Elfe, thème « La fantasy pour la jeunesse »

Archétypes, stéréotypes de la fantasy pour la jeunesse, et leurs évolutions

Isabelle Olivier

La fantasy fait partie de ce que l'on appelle parfois les littératures de genre, c'est-à-dire des genres littéraires fondés sur des codes très précis. Cela implique en particulier certains types de personnages, de situations narratives ou de schémas narratifs d'ensemble. Ce caractère convenu et répétitif, répondant à de réelles attentes chez le lectorat concerné, a conféré aux littératures de genre une étiquette de médiocrité, connotée par l'appellation « paralittérature » ou plus franchement, « mauvais genre ». Les stéréotypes se trouvent donc au cœur des littératures de genre, dont la fantasy.

A ce stade, il n'est peut-être pas inutile de rappeler ce qu'est un stéréotype : on peut le définir comme « une association stable d'éléments (images, idées, symboles, mots) formant une unité » conçue comme une unité infiniment reproductible et reconnaissable à travers les variations singulières¹. Vous voyez que l'on retrouve l'idée de répétition, qui amène celle de figement. Le stéréotype est fondamentalement ambivalent, dans la mesure où il aide à établir des catégories, mais il a aussi une dimension réductrice (c'est-à-dire abusivement simplificatrice).

Or la littérature légitimée, c'est-à-dire valorisée par les instances culturelles et scolaires officielles, se caractérise justement par le contraire, c'est-à-dire par l'originalité des formes et des significations. Précisons tout de même que cette opposition, qui nourrit d'ailleurs des débats passionnés, est assez spécifiquement européenne, voire française, et se révèle beaucoup moins contrastée dans la culture anglo-saxonne.

¹ *Dictionnaire culturel de langue française*, sous la direction d'Alain Rey, Le Robert, 2005, cité par Odile Gannier, « La littérature à stéréotypes : réflexion sur les combinatoires narratives », *Loxias* 17.



Pour revenir au cas de la fantasy, vous avez vu que la fantasy épique, grâce à ou à cause de Tolkien, a longtemps constitué le pôle de référence de ce genre désormais multiforme. Ainsi, comme c'est souvent le cas pour les œuvres novatrices, l'œuvre de Tolkien qui renouvelait le genre, a exercé une influence décisive voire écrasante – et c'est là que les problèmes commencent – sur la plupart des récits ultérieurs en fantasy.

Si certaines œuvres se sont démarquées du modèle, ne serait-ce que par le choix d'autres cadres que des univers médiévalisants, beaucoup ont utilisé cette formule jusqu'à l'usure et ce qui était original ou novateur dans l'œuvre de Tolkien est devenu synonyme d'appauvrissement du genre et d'essoufflement.

Et c'est là que nous en arrivons au cas de la fantasy pour la jeunesse. En effet, on serait en droit de penser que des récits d'un genre déjà stéréotypé adressés spécifiquement à de jeunes lecteurs risquent de tomber dans une sur-simplification outrancière, qui à défaut de leur nuire, ne les enrichira pas beaucoup. Et d'emblée, il faut bien reconnaître qu'à première vue, la fantasy apparaît depuis une bonne quinzaine d'années comme un ensemble très homogène, où foisonnent « jeunes dragonniers » et « petit(e)s sorciers / sorcières surdoués »² en quête d'aventures et d'apprentissage. On peut penser alors que l'on y trouve des récits se ressemblant étrangement les uns les autres et sans grand intérêt. Cela est parfois, voire souvent vrai, mais pas toujours. C'est pourquoi je vous propose une incursion dans la production actuelle, en explorant plus particulièrement les deux tendances que j'ai citées : les dragonniers pour commencer, c'est-à-dire la fantasy imprégnée par le modèle épique d'un côté, et la fantasy des jeunes sorciers de l'autre. Je précise d'ailleurs qu'il s'agit de dominantes, car nombreux sont les récits qui finalement relèvent de ces deux tendances à la fois.

² Anne Besson, « La fantasy pour la jeunesse, stagnation ou mutation ? », *Lecture jeune* 138, juin 2011, p. 15.



Le modèle de la fantasy épique, influencé par l'univers tolkienien

Je prendrai l'exemple de trois récits relevant assez nettement de la fantasy épique (dont vous parlera plus précisément Emmanuelle Poulain-Gautret lors de la semaine 3), dans lesquels on retrouve les caractéristiques évoquées plus haut, héritées de Tolkien.

Il s'agit du cycle d'*Eragon* de Christopher Paolini, de la *Quête d'Ewilan* de Pierre Bottero et du *Livre des Étoiles* d'Éric L'Homme.

Si *Eragon* reprend sans grande originalité des thèmes, des situations narratives ou des motifs littéraires empruntés en grande partie à Tolkien et Annie Mc Caffrey, il n'en va pas tout à fait de même pour les deux autres récits. Remarquons d'ailleurs que les récits de Bottero et d'Éric L'Homme relèvent aussi de la deuxième tendance par certains traits, en particulier les pouvoirs conférés au héros, sa relation d'apprentissage avec un mentor dont il est le disciple.

Ces deux récits se démarquent à plusieurs égards du modèle tolkienien et offrent à leurs jeunes lecteurs des univers plus riches et originaux qu'on aurait pu le croire, en particulier celui de Pierre Bottero.

Tout d'abord, en ce qui concerne le cadre spatio-temporel, on peut qualifier d'univers médiévalisants le Pays d'Ys dans *Le Livre des Étoiles* comme Gwendalavir dans la *Quête* et les *Mondes d'Ewilan*. D'ailleurs, des cartes géographiques à l'orée de ces récits confirment leur dimension épique et donnent une épaisseur aux mondes qui y sont évoqués. Ce sont donc des mondes peu urbanisés, sans industries, offrant de grands espaces propices à l'aventure, avec des sociétés dont l'organisation fait songer à celle de la tripartition médiévale entre nobles guerriers, pouvoir spirituel et travailleurs. Ces mondes sont peuplés de créatures imaginaires issues de contes, de mythes qui renvoient d'une certaine manière à l'absence de solution de continuité entre perception du réel et du surnaturel au Moyen Âge.

Toutefois, ces univers évitent la plate démarcation avec les grands stéréotypes des univers médiévalisants de la fantasy par un jeu parodique qui permet d'emblée une prise de distance amusée. Ainsi, le Pays d'Ys dans le *Livre des Étoiles* a su prendre le meilleur du Moyen Âge, pourrait-on dire, et du Monde Certain, correspondant au nôtre, en particulier l'ordinateur et le Nutella. Mais c'est dans les cycles de P. Bottero que cette prise de distance



paraît la plus manifeste. Lors de leur première incursion dans le monde parallèle de Gwendalavir, Salim et Camille, alias Ewilan, arrivent dans une sorte de bourg médiéval où se tient un marché très pittoresque à leurs yeux, si bien que Salim ne peut s'empêcher de déclarer : « On se croirait revenus au Moyen Âge ! »³ (t. 1, chap. 13, p. 91). Cette déclaration fonctionne comme un clin d'œil au lecteur en signalant un jeu sur les conventions que l'on se réapproprie tout en les mettant à une relative distance. D'ailleurs, on trouve dans Gwendalavir une ville très futuriste telle qu'Al Jeit, dont les somptueuses constructions de métal et de verre n'ont rien à envier à nos villes modernes⁴. Et dans le *Livre des Étoiles*, le Monde Incertain qui jouxte le Pays d'Ys s'ouvre sur d'autres mondes caractérisés par un imaginaire très syncrétique.

Ensuite, si l'on se penche sur les personnages, il s'agit d'adolescents avec des aspirations et des questionnements qui correspondent à ceux d'adolescents aujourd'hui, qui en cela diffèrent sensiblement des hobbits, et l'on remarque aussi la place de plus en plus marquée des héroïnes au caractère bien trempé, le cycle de Bottero étant tout à fait représentatif de ce point de vue.

Le modèle des aventures du jeune sorcier (se décline aussi au féminin)

J'en viens à présent au second modèle : celui des aventures du jeune sorcier. Il est évident qu'il découle directement du phénomène *Harry Potter* et j'y insisterai moins. *Harry Potter* a d'ailleurs fait des émules dans la fantasy française, parmi lesquels on retrouve notamment le *Livre des Étoiles*, puisque le héros Guillemot, qui aspirait au départ à devenir Chevalier du Vent, découvre ses talents de sorcier.

On y trouve invariablement des orphelins élus et marginaux - ou marginalisés - découvrant leurs pouvoirs, une prophétie, une quête initiatique passant par une lutte contre un mage noir. Mais il faut dire aussi que la fantasy puise aux sources de la mythologie et des contes

³ *La Quête d'Ewilan*, t. 1, chap. 13, p. 91 : « ... souffla Salim à l'oreille de son amie en montrant les murailles et les tours. Tout est en pierre, il n'y a pas un seul morceau de béton ou une longueur de fil électrique. Même pas une misérable antenne parabolique... »

⁴ *La Quête*, tome 2, 2^e partie (« Al Jeit »), p. 159 : « Al Jeit n'était pas une ville, mais un miracle de clarté, de couleurs et d'eau. Jaillissant de la plaine comme un bastion inexpugnable, un plateau rocheux aux bords verticaux s'élevait à une cinquantaine de mètres. La capitale était construite à son sommet, tours défiant le ciel, coupoles de nacre, passerelles arachnéennes. »



comme vous avez pu le voir précédemment et que ce qui apparaît comme un phénomène de stéréotypie reprend en réalité les grands archétypes à l'œuvre dans ces récits fondateurs et c'est ce que fait en particulier J. K. Rowling. On pourrait montrer d'ailleurs que la fantasy emprunte au départ à un grand archétype qui est celui de la Quête du Graal, que l'on retrouve sous différentes formes dans les mythologies indo-européennes.

Et d'ailleurs, si l'on y regarde bien, n'est-ce pas aussi les mêmes stéréotypes que l'on trouve dans la fantasy épique pour la jeunesse, si ce n'est qu'elle s'inscrit dans des univers néo-médiévaux empruntant au bestiaire de Tolkien ?

A cela s'ajoute désormais la conception des récits selon le format du cycle, c'est-à-dire la répartition de l'histoire sur plusieurs tomes, formant chacun un tout autonome, mais s'inscrivant dans une continuité narrative qui mène le héros d'une situation initiale vers une situation finale.

Des récits de fantasy pour la jeunesse... sans stéréotypes ?

La question est alors : existe-t-il, voire peut-il exister des récits de fantasy pour la jeunesse originaux et de qualité ? La réponse est...oui !

Tout genre a ses stéréotypes et un stéréotype n'est pas mauvais en soi et tout dépend, finalement de l'usage que l'on en fait. On pourrait dire que c'est également une question de dosage. Nous avons vu par exemple comment P. Bottero ou E. L'Homme s'emparent du *topos*, c'est le cas de le dire, de l'univers médiévalisant, pour le renouveler. Car c'est ce qu'attendent les lecteurs du genre : le plaisir de la reconnaissance et de la variation, comme on l'a vu déjà pour le conte. En effet, si les formules actuelles sont porteuses – et les éditeurs ne s'y trompent pas – elles peuvent finir inévitablement par lasser et entraîner la désaffection des lecteurs.

Je donnerai ainsi quelques exemples de la façon dont certains récits récents de fantasy pour la jeunesse se démarquent des clichés habituels propres au genre :

- nous avons vu par exemple que la variation sur le cadre spatio-temporel peut déjà constituer un facteur de renouvellement, tant la présence d'univers néo-médiévaux



est prégnante dans la fantasy épique qui a longtemps constitué le pôle le plus représentatif de la fantasy. Mais certains récits présentent des univers tout à fait singuliers : ainsi *La Saga des Wildenstern* d'Oisín McGann se déroule dans un cadre néo-victorien et s'inscrit dans la veine « steampunk », tandis que *Le Cycle d'Alamänder* d'Alexis Flamand s'ancre dans un univers tout à fait original, à la fois touffu et très farfelu, comme l'annonce d'emblée la quatrième de couverture du premier tome : « Dites adieu aux orques, aux elfes et aux dragons ! ». Dans un registre tout à fait différent, la retraite de Russie, les sagas norroises et le chamanisme forment la toile de fond du très beau livre de Jean-Claude Mourlevat, *Le Chagrin du Roi Mort*. Je pourrais donner bien d'autres exemples, notamment pour la fantasy française (je pense notamment à Charlotte Bousquet, *La peau des rêves*).

- il y a aussi l'humour et notamment le jeu avec les codes de la fantasy qui caractérisent plusieurs récits : *Le cycle d'Alamänder*, *La Saga des Wildenstern* ou encore *Les Haut-Conteurs*. Par exemple, le « sage » du village où vit Maek, l'un des héros dans le cycle d'Alexis Flamand, est un vieil illuminé alternant « visions prophétiques et éthyliques », et qui donne la bonne réponse à peu près une fois sur deux aux questions des villageois, déconstruisant quelque peu le stéréotype du mage plein de sagesse et d'expérience hérité de Gandalf, qui emprunte lui-même beaucoup de ses traits à Merlin, l'archétype du vieux sage.

On relève en outre plusieurs traits novateurs qui contribuent au renouvellement du genre :

- parallèlement à l'humour, des univers plus sombres, frayant avec la littérature vampirique ou la dystopie : c'est le cas de *Jack Spark* de Victor Dixel ;
- des personnages plus complexes et des univers moins manichéens ;
- l'apparition de personnages féminins de plus en plus marquée, qui répond au fait que le lectorat de fantasy est majoritairement féminin (voir la trilogie de Kristin Cashore) ;
- mais le trait le plus notable est celui de l'hybridation des genres et notamment d'hybridations inédites. Ainsi, le *Cycle d'Alamänder* mêle fantasy, récit policier, humour ; *Les Haut-Conteurs* relève à la fois du roman historique, du roman policier fantastique et de la fantasy. Du côté des auteurs, le mélange des genres permet de ne pas s'encombrer d'étiquettes (plus attendues par un lectorat adulte) afin de laisser libre cours à un imaginaire fécond, comme c'est le cas pour le prolifique Fabrice Colin, tandis que les jeunes lecteurs recherchent avant tout l'exploration d'un imaginaire qui les surprenne tout en leur ménageant certains repères.



Parallèlement, certains récits, tout en reprenant les codes du genre de manière assez classique, rappellent l'importance de la capacité à s'émerveiller, qu'il faut préserver, comme *Fablehaven* de Brandon Mull ou *Reckless* et *Le Livre des choses perdues* que nous avons assez largement évoqués lors du précédent module.

Le dernier phénomène à signaler est l'émergence d'un public critique et participatif très actif, en particulier dans la catégorie d'âge des 15-35 ans, qui échange sur les récits et les auteurs sur des forums, des sites dédiés à cet effet, mais surtout qui écrit des récits dans le prolongement des œuvres admirées, les illustre et développe même parfois une philosophie de vie à partir de ces dernières. Il se forme en tout cas autour de certaines œuvres de véritables communautés.

La fantasy pour la jeunesse est donc pour une grande part une fantasy innovante, qui peut même inspirer parfois des œuvres non dédiées à la jeunesse (voir le cycle de Lev Grossman, *Les Magiciens*), à laquelle on peut légitimement attribuer le slogan : « L'imagination au pouvoir ».

Isabelle Olivier

