

Le comique dans la littérature fantasy de jeunesse

Analyse de *La Quête d'Ewilan* de Pierre Bottero

Mémoire réalisé par
Cloé Richard

Promoteur(s)
Jean-Louis Tilleuil

Année académique 2016-2017
Master ROM2M, Finalité Sciences et Métiers du Livre

Le comique dans la littérature fantasy de jeunesse

Analyse de *La Quête d'Ewilan* de Pierre Bottero

Mémoire réalisé par
Cloé Richard

Promoteur(s)
Jean-Louis Tilleuil

Année académique 2016-2017
Master ROM2M, Finalité Sciences et Métiers du Livre

Je remercie mon promoteur pour ses conseils et
pour l'intérêt qu'il a porté à mon travail.

Je remercie aussi mes relecteurs pour leur
précieuse aide.

Introduction

Le comique, la jeunesse et la fantasy

Les livres correspondant à la fantasy de jeunesse ont pris leur essor ces dernières années grâce, entre autres, à une forte demande de la part d'un lectorat d'adolescents et au développement du genre de la fantasy. L'intérêt pour le comique est venu avec la constatation de sa récurrence dans les ouvrages de fantasy destinés à la jeunesse, d'autant plus que cet aspect n'est pas le plus attendu lorsque nous parlons de littérature fantasy de jeunesse. Nous nous intéresserons donc particulièrement à sa spécificité dans le domaine de la littérature, c'est-à-dire à un comique du langage, à sa place dans le récit et à ses finalités intimement liées avec la catégorie de l'ouvrage où il est utilisé.

Dès lors, la question qui se pose est la suivante : existe-t-il un comique propre au genre de la fantasy jeunesse dans ses formes et dans ses finalités ? Pour répondre à cette question, nous analyserons les trois tomes de *La Quête d'Ewilan* de Pierre Bottero dans leur réédition datant de 2016. La série s'inscrit à la fois dans la littérature de jeunesse et dans le genre de la fantasy française et elle est marquée par le comique au niveau du langage, de la narration et des finalités. Les genres sont une manière de catégoriser les ouvrages littéraires en fonction de leur contenu et/ou de leur registre. *La Quête d'Ewilan* est classée dans un genre particulier, ce qui implique que l'ouvrage s'inscrit dans une catégorie ayant ses caractéristiques propres. En même temps, il fait preuve de singularité en tant qu'œuvre littéraire.

L'objectif est de tirer de cette analyse les caractéristiques du comique qui sont présentes dans *La Quête d'Ewilan* en les mettant en lumière avec les spécificités du genre. L'absence d'ouvrages scientifiques qui analysent les trois parties de la problématique soulevée ci-dessus nous pousse à chercher des rapprochements entre elles par l'intermédiaire de points communs qui existeraient dans leurs définitions respectives. L'augmentation des possibilités pour créer l'inattendu, source de comique dans une littérature de l'imaginaire, laisse à penser que la fantasy est un genre propice à l'épanouissement du comique. Le monde imaginaire ayant ses propres règles, l'inattendu en devient totalement imprévisible. Par conséquent, il n'est pas limité dans la création de situations et de dialogues absurdes. Le point commun entre la fantasy de jeunesse et le comique se situerait par conséquent dans la créativité et les jeux de langage nécessaires à la mise en place de l'inattendu comique. Il y aurait donc une spécificité dans la forme que prend le comique dans la fantasy. Pour la littérature de jeunesse, c'est la récurrence du comique qui

laisse à penser qu'il y a une spécificité dans sa finalité en lien avec le public particulier auquel cette littérature s'adresse.

Le mémoire se divise en deux parties. La première est consacrée à la description en trois chapitres des bases théoriques concernant la structure du comique en littérature ainsi que son rapport avec la littérature de jeunesse et le genre de la fantasy. Le comique peut prendre différentes formes et il peut avoir différentes finalités autres que celle concernant le rire. Les finalités correspondent à l'objectif du comique et sont en relation avec le genre dans lequel s'inscrit l'ouvrage. En effet, le comique n'est pas neutre et il véhicule des messages à destination du lecteur. La seconde partie concerne l'analyse en elle-même de *La Quête d'Ewilan* et se découpera en deux chapitres. Le premier s'intéresse au comique tel qu'il est présent dans le langage et dans le récit, et le second aux finalités et aux spécificités liées au discours comique présent dans *La Quête d'Ewilan*.

PARTIE I

Le comique, la littérature de jeunesse et la fantasy

Chapitre 1

Le comique en littérature

1. Les précisions dans la définition du comique

Dans le cadre de la partie théorique concernant le comique, des choix ont été faits pour pallier l'abondance d'informations parfois contradictoires qui ont comme objectif d'en donner une définition. Deux écoles existent chez les théoriciens du comique. Pour certains, comme Dominique Jardon, il est une forme générique qui englobe l'humour, l'ironie et la parodie¹. Au contraire, pour Jean Fourastié, il est distinct de ces derniers et possède des caractéristiques qui lui sont propres². Dans le cadre de cette analyse, la première option sera prise en compte. Dès lors, pour ce mémoire, le comique sera à prendre dans la mesure où il regroupe l'humour, la parodie et l'ironie. Les distinctions entre ces différents types de comique sont souvent relatives, par conséquent, et par souci de clarté, l'analyse tiendra compte uniquement des caractéristiques du comique comme un ensemble. Seule l'ironie sera analysée plus en détail dans la mesure où elle se distingue du comique dans sa forme et dans sa finalité et où elle est très présente dans *La Quête d'Ewilan*. Au contraire, la parodie est absente de l'ouvrage et l'humour n'apporte aucune information pertinente supplémentaire. En effet, l'humour est analysable selon les mêmes étapes que celles du comique et il se distingue de celui-ci principalement par le fait que le comique peut être involontaire tandis que l'humour est toujours voulu. Cependant, dans le cadre d'un texte littéraire, nous présumons que le comique est cherché par l'auteur et nous éliminons le comique involontaire de cette analyse. L'humour sera donc intégré dans ce que nous qualifierons de comique.

Le comique se caractérise par ailleurs par le fait qu'il est trouvable sous beaucoup de formes, avec divers supports et qu'il est présent à différentes époques : l'audiovisuel, les spectacles, la littérature, dans le quotidien, une conversation entre amis, les fables, les farces et bien d'autres encore. Cette pluralité le rend complexe à cerner dans sa globalité. Cependant, il revêt des formes et aborde des thématiques qui le favorisent sans pour autant être suffisantes à sa réalisation. Il est dès lors pertinent d'analyser sa réalisation dans un domaine particulier tel que la littérature.

¹ JARDON Dominique, *Du comique dans le texte littéraire*, Bruxelles, De Boeck / Duculot, 1988, p. 9.

² *Ibid.*

Une autre question concerne la relation entre le rire et le comique. Même s'ils paraissent liés, le premier ne suffit pas à donner une définition du deuxième : il en est une conséquence possible.

Le rire est un phénomène complexe, relatif, ambigu auquel on ne peut guère se fier, d'autant qu'il n'est pas possible d'en faire le but systématique, direct ou ultime du comique.³

Mais le comique produit bien un effet plus ou moins observable sur une personne donnée. Dès lors, si le rire n'est pas suffisant pour expliquer le comique, le plaisir est quand même à prendre en compte, dans une analyse, comme une des finalités principales. En effet, il est courant et surtout recherché dans un énoncé comique.

Une manière classique de définir le comique est de dire ce qu'il n'est pas et donc de l'opposer à son contraire le plus évident : le sérieux. Les genres littéraires se sont attachés à conserver cette distinction en opposant par exemple, en théâtre, la comédie et la tragédie ou en instituant la parodie comme un genre littéraire définissable. Si ces moules paraissent commodes, leur efficacité est relative. Par exemple, Molière, dont les comédies sont célèbres pour leur capacité à faire rire, est un auteur représentatif d'un travail d'ambiguïté concernant l'opposition radicale du comique et du sérieux au sein de son théâtre. En effet, sous l'étiquette « comédie » se cache une critique de la société et non plus du seul personnage principal comme il est possible de le croire à la première lecture. De même, ce personnage dont les traits semblent exagérés peut se présenter sous un jour tragique. Alceste dans *Le Misanthrope* devient un héros à la recherche de l'authenticité illusoire dans les relations entre les personnes⁴. Cet exemple illustre la porosité entre les genres qualifiés de typiquement comiques et ceux dits sérieux. Ainsi, même si le comique se présente comme une « variété aberrante des pratiques légitimes »⁵ son statut dans un texte est trop relatif et variable que pour être défini uniquement dans son opposition avec le sérieux. De même, il n'existe pas de genre spécifiquement comique. Mais la question qui se pose est : existe-t-il un langage propre au comique ?

³ DEFAYS Jean-Marc, « De la spécificité du discours comique », dans *Le français moderne, revue de linguistique française*, tome LXIV, n°1, 1996, p. 64.

⁴ PIRET Pierre, communication personnelle [Notes de cours], 11 mars 2015.

⁵ DEFAYS Jean-Marc, *op. cit.*

2. Le langage comique

Jean-Marc Defays, dans *Le comique, principes, procédés, processus*, distingue quatre niveaux de manifestation du comique verbal, allant du plus particulier au plus général : infralinguistique, qui correspond par exemple aux intonations, linguistique avec tout ce qui est jeux de mots, extralinguistique avec les anecdotes et métalinguistique avec les jeux sur les codes. C'est sur ces niveaux que se manifeste l'anomalie.

L'analyse rhétorique est nécessaire à la compréhension du comique et elle participe à son identification. De fait, les figures de rhétorique ont « une structure discernable indépendante du contenu, c'est-à-dire une forme (syntaxique, sémantique, pragmatique) et un emploi qui s'éloignent de la forme normale de s'exprimer et par là, attirent l'attention »⁶. L'attention est une caractéristique du comique qui sera développée plus en avant en rapport avec l'inattendu et l'anomalie. Nous avons vu que le comique cherche à faire passer un message et/ou à créer un effet. Il est dès lors intéressant de reprendre certaines de ces analyses.

2.1. L'anomalie verbale comme source de comique

Le comique en littérature est une construction qui passe par le matériel verbal. La question est de savoir si ce dernier reçoit un traitement particulier qui le rend comique. Le point commun souligné par Jean-Marc Defays entre la littérature et le comique est dans le traitement qu'ils font du langage. De fait, tous deux font « une utilisation ludique du matériau de la langue⁷ ». Cependant, le comique peut prendre différentes formes, il n'est pas limité à la littérature. Leur ressemblance s'arrête donc là.

Le comique verbal se fonde sur la notion d'anomalie et celle-ci existe sous des formes diverses comme le jeu de mots, les figures de style, qui sont moins des traits typiques du comique qu'une possibilité parmi d'autres de le véhiculer. Plus généralement, l'anomalie correspond à l'irruption de l'inattendu dans le familier ou dans ce qui est logique et se décline en plusieurs appellations. Henri Bergson distinguera ainsi deux manières d'être dans la vie sociale : l'une est adaptée à cette dernière, l'autre au contraire inadaptée. De cette inadaptation résulte une raideur, une marginalité, qui, quand elle est inoffensive, provoque un effet comique. Cette raideur est qualifiée de « mécanique plaqué sur le vivant »⁸. « Pour qu'un événement soit

⁶ OLBRECHTS-TYTECA Lucie, *Le comique du discours*, Bruxelles, Université libre de Bruxelles, 1974, p. 150.

⁷ DEFAYS Jean-Marc et ROSIER Laurence, *Approches du discours comique*, Sprimont, Mardaga, 1999 (Philosophie et langage) p. 18.

⁸ JARDON Dominique, *op. cit.*, p. 20.

comique, il faut donc que le changement du monde que je vis ou auquel j'assiste soit tenu à distance et qu'il soit, non pas aberrant en soi, mais considéré comme tel.⁹ » Ce changement provoque la surprise du rieur. Un exemple de Pierre Ferran :

Le chasseur a pâli quand le léopard a foncé.¹⁰

Cette phrase est construite en deux parties parallèles comprenant chacune un sujet et un verbe et liées par une conjonction de subordination. Le comique s'opère par le jeu entre deux significations du mot « foncé ». Il est à la fois un verbe qui a le sens d'aller rapidement à un endroit et un adjectif qui s'oppose à « pâli ». Dans ce cas-ci, la phrase peut être sortie de son contexte d'énonciation, elle gardera malgré tout son sens comique, puisque ce dernier est contenu dans l'opposition entre « pâli » et « foncé » et dans le double sens du mot « foncé ». C'est un exemple de comique véhiculé par un jeu dans le langage. L'anomalie inattendue est dans le double sens du verbe, ce qui le rend comique.

L'anomalie à elle seule ne suffit pas à créer du comique. Pour reprendre Tzvetan Todorov, trois étapes découpent les jeux sur le langage : d'abord l'intention qui est mise dans l'énoncé, ensuite, « un travail de figuration (syntagmatique), qui attire l'attention de l'auditeur et l'entraîne à chercher une interprétation nouvelle »¹¹, et pour finir « un travail de symbolisation qui consiste à induire à partir d'un premier sens, un sens second »¹². Le second niveau correspond aux moyens mis en œuvre par l'auteur pour attirer l'attention du lecteur, c'est-à-dire la matérialité linguistique, par exemple les mots valises, les calembours. D'autres moyens peuvent être utilisés, comme l'emploi du même matériel linguistique. Par exemple, le comique joue sur la similitude entre les sonorités des mots quand Rousseau est décomposé en roux sot, mais aussi sur le double sens, le calembour, le déplacement, l'unification, la contradiction. Le troisième niveau est le moment où le lecteur interprète l'énoncé, ce qui implique une participation active de sa part. L'énoncé comique possède une double signification, une littérale, c'est le sens premier que le lecteur identifie, et l'autre plus subtile, qui est le second sens qui produit l'effet comique. Le premier niveau concernant l'intention de l'auteur sera quant à lui développé dans la partie sur le discours et les finalités du comique. En effet, si l'anomalie du matériel verbal est l'aspect le plus évident à trouver pour le lecteur, la

⁹ EMELINA Jean, *Le comique. Essai d'interprétation générale*, Paris, Sedes, 1991 (Présences Critiques), p. 52.

¹⁰ FOURASTIÉ Jean, *Le rire, suite*, Paris, Denoël/Gonthier, 1983, p. 137.

¹¹ TODOROV Tzvetan, *Les genres du discours*, Paris, Seuil, 1978 (Poétiques), p. 284.

¹² *Ibid.*

première phase de la construction du comique se situe dans l'intentionnalité. Il n'existe donc pas de langage propre au comique et qui ferait rire de manière systématique, mais un traitement particulier du langage qui tend à produire un effet comique.

Le matériel verbal sert aussi à la construction du comique au sein du récit. L'anomalie se situe dès lors dans la construction de personnages et de situations comiques. Elle n'est donc plus interne au langage, mais au sein d'un enchaînement d'événements.

3. Le récit et le comique

3.1. Les personnages comiques

Certains personnages sont d'emblée présentés comme comiques, tant par leur attitude et leur personnalité que par leur apparence. En tant que véhicules de l'action, ils sont aussi générateurs privilégiés du comique. Un exemple de personnage comique est celui de Pirlouit dans la bande dessinée *Johan et Pirlouit* de Peyo. Son apparence et sa personnalité sont des caractéristiques qui tendent à faire de lui un personnage comique. Il est dessiné comme un nain et il s'énervé et exagère facilement. De même, il se met souvent dans des difficultés et dans des situations cocasses. Sa fonction officielle à la cour du roi est celle du bouffon, mais il est surtout connu pour être le compagnon inséparable de Johan. Ces traits caractéristiques définissent le personnage, mais ne suffisent pas en eux-mêmes à le rendre comique. C'est en association avec le héros qu'un contraste se fait débouchant sur des situations, des dialogues comiques.

Les personnages comiques se forment donc dans leur relation avec les autres personnages. Dans *La rose des sables*, un convoi avec une rançon doit partir pour le Moyen-Orient et le roi veut donner une escorte au chevalier désargenté Godefroy de manière à rendre son voyage plus sûr. La case suivante montre Pirlouit en train de supplier les Saints du paradis que Johan ne les propose pas pour les accompagner : « Saint Eloi, Saint Elvire, Saint Patrick, Saint Antoine [sic] et tous les autres, faites que Johan ne dise pas ce que je crois qu'il va dire », et puis la suite, une fois que Johan a demandé à ce qu'ils se joignent à l'expédition, « Je le savais ! Maudits soient tous les Saints [sic] du Paradis ! »¹³ sous le regard surpris du messager qui a apporté la demande de rançon avec le chevalier. Le lecteur rit de la réaction de Pirlouit, mais ce dernier, victime à la fois de la proposition de Johan et du rire du lecteur, ne s'amuse pas du tout. Le roi en rajoute en disant « Je reconnais bien là votre cœur chevaleresque à tous les deux ! », alors que Pirlouit

¹³ PEYO, *Johan et Pirlouit. La rose des sables*, Bruxelles, Le Lombard, 2001, p. 15.

n'a aucune envie de participer. Il est cependant contraint, moins par la proposition de Johan que par le fait que le duo est inséparable. C'est donc par son attachement à Johan qu'il va s'engager dans cette aventure et c'est dans l'opposition entre l'esprit chevaleresque de Johan et le désir d'une vie facile de Pirlouit que naît le comique. Les personnages sont porteurs de l'action dans un récit. Selon toute logique, les personnages comiques seront le centre de situations comiques.

3.2. Les situations comiques

Le comique se décompose en deux phases centrales qui s'articulent autour de deux phases opposées : la tension et la détente. Ces dernières sont particulièrement marquées dans les situations comiques. En effet, l'anomalie est porteuse de tension pour le lecteur. Cette dernière est une rupture dans la linéarité prévue et attendue et cause donc un stress pour le lecteur qui se trouve face à l'inattendu. Par la suite, la chute de la tension est amenée par l'absence de conséquences néfastes pour l'objet du rire et provoque la détente pour le lecteur. Il peut s'en suivre des effets physiologiques tels que le rire.

L'absence de conséquences néfastes, aussi appelée innocuité, implique que le comique soit inoffensif ou « sans douleur ni dommage »¹⁴ et provoque chez le lecteur « une anesthésie momentanée du cœur »¹⁵. Cela suppose une insensibilité provisoire du rieur face à l'événement comique. L'innocuité n'est possible qu'à plusieurs conditions. Tout d'abord, une complicité existe entre les participants qui sous-entendent que ce qui donne matière à rire sera inoffensif et ne donnera lieu à aucune suite, bonne ou mauvaise. Les dessins animés ou les cartoons sont particulièrement représentatifs de cette notion. En effet, personne ne s'inquiétera lorsque Coyote tombe du haut d'un ravin alors qu'il cherche à attraper Bip Bip¹⁶, le public sait qu'il va revenir. L'innocuité est dans ce cas présente dans le pacte que le public fait en regardant le cartoon. Premièrement, les spectateurs sont là pour rire, il y a déjà la conscience plus ou moins aiguë que le cartoon sera drôle et donc la complicité s'installe. Deuxièmement, ils savent que c'est un personnage fictif, ce qui implique qu'il ne risque rien malgré ses nombreuses chutes et maladresses. De plus, par le concept même de cartoon qui implique plusieurs petits épisodes de quelques minutes qui se suivent, quelle que soit la possible gravité de sa chute, Coyote reviendra dans l'épisode suivant. L'effet aurait été moins amusant si les spectateurs n'avaient pas eu la

¹⁴ JARDON Denise, *op. cit.*, p. 53.

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ Personnages créés par Chuck Jones pour le cartoon *Road Runner and Wile E. Coyote*, 1949, Warner Bros productions.

confirmation que Coyote est encore en vie. Le rire aurait laissé la place à l'inquiétude, à la compassion face à ce que subit Coyote. Les mécaniques que ce dernier exploite pour piéger Bip Bip sont les mêmes, les conséquences de ses actions deviennent prévisibles, les spectateurs rient par avance de ce qui va suivre. Ils peuvent donc rire de ses maladroites sans qu'il y ait des conséquences bonnes ou néfastes pour ce dernier. Le format qui véhicule le comique, dans ce cas-ci le cartoon, favorise donc l'établissement du contrat entre les participants. L'auteur met en place des stratégies pour permettre au spectateur de ne pas s'inquiéter. Ainsi, la tension apportée par la surprise suite aux chutes de Coyote est contrebalancée par l'innocuité qui favorise la détente. De même, le fait que le spectateur vienne expressément pour rire le met déjà dans certaines conditions propices au comique.

La mise en place d'un énoncé comique implique la création d'une attente pour le lecteur. En effet, ce dernier face à un texte qui s'affiche comme comique va s'attendre à rire et va chercher les anomalies potentielles. Le comique peut être aussi ponctuel dans la narration d'un roman. « Il arrive aussi que le comique soit clairement circonscrit (un personnage, une scène), mis entre parenthèses sous la forme d'un intermède plaisant dont l'efficacité provient de l'effet de contraste avec le reste. »¹⁷ Le comique peut être en rapport direct avec des situations qui sont familières au lecteur dans la mesure où ce dernier les a déjà croisées. Le « déjà-vu » offre un sentiment de familiarité et en même temps de dépaysement dans son traitement comique.

3.3. La parodie, le déjà-vu et la référence

Le terme de parodie est généralement attribué à un texte entier ou à un type de texte « qui dans leur forme, leur contenu, leur finalité font l'objet de l'activité intertextuelle »¹⁸. En effet, il s'agit d'une transformation ludique, d'une « superposition imparfaite [...] entre les deux entités »¹⁹.

Le « déjà-vu » consiste dans la reprise et le détournement de ce qui est habituel au lecteur. Ainsi, il joue sur une des caractéristiques du comique qui consiste dans la mise en place d'éléments familiers au lecteur et en y introduisant une anomalie. Pour ce faire, il introduit un point de repère que le lecteur peut comprendre pour situer la référence ou l'allusion et donc que le comique soit efficace. En effet, ce dernier ne peut l'être que dans le rapport entre le dévoilement de la référence et la logique interne du comique qui par essence se veut décentrée.

¹⁷ DEFAYS Jean-Marc, « La rhétorique, la sémiotique et le comique », dans *Recherches sémiotiques / Semiotic Inquiry*, Montréal, Université du Québec, vol. 14, n°3, 1994, p. 91.

¹⁸ ID., *Le comique. Principes, procédés, processus*, Paris, Seuil, 1996 (Mémo), p. 46.

¹⁹ *Ibid.*

Ce dépaysement, pour reprendre le terme de Jean-Marc Defays, se place dans ce qui nous est habituel : notre langue en relevant les incohérences, notre patrimoine « en citant des propos consacrés »²⁰ et notre culture en remettant en cause des usages. Ainsi, la reprise et la transformation par exemple de citations relèvent du « déjà-vu », de même que les allusions d'un texte dans un autre texte.

L'ensemble, comprenant le langage et le récit, tend à modeler un discours comique avec des caractéristiques et des finalités propres à celui-ci.

4. Le discours comique

Le discours comique tend à se construire dans l'apparence formelle du comique, dans ses finalités et dans la relation entre le lecteur et l'auteur au travers du texte. Ces trois aspects déterminent la réussite du comique. Si la matérialité de la langue participe à la construction du discours comique, c'est avec l'intention comique de l'auteur dans l'acte qu'il pose et la mise à distance du lecteur que le discours comique tire sa spécificité.

4.1. Les actes discursifs

La question devient : quel type d'acte l'auteur pose-t-il en construisant un discours comique ? Ces actes ont été décrits par Austin et sont au nombre de trois : locutoire, perlocutoire et illocutoire²¹. L'acte locutoire ne concerne pas particulièrement le comique contrairement à l'acte perlocutoire et illocutoire. D'abord, l'acte perlocutoire dépend des effets de ce qui est dit. La compréhension de l'énoncé définit la réussite de cet acte. Le comique est à la fois perlocutoire par son objectif de faire rire et illocutoire. En effet, « la compréhension du sens et de la valeur de la locution conditionne directement la réussite »²² du comique et l'effet comique est l'objectif de l'énoncé qui ne sera réussi qu'à cette condition. Par conséquent, le comique met le lecteur dans une position précaire, c'est-à-dire qu'il le contraint directement à un choix et ne permet pas l'indifférence : rire ou ne pas rire. Un acte illocutoire est la valeur que prend l'énoncé : c'est un acte accompli en le disant à cause de la signification de ce qui est dit. Certains verbes comme « promettre » instaurent par essence un acte illocutoire. Ce dernier implique une

²⁰ *Ibid.*, p. 45.

²¹ AUSTIN John Langshaw, *Quand dire c'est faire*, Paris, Seuil, 1970, p. 116-130.

²² DEFAYS Jean-Marc, « De la spécificité du discours comique », *op. cit.*, p. 70.

intention particulière de la part d'un énonciateur puisqu'il y a l'objectif de produire un effet sur le récepteur.

4.2. L'intentionnalité du discours

C'est l'intentionnalité qui différencie l'usage du comique des autres usages du langage. Le comique n'est pas innocent, il recherche un effet sur le lecteur. Que cet effet soit réussi ou pas dépend du lecteur, qui a le choix entre rire ou ne pas rire. Mais « dire pour faire rire » est un acte perlocutoire²³. Comme nous l'avons déjà dit, la réussite de l'acte comique dépend du lecteur et surtout de son interprétation, correcte ou incorrecte, de l'énoncé et de l'intention de l'auteur. Ces intentions définissent et identifient le discours comique. Elles se dévoilent sans s'afficher clairement comme comique : c'est la feinte, qui affiche une étrangeté, une suspension des règles « auxquelles devraient normalement répondre ces actes »²⁴. Chaque acte locutoire se soumet à des règles que le comique choisit d'ignorer. Les effets attendus par le lecteur se trouvent par conséquent bouleversés. L'interprétation du lecteur suppose un travail actif de sa part. En effet, ses « compétences linguistiques, génériques et culturelles seront [...] mises à contribution »²⁵ et donc elle suppose un jeu dont le but est de trouver l'anomalie. Ainsi, la position du récepteur n'est pas neutre face au texte comique.

Il faut cependant tenir compte du fait que l'utilisation du comique ne se réduit pas à « dire pour faire rire ». S'il est parfois gratuit, le comique n'est pas innocent et se sert de cette intention pour véhiculer d'autres objectifs. Ces derniers sont dès lors cachés par le comique, mais dans le même temps faits pour être découverts par le rieur. Ils sont aussi variés, par exemple « esquiver une question, insinuer une critique, inciter à la confiance »²⁶.

Il y a donc différents degrés de lecture du comique : un premier degré qui ne déclenche pas le rire, un deuxième où la stratégie de l'auteur est perçue et fait rire, un troisième où l'auteur cherche à faire passer un message supplémentaire au lecteur. Ce dernier degré n'est pas présent à chaque fois, le comique peut être entièrement tourné vers son effet et non sur un message sous-entendu. Cet entre-deux (entre caché et révélé) est la feinte comique, qui se présente sous la forme d'une étrangeté dans le familier et qui dirige les intentions de l'auteur. Ainsi, il manque certaines conditions pour que le message soit transmis de manière optimale.

²³ *Ibid.*, p. 71.

²⁴ *Ibid.*, p. 73.

²⁵ *ID.*, *Le comique, principes, procédés, processus*, op.cit., p. 46.

²⁶ *Ibid.*, p. 74.

Des procédés sont utilisés dans l'énoncé pour rendre compte de cette feinte. Dans un texte autant qu'oralement, ajouter « je rigole » permet à l'auteur d'une plaisanterie d'être certain d'être compris dans ses intentions comiques. De même, jouer sur l'intonation et sur des mimiques corporelles (sourire, clin d'œil) est un procédé qui est soit vu si l'interaction est directe soit décrit dans un texte. Ces indicateurs du comique établissent un contexte énonciatif pour le potentiel rieur. L'intention de l'auteur est indiquée par les indices du comique qui aident le lecteur à comprendre la manière de saisir un énoncé. Ces indices peuvent être des verbes tels que « plaisanter », « ironiser » et ils facilitent la compréhension de l'énoncé. Du point de vue de l'énoncé en lui-même, des stratégies intertextuelles, rhétoriques, pragmatiques, énonciatives vont dans le même sens²⁷.

4.3. Les maximes de coopérative

Paul Grice développe la théorie des implicatures qui consiste en des conditions qui doivent être remplies pour qu'un échange entre des interlocuteurs soit optimal. Celles-ci sont au nombre de quatre : les maximes de quantité, de qualité, de relation et de manière sont nécessaires à la production d'un énoncé dont le message doit être compris²⁸. Au contraire, le comique passe outre l'une d'elles ou plusieurs d'entre elles de manière à rendre l'énoncé incomplet et à attirer le lecteur et à l'inciter à comprendre l'anomalie. Ainsi bien que l'objectif du comique soit d'établir un contact entre deux locuteurs, sa spécificité en tant que véhicule d'un message est de faire en sorte que ce dernier ne soit pas évident. Le comique naît de ce paradoxe entre la volonté d'être clair pour que le message soit compris et celle de rendre l'énoncé nébuleux de manière à ce que l'interlocuteur doive en chercher le sens. Le lecteur est donc mis à contribution dans la compréhension de l'énoncé. Prenons un exemple de Raymond Devos :

Puis-je voir la mer ?

La mer, elle est démontée.

Alors quand la remontez-vous ?²⁹

²⁷ *Ibid.*

²⁸ *Ibid.*, p. 57.

²⁹ Cité par OLBRECHTS-TYTECA Lucie, *op. cit.*, p. 64.

L'énoncé enfreint la maxime de relation, puisqu'il est ambigu par la polysémie du mot « démonter » qui a comme sens premier de mettre en pièce et dans un contexte marin, celui d'une mer forte. C'est au lecteur à décoder ce double sens.

4.4. La position du lecteur face au comique

La position du lecteur est particulière face au texte comique, car l'anomalie n'en est pas la seule condition. Les théories de Henri Bergson concernant « le mécanique plaqué sur le vivant » comme source du comique trouvent leurs limites. Jean Emelina donne l'exemple d'un âne au milieu d'une voie ferrée qui refuse d'en partir. La question qui se pose : de quoi rit-on ? De l'âne qui refuse de bouger ? Des cheminots qui ne parviennent pas à le faire bouger ? Du renversement des rapports de force entre l'âne et la locomotive ? « Ce serait plutôt une irruption du vivant dans le mécanique »³⁰ que « du mécanique plaqué sur le vivant ». Nous pouvons cependant noter l'anomalie, « l'inadaptation au réel » comme provocateur de comique. Une même situation peut être perçue différemment en fonction de l'implication des participants dans l'action. Les cheminots ne rient probablement pas, dans la mesure où le train va prendre du retard, de même qu'un businessman pressé pour un rendez-vous. La distance est plus difficile à observer pour eux que pour un passager pour qui cinq minutes d'attente en plus ne changeront rien. Le rire dépend donc de la position des participants face à l'anomalie ainsi que de la capacité de ceux-ci à prendre de la distance. Celui qui rit définit si une chose est comique ou pas par son rire. Le comique devient ridicule si personne ne rit. Cette position fait du lecteur le juge absolu de la réussite ou de l'échec du comique en littérature.

Le lecteur est donc distant de l'action comique. La distance est un aspect mis en lumière par l'exemple du théâtre et de la littérature. Un parallèle peut être fait entre la position du lecteur face au livre et celle du spectateur face à une pièce de théâtre. En effet, dans la mise en scène tout comme en littérature, il y a une mise à distance du lecteur/spectateur puisqu'il ne participe pas lui-même à l'action, mais qu'il le fait par procuration. Le spectateur n'est pas sur scène, de même que le lecteur n'est pas dans le livre, mais dans un endroit le plus souvent de son quotidien. « Il y a donc une distance dans le spectacle »³¹. L'effet de distanciation est encore augmenté par la conscience du lecteur qu'il est face à une fiction. Dans le cadre d'un roman par exemple, certaines stratégies des auteurs consistent à intégrer un maximum le lecteur dans

³⁰ EMELINA Jean, *op. cit.*, p. 70.

³¹ *Ibid.*, p. 37.

l'histoire par un processus d'identification aux personnages de manière à gommer cette distance. Au contraire, le comique tend à en ajouter une supplémentaire.

« S'amuser à » est une distance légère et agréable (...), elle implique un regard critique et comme un risque d'abandon et de trahison.³²

De manière générale, le comique provoque une distance entre ce dont on rit et le rieur. Ce dernier est spectateur du comique. Cette absence d'implication favorise l'apparition du rire dans la mesure où le spectateur n'est pas victime. En effet, cette dernière rit en général beaucoup moins. Pour prendre un exemple de Molière dans sa pièce *Tartuffe*, il y a un personnage commentateur de l'action au sein même du spectacle, dans ce cas Dorine, la servante. Les conséquences des actions des autres n'ont pas d'effet sur elle du fait de sa position de servante. Elle est donc peu impliquée pour elle-même dans la pièce, mais elle aide les autres comme Mariane et Valère qui veulent se marier alors que le père, Orgon, a promis Mariane à Tartuffe. Elle est donc distante des événements de la pièce. Lors d'une querelle entre les amants, sa présence n'est signifiée que par un commentaire « Voyons ce qui pourra de ceci réussir »³³. Cette remarque est destinée aux spectateurs dont elle devient la complice et non aux amants. De même, quand elle annonce que l'épouse d'Orgon a été malade, elle se moque de manière ironique de l'inquiétude inutile d'Orgon pour Tartuffe :

Et je vais à Madame annoncer par avance,
La part que vous prenez à sa convalescence³⁴

Dans ce cas, le lecteur rit avec Dorine.

Malgré tout, il est possible de rire de soi, dans ce cas-ci, celui qui rit est donc impliqué dans l'action à ses dépens. Le rire lui permet de prendre une distance vis-à-vis de sa propre situation et de dédramatiser.

Les manières de mettre à distance un fait favorisent le comique puisqu'une des caractéristiques de ce dernier est l'absence d'empathie et d'identification envers le personnage qui est lui la victime. La distance comique se lie avec un sentiment de supériorité qu'a le rieur

³² *Ibid.*

³³ MOLIÈRE, *Le Tartuffe ou l'imposteur*, Paris, J'ai lu, 2014 (collection Libro Théâtre), p. 43.

³⁴ *Ibid.*, p. 19.

sur l'objet du comique. Le rieur est rassuré dans son intégrité psychologique : ce n'est pas de lui qu'on rit, il n'est pas le centre d'une attention qui est liée au ridicule. De même, rire de soi, c'est dédramatiser une situation qui serait gênante ou ridicule et qui blesserait l'objet du comique. Dans la vie de tous les jours, pouvoir rire de soi, c'est ajouter une distance réflexive et se protéger psychologiquement du regard des autres. Par extension, cela permet de rire avec les autres et de clore l'incident. L'objet du comique intègre la communauté de rieurs et peut aussi bénéficier du sentiment de supériorité. Dans le cas contraire, en l'absence de mise à distance, l'objet du comique part vexé, la tension qui s'est créée alors ne chute pas. Dans le cas des personnages de fiction, le personnage n'a pas le pouvoir de décider de rire de lui-même ou pas, il est dépendant de la volonté de l'auteur.

4.5. L'ironie

L'ironie passe par le langage et ne peut exister que par lui. Elle est aussi particulière dans le rapport entre l'auteur et le lecteur et elle dépend du ton qui est utilisé pour dire l'énoncé³⁵. Ce ton peut être perçu de manière directe si les interlocuteurs sont face à face, mais il peut être aussi perçu à travers l'énoncé écrit. Selon Denise Jardon, l'ironie est donc une manière particulière de tourner ou de prononcer une phrase, d'écrire un texte³⁶.

Souvent considérée comme la catégorie la plus agressive du comique, l'ironie est subtile. Sa définition semble cependant plus claire pour les interlocuteurs puisque, dans son utilisation quotidienne, elle ne se confond pas avec l'humour ou le comique. L'ironie consiste à dire l'inverse de ce que l'on pense tout en cherchant à ce que l'interlocuteur comprenne qu'il faut comprendre cet énoncé inverse, mais sans le dire directement. « L'ironiste dit A, pense non-A et veut faire entendre non-A. »³⁷ L'ironiste prend de la distance vis-à-vis de ce qu'il dit en ne l'assumant pas totalement, ce qui implique une double distance puisque l'auditeur se doit d'être désengagé émotionnellement pour apprécier l'ironie³⁸. Il y a donc deux éléments nécessaires à la construction d'un énoncé ironique : « un signifiant unique qui recouvre deux signifiés et la présence obligatoire d'un indice »³⁹ pour faire comprendre le message réel que l'auteur cherche à faire passer. L'acte linguistique qui correspond à l'ironie est l'illocutoire. De

³⁵ ALBÉRÈS Réne-Marill., *Le comique et l'ironie*, Paris, Classiques Hachette, 1973 (Thèmes et Parcours littéraires), p. 10.

³⁶ JARDON Denise, *op.cit.*, p. 73.

³⁷ *Ibid.*, p. 80.

³⁸ *Ibid.*, p. 85.

³⁹ *Ibid.*

fait, celle-ci, en disant, accomplit l'action qui est dans son énoncé. Son action est donc double : à la fois elle décrit une action et en décrivant cette action l'accomplit. Le décodage du lecteur sera double : il va d'abord comprendre le sous-entendu de A qui est non-A et il va ensuite comprendre que c'est de l'ironie. Par cette démarche, l'ironiste enfreint la règle de coopération de la relation spécifiant qu'il faut être clair dans ses propos pour être compris. De fait, la subtilité de l'ironie peut la rendre ambiguë concernant le message qu'elle cherche à faire passer et pourrait dès lors ne pas être comprise.

L'ironiste doit donc développer des stratégies et des indices pour que l'ironie soit perçue. À l'oral, l'intonation employée sera un indicateur d'ironie. À l'écrit, les guillemets, le point d'exclamation, les points de suspension remplissent ce rôle. Ces signaux ne sont cependant pas systématiques pour annoncer l'ironie. Jardon prend comme exemple le dialogue de Dorine avec Orgon déjà cité plus haut :

Et je vais à Madame annoncer par avance,
La part que vous prenez à sa convalescence⁴⁰

Le premier sous-entendu est qu'Orgon ne se préoccupe pas de la santé de son épouse. Pas d'indice textuel de l'ironie présente dans les paroles de Dorine, l'ironie se comprend par l'intermédiaire du contexte qui induit la manière dont il faut comprendre l'énoncé. Ce contexte permet de savoir qu'Orgon est uniquement intéressé par la santé de Tartuffe. L'ironie tend donc à être claire dans ses intentions d'une part, mais d'autre part elle sous-entend le véritable sens du message de l'énoncé.

Une autre particularité se situe dans son objectif. Si le comique tend à avoir un effet comique qui prend souvent la forme du rire sur le lecteur, l'ironie s'axe davantage sur le message à faire passer. Due à son aspect plus agressif et donc moins neutre ou bienveillant que le comique et l'humour, l'ironie ne fera pas forcément rire. Elle est dirigée vers une victime et l'innocuité propre au comique n'est pas ici respectée. Certaines particularités propres au comique ne sont pas valables pour l'ironie. Dès lors, nous pouvons distinguer trois acteurs de l'ironie comme c'est le cas pour le comique : un locuteur, un auditeur hors de l'action et une victime. Ces places sont interchangeables dans la mesure où l'auto-ironie vise le locuteur lui-même, l'auditeur peut être pris comme cible. Lorsque l'ironie n'est pas perçue par la victime,

⁴⁰ MOLIÈRE, *op.cit.*

celle-ci apparaît comme étant naïve et la complicité se fera uniquement entre le locuteur et l'auditeur.

L'ironie affectionne l'antiphrase, mais ce n'est pas le moyen de transmettre de l'ironie. Dire « quel tir magnifique ! » à un archer alors qu'il vient de manquer sa cible correspond à une utilisation antiphrastique puisque c'est exactement le contraire de la réalité. Dire « heureusement la cible n'a rien... » n'est pas antiphrastique. C'est le raisonnement de l'auditeur qui va l'amener à comprendre que le but étant de toucher la cible, le locuteur ironise sur son échec.

5. Conclusion

Le comique se démarque par son irréductibilité à une forme définie à cause de la relativité de sa réussite qui dépend uniquement du récepteur et à cause des paradoxes. En effet, il se situe dans des entre-deux : entre caché et révélé, entre les intentions de l'auteur et la réception du lecteur, entre création et reprise ludique. Le jeu est double dans le comique : l'auteur met en place ces stratégies comiques et le lecteur les décode. Cet aspect ludique est couramment utilisé dans les ouvrages pour la jeunesse. Jean Emelina qualifie le comique de « découverte de ce jeu au terme de vacillements de sens fugaces et imperceptibles »⁴¹. Pour Dominique Noguez, « l'humoriste joue »⁴².

Jean Perrot pose d'ailleurs la question : « L'art et l'humour répondraient-ils aux mêmes impératifs d'un jeu enfantin avec la culture, d'une mise à distance dans le plaisir ? »⁴³

Les finalités du comique quant à elles sont liées à l'objectif de l'auteur qui les inscrit dans un genre particulier ou une littérature particulière. Ainsi, la littérature de jeunesse et le genre de la fantasy véhiculeront des finalités qui leur sont propres, soit par tradition soit par les caractéristiques intrinsèques au genre du texte. Ces finalités sont la mise à distance critique, la dédramatisation et la désacralisation.

⁴¹ EMELINA Jean, *op. cit.*, p. 131.

⁴² NOGUEZ Dominique, *L'arc-en-ciel des humours. Jarry, Dada, Vian, etc.*, Paris, Hatier, 1996 (Brèves), p. 151.

⁴³ PERROT Jean, *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*, Paris, Éditions du Cercle de la librairie, 1999 (Bibliothèques), p. 355.

Chapitre 2

Le comique dans la littérature de jeunesse

1. La littérature de jeunesse

La Quête d'Ewilan affiche clairement son appartenance à la littérature de jeunesse par le label concernant la loi sur les publications destinées à la jeunesse. Il convient dès lors de s'interroger sur ce qu'est la littérature de jeunesse et si le comique a un impact particulier sur les ouvrages destinés aux adolescents.

1.1. Un contexte propice à l'émergence d'une nouvelle littérature

À la fin du dix-huitième siècle, une prise de conscience progressive de l'enfant comme individu différent de l'adulte et donc répondant à d'autres besoins instaure un climat qui favorise le développement d'une littérature de l'enfance. Mais c'est dès 1960 que le concept même d'adolescent s'affirme avec la démocratisation de la scolarisation et l'augmentation de la durée des études secondaires⁴⁴. Des collections destinées exclusivement aux adolescents vont voir le jour dans les années 70 et des événements autour de la littérature destinée à la jeunesse sont créés⁴⁵. Ainsi, un nouveau lectorat, qui deviendra rapidement la cible des éditeurs, voit le jour avec ses propres codes et sa propre culture. Progressivement, ce changement de mentalité ouvre la porte à des œuvres littéraires qui prennent en compte la spécificité de ce groupe social. Dans le même temps, des travaux scientifiques les concernant fleurissent.

Les études sur le comique en littérature de jeunesse s'arrêtent soit au seuil de l'adolescence, soit ils incluent cette période dans l'enfance. Il faut cependant tenir compte de la spécificité de cet âge *entre-deux*.

⁴⁴ DELBRASSINE Daniel, *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, Argos / SCEREN - CRDP de l'académie de Créteil / La Joie par les livres, Paris, 2006 (Argos Références), p. 17.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 35.

1.2. Une littérature pour adolescents ?

Avec la naissance de la littérature de jeunesse, une difficulté de limitation de sens se pose. En effet, où s'arrête l'enfance ? La littérature de jeunesse est-elle destinée uniquement aux enfants ? La question des adolescents se pose plus particulièrement ici, *La Quête d'Ewilan* étant destinée à un public âgé entre douze et quatorze ans. Ce dernier se situe à un âge frontière. D'un point de vue scolaire, l'adolescence commence à douze ans et s'achève à dix-huit ans. C'est cette délimitation qui va servir à définir *La Quête d'Ewilan*, dont le public cible se situe donc au début de l'adolescence.

Bien que le paysage éditorial actuel concernant les livres de jeunesse semble opérer une séparation radicale entre jeunesse et adulte, rien n'est moins sûr. En effet, certains ouvrages qui sont considérés comme des classiques pour la jeunesse n'ont à l'origine pas été écrits pour eux, par exemple, les contes de fées ou *Vendredi ou la vie sauvage* de Tournier. Ce dernier considérerait d'ailleurs qu'un ouvrage bien écrit pouvait être à la fois lu par les jeunes et par les adultes sans distinction. Ce qui fait la réussite d'un livre est son universalité et donc sa capacité à avoir plusieurs niveaux de lecture⁴⁶. La distinction entre la littérature pour jeunes et la littérature pour adultes tient donc davantage de décisions éditoriales que du désir d'écrire pour un public particulier. Le rangement d'un livre au rayon adulte ou au rayon jeunesse peut être un choix stratégique pour les maisons d'édition, de même que pour les auteurs qui cherchent à cibler un public particulier. Si ces classifications sont pratiques, il n'en demeure pas moins qu'elles ont quelque chose d'artificiel. De nombreux adultes ont lu et lisent encore *Harry Potter* et des jeunes découvrent avec intérêt *Le Seigneur des Anneaux*. Ce dernier est d'ailleurs en deux éditions dans les librairies et dans les bibliothèques, à la fois classé dans le rayon adulte et dans le rayon jeunesse. S'il est certain que des ouvrages comme la trilogie de Tolkien ne sont pas pour des jeunes enfants, cet auteur reste abordable pour des adolescents. Dès lors, est-ce que la littérature pour adolescents se rapproche davantage de la littérature pour adultes ? Pourquoi est-elle pourtant plutôt englobée dans la littérature pour enfants ?

La définition d'une littérature de jeunesse ne tient qu'à son destinataire sans lequel cette littérature n'a pas de nom. Mais, comme il est précisé dans le paragraphe précédent, elle n'est pas réductible aux seuls livres destinés aux jeunes, cette catégorisation étant faite arbitrairement par les éditeurs, les critiques, les institutions. La littérature de jeunesse est ce que lisent les

⁴⁶ THALER Danielle et JEAN-BART Alain, *Les enjeux du roman pour adolescent. Roman historique, roman miroir, roman d'aventures*, Paris, Les Editions Ouvrières, 1977 (Enfance heureuse), p. 18-19.

jeunes lecteurs, que l'auteur l'ait écrite pour eux ou non⁴⁷. Cette définition est à la fois large, mais permet aussi une restriction à certains ouvrages. La légitimation de la littérature de jeunesse au sein du champ littéraire a donné l'occasion à celle-ci de se développer. C'est ainsi que les livres destinés aux adolescents ont eux aussi proliféré. Plus qu'en opposition à la littérature enfantine et à celle pour adultes, la littérature pour adolescents a brouillé les frontières littéraires entre enfants et adultes. Elle crée une littérature de l'*entre-deux* aux délimitations floues, capable de répondre aux attentes de différentes tranches d'âge⁴⁸. Cependant, des caractéristiques peuvent être dégagées des ouvrages de jeunesse de manière à montrer leur spécificité malgré leur particularité d'être *entre-deux*.

Daniel Delbrassine utilise la comparaison entre des romans pour faire la distinction entre romans pour adultes et pour adolescents. Les exemples qu'il choisit concernent des ouvrages destinés initialement à des adultes qui ont fait l'objet de réécritures par leurs auteurs afin d'être adaptés à la jeunesse. Cette comparaison permet d'en retirer les traits dominants pour la littérature de jeunesse⁴⁹. De fait, les auteurs développent des stratégies pour séduire le jeune public et celles-ci deviennent des traits récurrents dans cette littérature. Nous verrons plus en avant dans le chapitre 1 de la partie II concernant l'analyse de *La Quête d'Ewilan* que certaines de ces caractéristiques participent au comique. Nous avons repris ci-dessous celles qui concernent le roman de Pierre Bottero.

Ces tentatives de séduction commencent par la mise en scène d'un personnage proche des lecteurs, c'est-à-dire de la même tranche d'âge et reflétant la même psychologie et les mêmes comportements. Cette vision de l'adolescent qui est présentée dans les ouvrages de jeunesse est celle des auteurs et non celle des adolescents. Il ne faut effectivement pas perdre de vue que ce n'est pas l'adolescent qui écrit, mais toujours des adultes qui donnent une vision particulière de l'adolescence qui n'est pas la réalité⁵⁰. Cependant, le héros-enfant n'est pas l'apanage du roman de jeunesse. Des livres destinés aux adultes mettent en scène des enfants, comme *Le livre des choses perdues* de John Connolly, où David, le héros, est un enfant qui passe dans un autre monde déchiré par des luttes de pouvoirs et où il sera poursuivi par un être malveillant. Si la structure du contenu semble s'apparenter à un ouvrage d'initiation pour enfants, les frontières entre l'adulte et l'enfant sont brouillées. En effet, le personnage principal est présenté comme un enfant, mais ayant une manière d'agir et de penser d'adulte. De même,

⁴⁷ *Ibid.*, p. 31.

⁴⁸ *Ibid.*, p. 35.

⁴⁹ DELBRASSINE Daniel, *op. cit.*, p. 115-133.

⁵⁰ THALER Danielle et JEAN-BART Alain, *op. cit.*, p. 82.

les thèmes abordés, la remise en question du héros, de même que l'absence de mesure dans la description des situations cruelles relèvent d'une écriture pour adultes.

Le vocabulaire est aussi adapté et tend à ressembler à celui employé habituellement et compris par le public cible. Une simplification des termes employés, des références propres à une génération donnée, une explicitation des pensées du héros sont autant de manières de différencier un ouvrage de jeunesse d'un ouvrage pour adulte. Les thèmes abordés sont aussi adaptés à la compréhension du jeune public : la mort, la violence, le sexe, la drogue sont présents, mais leur traitement est limité.

L'intertextualité est une part de la littérature destinée à la jeunesse et la parodie y figure en bonne place. La parodie n'est pas la seule possibilité concernant l'intertextualité. Des références connues de ce public qui s'est constitué une culture propre sont aussi présentes⁵¹. Ainsi, des allusions à des classiques de la littérature de jeunesse tels que *Moby Dick* ou *L'Île au trésor*, mais aussi des allusions à des films ou à des personnages par exemple les superhéros parcourent les œuvres de jeunesse.

Ces caractéristiques sont soit des véhicules du comique, soit elles influencent ce dernier d'une manière ou d'une autre. Ces aspects seront approfondis dans leur rapport avec le comique dans le cadre de l'analyse de *La Quête d'Ewilan* à la partie II.

2. Le comique en littérature de jeunesse

La littérature de jeunesse a en général comme objectif d'éloigner de ce qui n'est pas moral (particulièrement avant la fin du vingtième siècle), éloigner de ce qui désespérerait la jeunesse. Le comique semble avoir peu de place dans ces idéaux. Il a cependant une place privilégiée dans la littérature de jeunesse dans la mesure où il y est très développé et où il est possible de l'y retrouver sous différentes formes. Dans la mesure où elle est peu prise au sérieux, la littérature de jeunesse devient le lieu d'expériences littéraires de la part des auteurs.

⁵¹ DELBRASSINE Daniel, *op. cit.*, p. 208-209.

2.1. Le comique est-il perceptible aux enfants ?

La question qui se pose est la suivante : le comique est-il perceptible aux enfants ? Les limites de la compréhension des enfants face au comique sont difficiles à cerner puisque cette compréhension dépend entre autres de l'âge de l'enfant et de ses habitudes de lecture. L'enfant est cependant sensible au comique dans la mesure où ce dernier a un rapport étroit avec le jeu tout comme l'enfant⁵².

Si le comique est perceptible aux enfants dès le plus jeune âge, il est donc évidemment présent dans la littérature qui leur est destinée. Dès lors, il en va de même pour l'adolescent. Adulte en devenir, la question de sa compréhension du comique ne se pose pas puisqu'il a déjà atteint un degré de symbolisation certain qui lui permet de décoder le double sens du comique. Au contraire, il est plus complexe de cerner jusqu'où va la compréhension de l'enfant face au comique. Mais le comique dans la littérature pour enfants remplit-il la même fonction que pour les adolescents ? Présent même dans les romans catalogués comme sérieux, le comique a envahi la littérature de jeunesse. Dans le cadre de ce mémoire, nous tiendrons compte du comique enfantin dans la mesure où il déteint sur le comique adolescent. En effet, l'adolescent partage avec l'enfant l'apprentissage et le développement par l'intermédiaire du jeu. Les effets du comique sur l'adolescent sont cependant différents dans la mesure où les attentes de ce dernier ne sont pas identiques. Si l'enfant se construit des rôles lorsqu'il joue, l'adolescent recherche des réponses à des questions à un stade de la vie où les certitudes se déplacent. Le narcissisme enfantin se déplace vers une quête de nouveaux guides autres que les parents pour répondre aux attentes et aux questions des adolescents⁵³. La question du modèle et de l'identification à un personnage, que ce dernier soit réel ou fictif, se pose, d'où la loi de 1949 qui régit et censure les ouvrages pour la jeunesse, comprenant adolescents et enfants, en France⁵⁴. Cette loi a comme objectif de protéger la jeunesse d'ouvrages jugés inadaptés pour eux. Le comique dans le roman pour adolescents a une place définie et donc des finalités qui lui sont caractéristiques.

⁵² HELD Jacqueline, *L'imaginaire au pouvoir. Les enfants et la littérature fantastique*, Paris, Les Editions Ouvrières, 1977 (Enfance heureuse), p. 204 à 205.

⁵³ DELAROCHE Patrick, *Psychanalyse de l'adolescent*, Armand Colin, 2005 (Cursus), p. 22.

⁵⁴ DELBRASSINE Daniel, *op. cit.*, p. 11.

2.2. Les finalités du comique dans le roman pour adolescents

À partir du moment où le comique a été reconnu comme édifiant, sa place dans les ouvrages de jeunesse s'est affirmée. Il est en effet reconnu pour avoir « une place importante dans l'acquisition des connaissances par l'homme et dans la conduite de sa pensée »⁵⁵. Il est donc possible de le retrouver de manière plus ou moins reconnue et affichée. De fait, si certains livres se reconnaissent ouvertement comme parodiques et comiques, d'autres glissent des allusions comiques sans que le comique domine l'ensemble de la narration. Le comique est toujours présent dans la littérature adolescente, mais pas de la même manière. En effet, pour Jacqueline Held, il permet un détachement de l'égoïsme qui est présent chez l'enfant au commencement de sa vie. Ce dernier centre son univers sur lui-même. Le comique acquiert dès lors une valeur éducative⁵⁶, en faisant que l'enfant prenne une distance vis-à-vis de ses problèmes quotidiens. Si le rapport à l'égoïsme n'est plus le même entre l'enfant et l'adolescent, le détachement et la prise de distance demeurent une fonction première du comique dans la littérature de jeunesse. Des similitudes fonctionnelles sont donc présentes entre l'utilisation du comique dans des romans pour enfants et ceux pour adolescents. La mise à distance de leurs problèmes est la fonction la plus récurrente.

2.2.1. La mise à distance par le comique

La dédramatisation face à une situation permet une diminution de l'importance que peut avoir cette situation. « Par sa fonction libératrice, le comique relativise les angoisses et les craintes ressenties par tout un chacun permettant d'apaiser les tensions en opérant une sorte de soulagement et de délivrance. »⁵⁷ Pour Henri Bergson, le rire chez l'enfant permet de triompher d'une angoisse. Le rire délivre de différentes peurs auxquelles sont confrontés les enfants dès leur plus jeune âge, comme la peur d'être abandonné. Une fois qu'il a pris conscience qu'il ne court aucun danger et que ses peurs sont infondées, l'enfant, rassuré, rit, évacuant ainsi la tension accumulée. Pour Sigmund Freud, le rire devient un « moyen de défense contre la douleur »⁵⁸. Ainsi, le comique devient en effet un moyen de « dominer ses problèmes et de faire face à la vie »⁵⁹.

⁵⁵ FOURASTIÉ Jean, *op. cit.*, p. 84.

⁵⁶ HELD Jacqueline, *op. cit.*, p. 139.

⁵⁷ KANATSOULI Meni, « Les contes grecs, la culture populaire et le comique », dans PERROT Jean et POCHARD Patricia (éd.), *L'humour dans la littérature de jeunesse*, Paris, In Press Editions, 2000 (Lectures d'enfance), p. 127.

⁵⁸ JARDON Denise, *op. cit.*, p. 17.

⁵⁹ HELD Jacqueline, *op. cit.*, p. 204.

La fiction permet de mettre en scène ces peurs sans que le danger soit réel. L'adolescent va s'identifier aux personnages des romans et vivre à travers eux le temps de la lecture. Le comique permet de prendre de la distance vis-à-vis de cette perception. Le roman pour adolescents se fonde sur une identification la plus proche possible entre le lecteur et son héros. La distance comique vient mettre une nuance qui empêche partiellement cette identification⁶⁰. La prise de distance par rapport à la souffrance du personnage d'un roman apprend à l'enfant et à l'adolescent à se distancier de leur propre souffrance et donc implique qu'ils puissent plus facilement s'adapter au monde qui les entoure. Le comique dépassionne les situations, diminuant l'implication du lecteur et « démystifie un prestige ou une autorité trop exclusive⁶¹ ». Ainsi, il apporte une réflexion vis-à-vis d'une situation, ce qui apprend à l'enfant à avoir une attitude active, à juger plutôt qu'à subir et à développer sa créativité⁶². Alors que le roman pour adolescents tend à prôner une identification entre le héros et le lecteur, le comique applique une force inverse qui irait vers un détachement. C'est aussi une manière de protéger le lecteur et de lui faire garder une distance critique face au héros, ce dernier n'étant pas toujours irréprochable dans ses actions.

2.2.2. Divertissement et supériorité

La première fonction du comique qui vient à l'esprit est celle du divertissement. En effet, l'effet comique apporte au rieur une émotion positive, que l'effet physiologique soit un sourire ou un rire à gorge déployée. Dans le cas contraire, si le potentiel rieur est déçu, en colère, gêné, inquiet, l'effet comique aura échoué.

Dans tous les cas, il y a une confirmation pour le rieur de son savoir-faire, de son savoir-prévoir, de son savoir-penser, de son savoir-être. Il y a une confirmation et accroissement de sa confiance en soi et de sa confiance en sa vie.⁶³

En lien avec le plaisir, le comique valorise le Moi interne du rieur. De fait, comme il est dit plus haut, le rire s'accompagne du sentiment de supériorité : supériorité de ne pas être l'objet d'un incident ridicule et d'avoir compris un jeu de mots. Le rire est aussi la victoire du rieur, qui prend confiance en lui, sur l'anomalie ou l'étrange qui s'est produit. Dans cette mesure, le rire

⁶⁰ THALER Danielle et JEAN-BART Alain, *op. cit.*, p. 159-161.

⁶¹ HELD Jacqueline, *op. cit.*, p. 207.

⁶² *Ibid.*

⁶³ FOURASTIÉ Jean, *op. cit.*, p. 91.

désamorce une tension liée à une rupture dans la normalité habituelle⁶⁴. En lien avec l'innocuité où le rieur ne risque rien face au comique, la supériorité naît de l'impression que le rieur a qu'il ne tomberait pas dans les mêmes pièges que la victime. Nous rions d'un personnage comique en nous disant que nous ne ferions pas les mêmes erreurs et que l'étrangeté n'aurait pas de prise sur nous. Nous rions aussi d'un jeu de mots, fiers de l'avoir compris. « Le rire est un jeu où l'homme s'exerce à remettre dans le bon sens ce qui était 'sens dessus dessous' [...] »⁶⁵. Dans un texte littéraire, ce sentiment de supériorité lié au fait que le rieur est extérieur à ce qui est comique s'accompagne d'une complicité qui s'établit entre le lecteur et l'auteur. Ainsi, ce dernier s'assure que le lecteur continuera à le lire en mettant en valeur son Moi et en le divertissant.

2.3. Les formes du comique

Le comique est bien présent de manière récurrente dans la littérature de jeunesse. De fait, Perrot, en reprenant Barchilon au sujet de Perrault, « insiste sur le mélange d'impertinence et d'irrespect, sur la malice d'un humour qui repose sur l'opposition de l'enfance et de l'adulte »⁶⁶. Perrault joue, s'amuse comme les enfants et avec eux.

Le comique et l'humour permettent dès lors d'entrer en connivence avec les lecteurs. Le comique en littérature de jeunesse serait donc formé de distanciation salvatrice et libératrice pour l'enfant et de contraste entre l'enfant et l'adulte. Ici, la fonction du comique se fait à la fois éducative, en permettant à l'enfant de grandir en relativisant ses problèmes par l'intermédiaire du comique, et elle relève aussi du simple plaisir de rire. Le comique a un effet positif sur le rieur puisqu'il amène la détente.

Des caractéristiques lexicales rejoignent l'entreprise de séduction du lecteur, mais participent aussi au comique. Held souligne les spécificités langagières du comique dans le texte de jeunesse : un vocabulaire simple, parfois scatologique, adapté et donc familier au lecteur. Ce lexique se trouve détourné par le comique créant un effet d'inattendu et générateur de comique.

Le personnage dont la caractéristique est d'être comique est souvent représenté dans la littérature de jeunesse. Ce dernier « se déploie par référence à un modèle originel, archétypal

⁶⁴ *Ibid.*, p. 32.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 93.

⁶⁶ PERROT Jean, *op. cit.*

[...] »⁶⁷. Autrement dit, les stéréotypes, les modèles donnés sont souvent l'objet d'une mise à distance par le comique qui utilise ces modèles implantés dans l'imaginaire collectif pour mieux les mettre à mal. Ces personnages sont souvent monolithiques avec un trait de caractère dominant, mais ce n'est pas une fatalité. Certains de ces personnages évoluent. Nous avons déjà cité Pirlouit dans la partie sur le comique, mais il en existe beaucoup d'autres. Pour rester dans l'univers de Peyo, prenons comme exemple les Schtroumpfs ou encore Cal, un petit voleur malicieux dans la série fantasy *Tara Duncan* de Sophie Audouin-Mamikonian.

Une autre manière qui rejoint le changement de ton propre à l'humour est de présenter comme vrai ce qui est « une extrapolation ludique et farfelue »⁶⁸. Ainsi, les incongruités stimulantes, les ruptures, les décalages par rapport à la réalité sont fréquents dans les textes comiques de jeunesse. Par exemple dans l'ouvrage *Tara Duncan, Dans le piège de Magister*, Cal est en pleine discussion avec Tara, l'héroïne, et lui demande :

Tu veux que je lui tire les serres du nez ? C'est ça ?⁶⁹

Le comique est basé sur une erreur de langage de la part de Cal, qui, venant d'un autre monde que la Terre, n'en connaît pas les expressions linguistiques. L'incongruité vient d'une mauvaise utilisation de l'expression « tirer les vers du nez » et de la méconnaissance des habitudes terriennes. L'opposition se fait entre deux mondes et l'interaction momentanée entre eux est source de décalage et d'incongruité pour le lecteur.

Le jeu, les oppositions, les erreurs de langage, la complicité, le personnage comique sont autant de formes qu'il est possible de trouver de manière récurrente entre autres dans les ouvrages de jeunesse.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 356.

⁶⁸ *Ibid.*, p. 351.

⁶⁹ AUDOUIN-MAMIKONIAN Sophie, *Tara Duncan. Dans le piège de Magister*, Paris, XO Éditions, 2008, p. 298.

2.4. Le comique sans frontières

Même si certains livres ne sont clairement pas pour les enfants, peut-on vraiment dire que les livres de jeunesse sont réservés uniquement aux enfants et que les adultes ne pourraient pas les apprécier ? Le comique enfantin se différencie peu du comique pour adulte dans sa forme et dans son utilité. Il est utilisé dans un cadre précis en tenant compte du public cible et donc adapté aux besoins de celui-ci. Cependant, si certaines caractéristiques sont plus présentes et affichées dans les ouvrages pour la jeunesse, ces derniers n'en ont pas l'exclusivité. Les finalités comme la prise de distance face à ses problèmes sont caractéristiques du comique en général et non de la littérature de jeunesse. Cela se remarque dans l'ambiguïté qui existe dans les livres pour enfants. De fait, certains contiennent des clins d'œil pour les adultes qui permettent divers degrés de lecture et font qu'ils sont appréciables par les enfants et les adultes. Les œuvres littéraires supposent plusieurs niveaux de lecture et de relecture à différents âges. Faire une délimitation de ce qui est pour adulte et de ce qui est pour enfants en devient plus complexe. Parmi d'autres exemples, la série *Astérix et Obélix* est représentative de cette ambiguïté avec ses références et ses nombreux jeux linguistiques sur les noms. S'ils sont souvent facilement décodables, ces jeux peuvent être parfois nébuleux pour un enfant. Non seulement les noms des héros et des personnages principaux, mais aussi les noms des personnages rencontrés le long de leurs aventures mettent en place des jeux sur le langage. Ces noms activent les connaissances du lecteur et sa capacité à trouver les doubles sens. Par exemple, dans *Astérix chez Rahàzade*⁷⁰, le sens du nom de la princesse que les héros doivent sauver (Rahàzade) donne lieu au jeu phonétique dans le titre, qui renvoie à Shéhérazade, célèbre personnage de fiction dans les *Mille et une nuits*. L'abondance des jeux de mots permet de trouver des éléments nouveaux à chaque relecture et ainsi prendre plaisir à relire la bande dessinée⁷¹.

3. Conclusion

La littérature de jeunesse s'est largement développée depuis le dix-huitième siècle. Ainsi, des ouvrages ayant des caractéristiques particulières, car destinés à un public très ciblé se sont multipliés. La place du comique dans cette littérature prend une valeur éducative où la mise à distance du lecteur face à des stratégies d'identification apporte une possibilité de réflexion par le plaisir. Concernant les formes du comique dans la littérature de jeunesse, elles

⁷⁰ GOSCINNY René et UDERZO Albert, *Astérix chez Rahàzade*, Paris, Les Éditions Albert René, 1987.

⁷¹ HELD Jacqueline, *op. cit.*, p. 206.

sont aussi déterminées par le public cible. En effet, c'est à travers un vocabulaire simple et des constructions qui mettent en opposition l'adolescent et l'adulte que le comique est véhiculé.

Le comique fait partie intégrante de nombreux ouvrages de jeunesse, au point qu'il en devient une caractéristique. Par sa capacité à mettre à distance face à des situations et donc à les remettre en question, il devient un véritable outil pédagogique et éducatif au service des auteurs pour les jeunes lecteurs. Inciter à la réflexion, développer leur créativité, la reconnaissance des bienfaits du comique pousse les auteurs à le développer dans leurs ouvrages. Si le comique est particulier à la littérature de jeunesse dans certaines de ses formes et de ses fonctions, en est-il de même pour le genre littéraire de la fantasy ? Celui-ci se place sous le signe du jeu et de l'imaginaire comme le comique et la littérature de jeunesse.

Chapitre 3

Le comique dans le genre de la fantasy

1. Définition

La fantasy est un genre littéraire que nous pouvons qualifier de récent. C'est à partir du dix-neuvième siècle que la dénomination de fantasy commence à faire son apparition. Avant cela, les ouvrages pouvant être proches de ce qui est appelé aujourd'hui fantasy étaient une forme de merveilleux. La fantasy est d'abord définie par rapport à ce dernier, de même qu'elle est souvent mise en rapport avec le fantastique, l'étrange et la science-fiction. Nous allons nous arrêter sur chacun de ces genres pour que la distinction entre eux soit claire.

Quand des créatures ou des événements surnaturels ou hors de ce qui est accepté et admis à une époque donnée font irruption dans le monde où le surnaturel est anormal, nous sommes face à du fantastique. Les ouvrages de ce genre créent une ambiance angoissante par le choc du naturel et du surnaturel. Il est possible que la fantasy morde sur le terrain du fantastique en intégrant par exemple des créatures telles que les vampires et les loups-garous dans le monde réel, mais sans ajouter l'ambiance angoissante propre au fantastique. Dans le cas de l'étrange, c'est un genre semblable au fantastique excepté que le surnaturel y est expliqué. Anne Besson donne dans le cours en ligne sur la fantasy l'exemple des aventures de Scoubidou, où l'irruption des sorcières et des fantômes finit par être expliquée par des raisonnements scientifiques et logiques⁷². Le merveilleux est un genre où le surnaturel est normal et accepté par le lecteur qui adopte les croyances des personnages. Par exemple, dans le conte de fées, le lecteur suspend son incrédulité en admettant le temps du conte que les fées et autres créatures merveilleuses existent. Les deux sous-genres phares du merveilleux sont la science-fiction et la fantasy. La première est le genre du merveilleux scientifique et la différence fondamentale avec la fantasy est dans le traitement de l'élément merveilleux. Pour la science-fiction, il est le produit d'une science future, il est explicable par des découvertes scientifiques qui n'ont pas encore eu lieu. Pour la fantasy, il n'y a pas d'explications sur la provenance du merveilleux. Les mondes de la fantasy reposent sur un système de magie qui a toujours existé. Ils sont d'ailleurs « vrais », c'est-à-dire correspondant à leurs propres lois et ayant une logique et une

⁷² BESSON Anne, « Définition de la fantasy », dans *Fantasy, de l'Angleterre victorienne au Trône de fer*, Arras, Université d'Artois, FUN MOOC, 2017, vidéo.

cohérence interne⁷³. Par exemple, dans *La Quête d'Ewilan*, la magie est appelée l'art du dessin et elle est utilisée en arpentant des chemins appelés les Spires dans la dimension de l'Imagination. Ce système est propre à l'univers de Pierre Bottero dans *La Quête d'Ewilan*, mais il en existe d'autres, différents et particuliers à chaque univers créé par les auteurs de fantasy.

La fantasy est un genre littéraire composé d'œuvres dans lesquelles des phénomènes surnaturels, irrationnels jouent un rôle significatif. Dans ces œuvres, des événements arrivent, des lieux ou des créatures existent, qui ne peuvent arriver ou exister selon nos standards rationnels ou nos connaissances scientifiques.⁷⁴

À cette définition de Jacques Baudou, nous rajouterions celle d'Anne Besson : un genre où le surnaturel est naturalisé⁷⁵. Jacques Goimard décrira la fantasy comme « l'intrusion du merveilleux dans le roman contemporain »⁷⁶. Dès lors, la fantasy commence par « désigner l'imagination créatrice – la liberté de rêver – ou l'imagination libre de toute contrainte »⁷⁷ et finit par désigner un genre, passant d'une généralisation à une progressive spécialisation. En raison de ses liens de parenté avec d'autres genres de l'imaginaire, mais pas seulement, une grande variabilité au sein même du genre se maintient. En effet, d'autres genres lui ont donné certaines de ses caractéristiques : l'exaltation de l'héroïsme de l'épopée et de la chanson de geste, les créatures empruntées aux mythes et aux contes de fées, les jeux sur le langage particulièrement concernant les noms et les descriptions des lieux, de la magie et des personnages empruntés à la poésie⁷⁸. De fait, la description de concepts qui existent uniquement dans le monde imaginaire nécessite une comparaison avec des concepts réels et connus du lecteur de manière à rendre ce monde à la fois compréhensible et mystérieux. Dans *La Quête d'Ewilan*, l'Imagination est comparée à l'imagination, la première étant une dimension immatérielle, la deuxième « la faculté de se représenter des choses qui n'existent pas en réalité » (*D'un monde à l'autre*, p. 122)⁷⁹. Ainsi, des conceptions imaginées par l'auteur deviennent accessibles au lecteur par le biais de la poésie. La littérature fantasy s'inscrit ainsi dans un

⁷³ TOLKIEN John Ronald Reuel, « Du conte de fées », dans TOLKIEN Christopher (éd.), *Les Monstres et les critiques et autres essais*, trad. Christine Laferrière, Paris, Christian Bourgois, 2006, p. 165.

⁷⁴ BAUDOU Jacques, *L'Encyclopédie de la fantasy*, Paris, Fetjaine / La Martinière Groupe, 2009, p. 9.

⁷⁵ BESSON Anne, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007 (50 questions), p. 17.

⁷⁶ GOIMARD Jacques, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, 2003 (Agora), p. 217.

⁷⁷ *Ibid.*, p. 201.

⁷⁸ BAUDOUIN Sébastien, « Poétique du surnaturel », *Acta fabula*, vol. 7, n° 6, Novembre-Décembre 2006, <http://www.fabula.org/lodel/acta/document1762.php> (Page consultée le 02 octobre 2016).

⁷⁹ Dans l'objectif d'éviter une surcharge de notes en bas de page, les exemples tirés de la trilogie de *La Quête d'Ewilan* dans la partie I et II seront référencés de la manière suivante : titre de l'œuvre et numéro de page correspondant à l'extrait. La référence complète se trouve dans la bibliographie à la fin du mémoire.

continuum littéraire et se réduit difficilement à une définition monolithique. De fait, les ouvrages faisant partie de ce genre sont divers et variés et les auteurs repoussent toujours les limites des structures génériques. Ainsi, certains auteurs tendent à mélanger les genres, faisant que leur ouvrage appartienne à plusieurs catégories, par exemple *Le livre des choses perdues* de John Connolly. Selon Isabelle Olivier, ce livre correspond à la fois à de la fantasy, puisqu'il semble se dérouler dans un monde imaginaire ayant ses propres règles, et du fantastique par le fait qu'une hésitation est maintenue sur la réalité dans laquelle se trouve le héros⁸⁰. Les frontières sont donc poreuses et cela participe au renouvellement perpétuel des genres.

1.1. Les origines de la fantasy

Difficile d'évoquer la fantasy sans évoquer son rapport avec la tradition anglophone, tant du point de vue des origines du genre que de son influence sur la production française. Le genre tire son appellation de ses origines anglo-saxonnes et n'a pas été traduit en français. C'est donc sous ce nom que le genre est connu tant du grand public que des spécialistes. Née au dix-neuvième en Angleterre, elle résulte du mélange de divers genres : les travaux des premiers folkloristes, l'édition des contes de Grimm (en Allemagne) et de contes pour enfants et les recueils de vieilles ballades datant du Moyen-Âge⁸¹. Toujours en Angleterre fleurissent divers ouvrages qui jettent la base de la fantasy moderne tels que Rudyard Kipling avec *Le Livre de la Jungle* et James Barrie avec *Peter Pan* pour les livres pour enfants. Ces œuvres s'épanouissent dès 1900 avec la génération « edwardienne »⁸², mais c'est pendant l'entre-deux-guerres que le genre va prendre son essor avec des auteurs aussi théoriciens comme Tolkien. Ces auteurs continueront à influencer les générations à venir. Aux États-Unis, ce sont les magazines *pulp* qui se spécialisent dans le genre et qui favorisent son expansion. Dès lors, le public visé n'est plus l'enfant, mais l'adolescent avec des héros tels que Conan le barbare et des auteurs tels que Lovecraft. C'est dans les années 1970 que la fantasy acquiert réellement un statut en tant que genre à part entière, mais c'est avec l'adaptation du *Seigneur des Anneaux* par Peter Jackson et la sortie de la série *Harry Potter* de J.K. Rowling que le genre a pris son essor⁸³.

⁸⁰ OLIVIER Isabelle, « Lorsque le fantastique et la fantasy se rencontrent : deux exemples (*Harry Potter* et *Le livre des choses perdues*) », dans BESSON Anne et JACQUELIN Évelyne (éd.), *Poétiques du merveilleux*, Arras, Artois Presses Université, 2015, p. 233-244.

⁸¹ GOIMARD Jacques, *op. cit.*, p. 208.

⁸² *Ibid.*, p. 209.

⁸³ BESSON Anne, *op. cit.*, p. 214-215.

Les auteurs anglophones produisent ainsi un certain nombre de classiques faisant que le genre conquiert le paysage éditorial.

1.2. La fantasy française

La fantasy française est tributaire de cet héritage anglophone. Par ailleurs, le terme *fantasy* n'a pas été traduit, les possibilités de mots en français comme « fantaisie » ayant déjà des significations et des connotations bien établies. En effet, la fantaisie française tend à désigner la liberté créatrice et renvoie en littérature et en peinture à l'idée de plaisir léger. En opposition, la *fantasy* anglophone se prend au sérieux⁸⁴. Le genre est plus tardif dans les régions francophones et donc c'est la *fantasy* anglophone qui influence la veine française actuellement, malgré un désir d'émancipation de la part des auteurs francophones. Il faut cependant noter qu'il y a une différence marquée entre le traitement de l'imaginaire dans les différentes aires culturelles encore aujourd'hui.

Si la *fantasy* littéraire, pour reprendre l'expression d'Anne Besson, trouve difficilement sa place en France, les parodies des œuvres canoniques anglophones abondent. Prenons par exemple *Konnar le Barbant* de Pierre Pelot en 1981. Le genre est perçu comme marginal, mais finira par se développer grâce aux jeux de rôles. Bien que tributaires des œuvres de leurs prédécesseurs anglophones et donc soumis à eux, les auteurs « reprennent codes, gestes et supports en y insufflant une singularité »⁸⁵ propre à leur œuvre. Ils cherchent ainsi à revendiquer une tradition française. Dès lors, c'est la multiplicité des œuvres ayant leur propre singularité qui qualifierait la *fantasy* française⁸⁶. Que ce soient des variations des contes avec Léa Sihol, de la *fantasy* historique avec Pierre Pevel ou d'autres, toutes ces œuvres ont comme point commun leur démarche réflexive qui serait la conséquence de la place secondaire qu'occupe la *fantasy* francophone. Plus largement, c'est le mélange des traditions à la fois américaines, anglo-saxonnes et européennes qui fait sa spécificité⁸⁷. Cependant, il n'en demeure pas moins que les caractéristiques générales du genre sont tributaires de l'héritage anglophone et sont donc semblables d'un pays à un autre.

⁸⁴ *Ibid.*, p. 15-16.

⁸⁵ *Ibid.*, p. 56.

⁸⁶ BAUDOU Jacques, *op. cit.*, p. 125.

⁸⁷ BESSON Anne, *op. cit.*, p. 57-58.

1.3. Les caractéristiques de la fantasy

Le Moyen-Âge a longtemps été considéré comme une des inspirations principales de la fantasy, car les origines de cette dernière coïncident avec une remise à l'honneur et une idéalisation de l'époque médiévale. Il a donc fortement inspiré les cadres de la fantasy. Ce n'est plus une caractéristique valable aujourd'hui puisque, avec l'expansion du genre, les cadres où se déroulent la narration se sont largement diversifiés. Par exemple l'*urban fantasy* se passe dans un environnement urbain, la fantasy SF mélange la fantasy et la science-fiction, et ainsi de suite. De nombreuses séries plantent un décor médiéval, mais même ce dernier peut évoluer et il peut être moins idéalisé. Citons la série *Cavalier vert* de Kristen Britain où, dans le cinquième tome, l'héroïne voyage dans le futur de son monde et tombe dans un environnement *steampunk*⁸⁸. Le Moyen-Âge évoque davantage un cadre récurrent qu'une caractéristique stable de la fantasy. Il est cependant repris dans *La Quête d'Ewilan*. En effet, lorsque Salim et Camille arrivent dans une ville du monde parallèle pour la première fois, elle évoque « irrésistiblement une cité médiévale » (*D'un monde à l'autre*, p. 108). De même, les personnages typiques d'un Moyen-Âge fantasmé sont aussi présents : les soldats, les chevaliers, un dragon.

Le rapport des personnages au sacré, à la spiritualité et à la destinée est particulier à la fantasy. Il y a un appel à une forme d'élévation des enjeux du quotidien qui amène un questionnement moral et spirituel. La fantasy pose la question, tout en restant dans le divertissement, de ce qui pousse l'homme à se dépasser⁸⁹. Les quêtes de soi, d'émancipation face à une autorité dictatoriale, la quête du Bien contre le Mal sont des motifs récurrents du genre. Ainsi, Camille s'élancera dans une quête, à la fois pour sauver l'Empire de Gwendalavir, mais aussi pour en apprendre plus sur elle-même et sur ses pouvoirs contre les Ts'liches, présentés comme une race malveillante. Son arrivée dans le monde parallèle correspond à une émancipation de sa part face à l'autorité de ses parents adoptifs.

Des mythes datant parfois de la création du monde tendent à donner de la profondeur aux mondes imaginaires et à leur histoire. Dans *La Quête d'Ewilan*, l'histoire de l'héroïne devient une légende par la suite comme le montre le début du tome 2 *Introduction aux secrets de Gwendalavir*. Cette histoire fera partie de celles qui sont connues et apprises par les enfants dans les écoles de Gwendalavir. Elle est élevée au rang d'événement historique et elle est donc

⁸⁸ Le *steampunk* se passe dans le cadre l'Angleterre victorienne mais avec des inventions qui sont futuristes pour cette époque.

⁸⁹ BESSON Anne, « Définition de la fantasy », *op. cit.*

destinée à être transmise et à traverser les âges. Cela participe à la crédibilité du monde parallèle qui a ainsi sa propre histoire apprise dans les écoles. De même, une carte du monde parallèle en début d'ouvrage montre une vue d'ensemble et tend à consolider la structure du monde en question de manière à faciliter l'immersion du lecteur dans l'histoire (voir annexe 2).

Cette énumération donne une vision globale de certaines caractéristiques de la fantasy qui ont un rapport plus au moins étroit avec le comique dans *La Quête d'Ewilan*. De fait, le comique s'intègre au récit et donc influence ces différents aspects.

2. La fantasy de jeunesse et le comique en fantasy

2.1. La jeunesse et la fantasy

La fantasy est liée historiquement à la littérature de jeunesse. De fait, actuellement, la production du genre s'est élargie et s'est diffusée hors de ces frontières pour devenir aussi un genre pour adultes. Mais, à l'origine, la fantasy s'apparente au merveilleux et à l'enchantement qui sont des aspects considérés comme propres au domaine de l'enfance. Deux ouvrages canoniques forgent cette opinion : *Alice au Pays des Merveilles* de Lewis Carroll en 1865 et *Peter Pan* de James Barry en 1902. Ils instituent les récits fantasy pour enfants⁹⁰. L'émergence de la fantasy correspond à la parution des contes de fées dans des éditions destinées à la jeunesse. Par la suite d'autres livres tels que *Bilbo le Hobbit* de Tolkien, *Harry Potter* de J. K. Rowling et *Le monde de Narnia* de C. S. Lewis continueront à mettre en valeur des personnages-enfants. La fantasy a donc des liens avec la littérature de jeunesse qui viennent de la tradition.

2.2. La fantasy et le comique

Le genre fantasy a-t-il un comique qui lui est propre ou ce dernier remplit-il les mêmes fonctions et a-t-il les mêmes formes que dans n'importe quel autre genre littéraire ?

Les Anglais situent la présence du comique dans la fantasy comme relevant de la tradition. De fait, David Pringle fait remonter l'humour fantastique aux comédies grecques d'Ésope qui deviennent un théâtre de fantastique⁹¹. Bien que la fantasy telle que nous la

⁹⁰ OLIVIER Isabelle, « La fantasy "pour la jeunesse" : une redondance ? », dans *Fantasy, de l'Angleterre victorienne au Trône de fer*, Arras, Université d'Artois, FUN MOOC, 2017, vidéo.

⁹¹ PRINGLE David, *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy*, Londres, Carlton Books, 2006, p. 31.

percevons aujourd'hui n'existait évidemment pas, elle est héritière d'une longue tradition littéraire dont certaines caractéristiques survivent dans le genre. Un parallèle s'établit dès lors entre la comédie, qui use de ressources propres à l'imaginaire, et la fantasy, genre phare de l'imaginaire moderne. L'ajout d'éléments fantastiques dans les comédies servait pour développer le comique et ainsi opérer une désacralisation et une dénonciation réflexive d'un ordre établi. Ces éléments jouent le rôle de prétexte comique dans un environnement sérieux. La définition de la fantasy anglophone est plus large et moins rigide que la définition française. De fait, elle tend à englober tous les genres de l'imaginaire y compris la science-fiction. Fantasy et *fantastic literature* sont synonymes dans les ouvrages théoriques anglais⁹². Le lien avec les éléments fantastiques des comédies grecques et romaines se fait donc plus facilement. La distinction entre fantasy et fantastique est moins présente que pour les critiques français pour qui ces genres sont séparés. La fantasy et le fantastique sont donc considérés comme des genres proches pour les anglophones. Il découle de cette absence de rigidité une tendance à lier ces genres et donc à donner au comique dans la fantasy les mêmes origines que pour le fantastique. Mais qu'en est-il pour un genre où l'étrange est accepté comme normal ? Malgré cette filiation, le genre de la fantasy n'existait pas dans sa version moderne avant le dix-neuvième siècle. Le comique est utilisé au départ dans les livres pour enfants tels qu'*Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll. Plusieurs autres œuvres mêlant fantasy et comique voient le jour, avec par exemple *Vice versa* de Francis Anstey ou très récemment l'univers du *Disquemonde* de Terry Pratchett⁹³. La différence du point de vue de la définition entre francophones et anglophones tend à rendre le parallèle entre les deux difficile. Cependant, influencée par son homologue anglophone, la fantasy francophone pourrait-elle avoir inclus le comique comme faisant partie d'une caractéristique du genre ?

Le comique développe la créativité par le jeu qu'il impose au matériel, qu'il soit linguistique ou autre. Les ressources de l'imaginaire offrent un réservoir inépuisable de possibilités puisqu'elles ne sont pas limitées par le réel et qu'elles créent leurs propres lois. Dès lors, « the sky is the limit »⁹⁴ de Paul Ginestier est d'autant plus vrai quand il s'applique dans le cadre de la fantasy. Le comique bouscule des frontières, favorisant l'autoréflexivité au sein

⁹² BESSON Anne, *La Fantasy*, op. cit., p. 16.

⁹³ *Ibid.*, p. 32.

⁹⁴ GINESTIER Paul, « L'humour, expression sociologique », dans LALO Charles, SOURIAU Étienne et BAYER Raymond (éd.), *Revue d'Esthétique*, France, Presses Universitaires de France, t. 3, fasc. 3 et 4, 1950, p. 362.

du genre. Mais dans les deux cas, c'est par l'intermédiaire du jeu que le comique et la fantasy prennent leur forme.

Jacqueline Held lie comique et fantastique et en fait une « source de réflexion pour l'enfant, élément important de sa formation intellectuelle et humaine [...] »⁹⁵. Elle donne l'exemple d'un père faisant croire à ses enfants que le lave-glace de la voiture fonctionne tout seul par magie. Les enfants vont chercher à comprendre comment leur père fait en analysant la situation pour finir par découvrir que le père actionne le lave-glace avec son genou. Dans ce cas, le réel et l'imaginaire se rejoignent, puis s'opère une médiation par le comique et pour finir une disjonction entre l'imaginaire et le réel⁹⁶. Le comique permet donc une distinction entre ce qui est réel et ce qui ne l'est pas, par l'intermédiaire de la mise à distance qui lui est propre.

2.2.1. La fonction du comique en fantasy : la désacralisation

Le comique véhicule différentes finalités qui n'ont pas de forme définie. Cependant, la fantasy se particularise par sa capacité à s'autocritiquer parfois à travers le comique, ce qui correspond aux principes de désacralisation et de remise en question. Le comique verbal se caractérise par sa capacité à désacraliser un sujet, il est irrévérencieux⁹⁷. Il se moque de tous les sujets, y compris les plus graves comme la mort ou les plus sacrés comme la religion, de manière innocente. En abordant ces sujets, il les présente sous un nouveau jour et d'une certaine façon s'attaque à eux. Mais le comique ne s'attaque pas qu'à des sujets, il peut s'attaquer aux genres littéraires, mais aussi au matériel verbal, avec des calembours, des jeux de mots sur le signe, le double sens. Le jeu *alcoolade* issu des mots alcool et accolade est un exemple de désacralisation portant sur le langage. Le respect habituellement dédié à la langue fait que les locuteurs tendent à rejeter les écarts de langage.

Dans le cas des genres littéraires, la parodie remplit ce rôle en reprenant des codes, des genres et en les détournant. La désacralisation peut être cependant interne à l'ouvrage qui ne se veut pas initialement parodique. Elle devient ponctuelle au sein de la narration. Le genre se moque alors de lui-même et est critique envers ses propres codes, sans détourner ces derniers, mais en montrant par des allusions discrètes l'absurde de ceux-ci. La fantasy plus particulièrement au sein même du genre oppose le comique et les stratégies d'identification

⁹⁵ HELD Jacqueline, *op. cit.*, p. 211.

⁹⁶ *Ibid.*, p. 211-212.

⁹⁷ JARDON Denise, *op. cit.*, p. 25.

mises en place pour le lecteur. En effet, ce genre, comme le roman pour adolescents de manière générale suppose une adhésion forte de la part du lecteur de manière à lui faire accepter comme normal le monde créé. Par conséquent, la mise en place du comique mêlant de la magie et de l'imaginaire installe une double distanciation : d'abord par la fiction, ensuite par le comique⁹⁸. En effet, malgré de nombreuses stratégies pour faire un monde le plus cohérent possible pour que le lecteur y croie, l'esprit reste sceptique et ancré dans la réalité dans la mesure où le lecteur a conscience que ces univers n'existent pas réellement. Dans le cas d'un ouvrage pour un adolescent, cela participe à la stratégie de protection du lecteur en limitant son implication dans l'action et en favorisant la distinction entre l'imaginaire et le réel. La désacralisation se joue dans cette opposition où le comique est en second plan puisqu'il est un ajout à l'action sans pour autant être négligeable. Elle est d'autant plus forte que la fantasy est un genre de l'imaginaire et qu'il y a donc une transgression perpétuelle des codes qui implique un renouvellement de ce genre.

Dans ce cas, le comique n'est pas innocent, mais cherche un objectif particulier en plus de l'effet comique. Si la désacralisation tend à minimiser l'importance d'un ordre établi, elle cherche aussi à instaurer une réflexion au sujet de l'objet du rire. Nous avons vu que le comique instaure une mise à distance qui favorise la réflexion et le développement de l'esprit critique. Le comique est une manière de faire passer un message ayant un but précis, cela peut être dans l'objectif de faire rire, mais cela peut être aussi pour d'autres raisons. Un calembour fait rire, mais fait aussi réfléchir sur le langage. C'est une réflexion que l'auteur mène pour parvenir à son objectif. Ainsi la démarche pour construire un énoncé comique pour un auteur s'apparente à n'importe quelle autre réflexion que des artistes et des auteurs auraient lors de la création d'une œuvre d'art. Une étape accordée à la réflexion sur les mots, les genres, la littérature en général et le sens qu'on leur donne lors du procédé comique. Cette réflexion est visible dans les jeux de mots, mais aussi dans les parodies de genres. Les caractéristiques de ces derniers se doivent d'être connues par les auteurs parodiques afin que la parodie soit efficace (celle-ci étant la reprise et la subversion de codes connus et partagés par tous).

[Le comique] est surtout efficace [...] pour fracturer les idées « toutes faites », les « pensées uniques » (dans un domaine donné), qui bloquent le cerveau et lui interdisent trop souvent toute acquisition nouvelle.⁹⁹

⁹⁸ MANFRÉDO Stéphane, « L'humour dans la science-fiction et le fantastique pour la jeunesse », *La revue des livres pour enfants*, n°183, Paris, septembre 1998, p. 64.

⁹⁹ FOURASTIÉ Jean, *op. cit.*, p. 84.

Par son aspect désacralisant, mais aussi subtil, le comique est le véhicule utilisé par les auteurs pour remettre en question des évidences dont l'absurdité n'est pas toujours évidente. De fait, il donne l'avantage de se présenter sous un jour innocent et amusant, ce qui permet pour les potentiels rieurs d'accepter la critique sans qu'elle soit perçue comme agressive. Cet effet est autant plus efficace que le comique se veut double au niveau de l'interprétation, parfois flou et chargé de sous-entendus. Ainsi, par la mise à mal des stéréotypes de personnages, de codes attendus par le lecteur, le comique, sous un jour innocent et amusant, facilite la mise en évidence et l'acceptation des critiques. De plus, c'est au lecteur de décoder le message : le comique se veut flou ce qui laisse la responsabilité au lecteur d'interpréter l'énoncé.

2.2.2. Ses formes

Les formes du comique en fantasy ne diffèrent pas de celles que le comique prend dans d'autres textes qui ne sont pas associés aux genres de l'imaginaire : situations comiques, jeux avec le langage, entre autres. Un contraste particulier se crée cependant entre le réel vécu par le lecteur et le monde imaginaire où les lois sont différentes et où donc tout est possible. Le lecteur est donc perpétuellement susceptible d'être surpris par la tournure que prennent les événements, qui aboutissent à des situations hautement improbables. En effet, les facteurs créateurs de comique, tels que l'anomalie, la mise à distance, l'intention de l'auteur et la place du lecteur, sont divers et nombreux.

3. Conclusion générale : le comique, la jeunesse et la fantasy

Des liens se tissent entre le comique, la fantasy et la jeunesse. En effet, d'un point de vue de la filiation entre fantasy et littérature de jeunesse et des caractéristiques de chacun des champs d'études, des similitudes sont présentes. Le jeu créatif et l'imaginaire sont autant d'éléments présents dans ces trois champs, de même qu'un rapport particulier avec le réel et une relation de complicité établie avec le lecteur. Il n'y a pas de théorie concernant le comique dans le genre de la fantasy. Sa présence dans ce genre serait, selon les études anglophones, liée à la tradition. Ses formes et ses fonctions ne différeraient par conséquent pas de celles qui sont typiquement caractéristiques du comique et qui sont utilisées dans les autres genres littéraires. Nous pouvons cependant noter que la fantasy partage des caractéristiques propres au comique sans pour autant produire un effet comique. La fantasy favoriserait donc le comique par les

caractéristiques spécifiques à ce genre : la créativité, le jeu, la distanciation, l'absence de limites qui facilite l'apparition de l'inattendu.

Le concept de jeu n'est pas à voir ici dans son rapport avec le jeu de rôle où l'univers d'un ouvrage est étendu et où les lecteurs s'approprient les personnages. En effet, un processus d'identification fort est réalisé dans ce cadre qui n'a rien à voir avec le comique. Un rapprochement entre le comique et le jeu où l'enfant se crée des rôles imaginaires pourrait aussi être envisagé, mais c'est plutôt dans l'investissement du lecteur dans le comique que le jeu s'inscrit. Le comique littéraire s'apparente à un jeu où le lecteur se doit de trouver l'anomalie construite par l'auteur. La relation entre eux se fait par l'intermédiaire du texte.

Le comique entretient des liens étroits avec la littérature de jeunesse et par extension avec celle pour adolescents. De fait, ses fonctions telles que la prise de distance, la réflexion face à une situation, le plaisir de rire, sont utilisées dans ce cadre pour expliquer des sujets parfois délicats ou tout simplement pour créer une complicité entre les lecteurs et l'auteur. Son rapport avec la littérature fantasy est plus complexe. Sans pouvoir affirmer que l'un ne va systématiquement pas sans l'autre, il n'en demeure pas moins qu'il est largement utilisé dans le domaine au point qu'il serait possible de penser que la fantasy est fondamentalement comique. Cet état de fait vient davantage d'une tradition plus que d'une caractéristique intrinsèque à la fantasy. En effet, les origines de celle-ci remontent aux œuvres pour enfants, ces dernières étant fortement liées à l'imaginaire et au comique.

Le comique est une tradition dans la fantasy de même que la fantasy est une tradition dans la littérature de jeunesse. C'est donc là que se situe leur point commun. Cette filiation ne va pas de soi puisque la fantasy a évolué au point qu'elle n'est plus associée particulièrement à la jeunesse et donc au comique. De nombreuses séries fantasy revendiquent leur aspect sérieux et cohérent, où la magie est peu présente notamment la série *Les Salauds Gentilhommes* de Scott Lynch. Elles s'opposent à des séries où l'imaginaire prend le contrôle et qui versent dans un n'importe quoi parfois parodique, comme la saga française *Le Donjon de Naheulbeuk* créée par John Lang. Même si la fantasy n'est pas, uniquement et dès le commencement, destinée aux enfants, cela a été perçu ainsi, notamment grâce aux différentes éditions des contes de fées et aux œuvres pour enfants comme celle de Lewis Carroll. La littérature de jeunesse est donc liée à l'imaginaire et au comique dans sa tradition et dans son évolution.

PARTIE II

Analyse du comique

dans *La Quête d'Ewilan* de Pierre Bottero

Chapitre 1

Le langage et le récit comique dans *La Quête d'Ewilan*

1. Introduction

1.1. Résumé succinct de *La Quête d'Ewilan*

Camille, jeune surdouée de treize ans, effectue un « pas sur le côté » qui l'amène dans un monde parallèle. Là, elle apprend qu'en réalité elle est née dans ce monde, qu'elle s'appelle Ewilan et que ses parents l'ont amenée dans le monde réel après lui avoir enlevé la mémoire pour la protéger. En effet, L'Empire de Gwendalavir est en guerre, d'abord contre les Raïs, des humanoïdes incapables de former une nation, ensuite contre les Ts'liches, croisements entre une mante religieuse et un lézard géant, et maîtrisant l'Art du Dessin. Ce dernier correspond à la magie dans l'autre monde et consiste à dessiner dans la dimension de l'Imagination et à faire basculer le dessin en question dans la réalité. L'Imagination se parcourt par des chemins nommés les Spires. Les Ts'liches ont posé un verrou qui empêche les dessinateurs appartenant à l'Empire d'arpenter ces chemins et ont figé les dessinateurs qui étaient supposés veiller sur les Spires laissant l'Empire sans défense face aux Raïs. Camille est la dessinatrice ultime et n'est donc pas gênée par le verrou des Ts'liches. Pour sauver l'Empire et retrouver ses parents, elle devra éveiller les Figés. Elle sera accompagnée de Salim, son ami d'enfance, d'Edwin, le général invaincu des armées de l'Empire et de maître Duom, analyste et spécialiste de l'Art du Dessin. De plus, Bjorn, un chevalier errant à la recherche de gloire et Maniel un soldat rompu au combat les escorteront. Durant leur périple, ils seront rejoints par Ellana, appartenant à la guilde secrète des marchombres, d'Artis, un rêveur capable de guérir de nombreuses blessures, de Chiam, de la race des Faëls alliés de l'Empire, de Mathieu, le frère aîné de Camille, et de Siam, sœur cadette d'Edwin. Cette quête amènera Camille et ses compagnons dans les confins de l'Empire et d'un monde à l'autre.

1.2. Les limites de l'analyse du comique en littérature

Si les personnages cités ci-dessus sont pour la plupart présents dans les pages qui suivent, c'est surtout autour de Camille, de Salim, d'Ellana et de Bjorn que tourne cette analyse. En effet, si tous les protagonistes sont porteurs de comique à différents degrés, pour certains d'entre eux, le comique est superficiel. Ces personnages ont donc peu d'intérêt pour une analyse approfondie des procédés comiques dans *La Quête d'Ewilan*. Par ailleurs, il faut tenir compte de la difficulté d'analyser le comique hors de son contexte d'énonciation, même si nous tenterons de reproduire au mieux celui-ci. En effet, une part de l'effet comique se perd puisqu'il dépend de plusieurs facteurs combinés et « [...] figés dans leur mouvement, le mot, l'anecdote, le discours comique sont privés d'une large part de leur signification [...] »¹⁰⁰. Certains aspects dépendent aussi de l'évolution d'un personnage ou d'une situation au sein de la narration, installant un comique progressif au fur et à mesure de l'avancée de l'histoire. Ainsi, sortir des passages entiers du texte rend le comique plus difficile à saisir pour un lecteur extérieur. De même, certaines caractéristiques comiques qui seront développées sont disséminées partout dans les trois livres et ne se résument pas aux exemples cités. Cela concerne par exemple le détournement d'un langage ou de références familières au lecteur. Pour finir, le comique se forme par un ensemble très étendu de caractéristiques. Par conséquent, nous en développerons certaines plus que d'autres dans les différents points d'analyse sans que cela signifie que les autres sont totalement absentes.

La structure de l'analyse se décomposera en trois parties : le langage, le récit et le discours. Le dernier point regroupera aussi une brève analyse du contexte lié au lecteur et aux intentions de l'auteur comme facteur dont dépendent la réussite et l'échec du discours comique.

2. Un langage adapté au lecteur

Le vocabulaire tel qu'il est dans les ouvrages destinés aux adolescents tend à se rapprocher de celui que ces derniers utiliseraient. Il faut cependant tenir compte du fait que ce langage reflète la perception que l'écrivain adulte a de l'adolescent. C'est donc une construction artificielle d'une manière de parler et d'expressions que l'auteur imagine familières à son public cible. L'utilisation d'un vocabulaire adapté pose un cadre proche du quotidien destiné à plaire au lecteur. Ainsi, les dialogues utilisent un registre familier, un vocabulaire simple avec des

¹⁰⁰ DEFAYS Jean-Marc et ROSIER Laurence, *op. cit.*, p. 16.

références connues comme Spiderman¹⁰¹. Les descriptions présentes dans l'ouvrage sont aussi imagées. Ces procédés d'écriture tendent à renvoyer une image stéréotypée de ce que les adolescents aiment et connaissent même si l'auteur utilise des généralités qui contiennent du vrai du point de vue des goûts des jeunes lecteurs. Cela nous ramène à une distinction idéologique entre l'adolescent et l'adulte, puisque la manière d'écrire l'ouvrage répond à une image qu'a la société de l'adolescent et de ce qu'il doit être. Ce dernier est en effet encore proche de l'enfance et se différencie donc de l'adulte dans sa capacité à prendre de la distance face à un événement et à agir de manière rationnelle¹⁰². Le vocabulaire et les références ciblent un public particulier, ce qui classe aussi l'ouvrage dans une catégorie spécifique qui est celle de la jeunesse.

2.1. Le vocabulaire adolescent et le comique

Les références et le vocabulaire font aussi l'objet de changements ludiques dans leur traitement, ce qui fait osciller entre le familier et l'inattendu propre au comique. Si la plupart des jeux de mots ont une base connue, c'est-à-dire que le concept qu'ils exploitent est en principe familier au lecteur, l'innovation se situe dans un léger changement dans les habitudes. Par exemple, « *La terrible nuit du crustacé sanguinaire* » (*D'un monde à l'autre*, p. 292) lâché par Salim fait référence à un titre de film d'horreur pour plaisanter sur le lieu glauque dans lequel il se trouve avec Camille. Le titre inventé par Salim joue entre la convention qui veut qu'un film d'horreur ait un titre qui se veut à la fois terrifiant et accrocheur au point de devenir un cliché. Ce dernier est une idée préconçue qui crée donc une attente vis-à-vis de l'image que les lecteurs ont des films d'horreur et surtout a priori ceux qualifiés de mauvais. Ceux-ci sont nombreux dans la culture populaire et, dans ce contexte, correspondent aux films qui réutilisent les clichés notamment dans le décor au point que l'effet d'horreur échoue :

- Cet endroit me donne des frissons, indiqua Camille. On dirait le décor d'un mauvais film d'horreur.
- Je vois le genre, renchérit Salim, quelque chose comme *La terrible nuit du crustacé sanguinaire*. (*D'un monde à l'autre*, p. 292)

¹⁰¹ Personnage de fiction créé par Stan Lee pour la firme Marvel en 1962.

¹⁰² Cette opposition est relative, nous le verrons dans le point concernant les personnages adolescents et adultes.

Le comique s'appuie à la fois sur l'idée préconçue des titres de ces films et sur l'originalité de sa déformation par Salim qui se comprend dans un contexte précis. En effet, Camille a tendance à le traiter de « mollusque » ou de « crustacé ». Salim réutilise donc ces surnoms pour les intégrer dans un format typique de titre de film et essayer de dédramatiser l'atmosphère. Le détournement d'expressions connues est un exemple de comique ponctuel, par exemple lorsque Bjorn est vaincu par Edwin et qu'il se rend compte qu'il n'aurait pas dû le provoquer. Il devient la victime des commentaires de Salim :

- [...] Je vous prie de me pardonner, je suis vraiment un âne bête.
- C'est plutôt un âne battu, souffla Salim à Camille qui pouffa. (*D'un monde à l'autre*, p. 148)

L'attention du lecteur est attirée par le jeu entre l'expression « âne bête » et la reprise de cette expression par Salim suite à la défaite de Bjorn. Le détournement d'une expression connue mise en rapport avec le contexte sert de point de départ au comique. Le travail du lecteur sera de décoder l'anomalie pour comprendre le double sens du jeu de mots. De même, Camille utilisera « vous irez pêcher la baleine dans votre baignoire » (*D'un monde à l'autre*, p. 84), expression inventée pour signaler à son interlocuteur de la laisser tranquille. La compréhension de cet énoncé repose sur la déduction et non sur le rapprochement à une expression connue.

Cette originalité des expressions et des clichés connus est reprise plusieurs fois, notamment dans la création d'expressions qui sont propres à l'œuvre puisqu'elles sont à remettre dans un contexte particulier. Camille comparera le métier de soldat à un « spécialiste dans la mise en bouillie de monstre » (*D'un monde à l'autre*, p. 185). Elle traitera une Figée de « légume pseudo-intelligent » (*D'un monde à l'autre*, p. 86), elle refusera un baiser à Salim parce qu'elle n'aime pas « les bisous-bisous avec les mollusques... » (*L'île du destin*, p. 56) alors qu'il l'a vexée ou encore résumera sa relation avec le Dragon par : « le Dragon est un copain » (*Les frontières de glace*, p. 320). Edwin utilisera l'expression « paquet-cadeau » (*Les frontières de glace*, p. 90) en parlant des hordes de Raïs que les Ts'liches envoient pour les tuer, ce qui entre en contraste avec son personnage sérieux peu enclin aux expressions imagées. Par ailleurs, le vocabulaire scatologique est caractéristique du comique dans les romans de jeunesse et se retrouve à plusieurs reprises : « On dirait cinq grosses bouses de vache ! » (*D'un monde à l'autre*, p. 22) se moquera Salim, « Allez, monte ! Avec efficacité et élégance, si tu ne veux pas que je te botte les fesses ! » (*Les frontières de glace*, p. 130) menacera Ellana et « [...] les Raïs ont eu chaud aux fesses ! » (*Les frontières de glace*, p. 324) résumera maître Duom lorsque le

verrou des Ts'liches aura été détruit. Ces exemples montrent l'utilisation d'un vocabulaire qui est de l'ordre du familier et de l'oral par l'ensemble des personnages même si les dialogues entre les adolescents en sont plus marqués. Le vocabulaire scatologique, la reprise détournée des mots, des expressions et des clichés tendent à attirer l'attention posant ainsi la deuxième phase du comique verbal qui attire l'attention du lecteur.

2.2. Les interpellations entre personnages

La manière dont les personnages s'interpellent entre eux fait l'objet de surnoms et de qualificatifs. Certains sont des classiques du type « jeune fille » pour Camille et « bonhomme » pour Salim de la part des adultes. D'autres sont des épithètes hautes en couleur par exemple « mollusque » surnom que Camille a donné à Salim dès que les propos de ce dernier sont déplacés ou qu'il exagère dans son insolence. L'étrangeté de certains de ces surnoms les rend comiques dans la mesure où la plupart sont très imaginés et tendent à tourner en ridicule celui à qui il est destiné.

La relation entre Camille et Salim est ponctuée de ces épithètes. En effet, Camille alterne entre « espèce de mollusque » (*D'un monde à l'autre*, p. 56), « microbe » et « crustacé » pour qualifier Salim, allant jusqu'à le traiter de « mollusque décérébré » lorsque Salim manque de jugement. Ces surnoms participent à forger leur relation, basée sur la complicité, ces surnoms étant affectueux et basés sur un jeu entre eux, mais aussi sur la supériorité de Camille sur Salim, tant du point de vue intellectuel que de son importance dans le récit. La remarque qui suit laisse planer un doute concernant l'acceptation de Salim face à cette position inférieure et met l'accent sur la prétention de Camille qui se permet de traiter les autres de haut :

- Il n'y a pas longtemps, elle [Camille] me traitait de mollusque. Me voilà devenu un mouton. Peut-être un jour aurai-je le droit d'être traité comme un humain ! (*L'île du destin*, p. 127)

Les surnoms deviennent une habitude dans la manière dont ils s'adressent l'un à l'autre et fondent leurs dialogues où Camille a le plus souvent l'avantage.

- [...] Si je sale l'eau de ma baignoire, ça n'en fait pas un océan, pourquoi dessaler un océan en ferait-il un lac ?

- Salim, tu es un âne !
- Vraiment ?
- Non évidemment. D'ailleurs, il y a de telles vagues et de tels animaux dans ce lac que je ne peux que te donner raison. (*Les frontières de glace*, p. 240)

La remarque de Salim concernant le Lac Chen est pertinente, puisqu'il énonce le fait que ce lac est tellement immense qu'il pourrait avoir le nom de mer ou d'océan ; d'ailleurs, des baleines, animaux d'eau salée, y vivent. Ces dénominations sont adaptées à la Terre où la question ne se pose pas puisque de telles étendues d'eau à l'intérieur des terres n'existent pas. Par conséquent, la réaction de Camille en le traitant d'âne est déplacée, mais Salim n'ayant « pas souvent le dernier mot avec Camille » (*Les frontières de glace*, p. 240), cette dernière l'insulte par habitude d'avoir raison et du fait que Salim ne sait pas suivre ses raisonnements (*Les frontières de glace*, p. 240).

De même, Duom traitera Bjorn d'« ours coiffé d'une casserole » (*Les frontières de glace*, p. 32), de « triple buse » (*L'île du destin*, p. 121) lorsque ce dernier ne comprendra pas une situation qui est évidente aux yeux du maître analyste. Ainsi, la variété d'injures et d'appellations étranges instaure une hiérarchie au sein du groupe entre les intellectuels et les guerriers. En effet, certains protagonistes ne bénéficient pas de surnoms, par exemple Ellana ou Artis, tandis qu'Edwin sera appelé « chef » plusieurs fois par Salim (*Les frontières de glace*, p. 205). Ce qualificatif n'est pas un rabaissement contrairement aux surnoms que lui-même reçoit. Il devient donc une victime consentante de Camille, qui est à la fois excédée et moqueuse lorsqu'elle utilise ces surnoms, et du lecteur, qui se moque de son manque de capacité intellectuelle par rapport à Camille.

2.3. Les références culturelles comme source de comique

Parmi les références aux légendes telles que celle du roi Arthur et de Merlin, certaines sont plus actuelles dans la mesure où leur création est récente. Les superhéros font aujourd'hui partie de la culture adolescente et leurs caractéristiques sont connues des lecteurs. De même que les références cinématographiques et les séries qui se déroulent de saison en saison se démocratisent, une culture propre à l'adolescent, lié à la mondialisation, prend son essor. Dès lors, les allusions à cette culture se font nombreuses et parlent aux adolescents pour qui les personnages tels que Batman¹⁰³ sont des héros ayant leurs particularités propres.

¹⁰³ Personnage de fiction créé en 1939 par Bob Kane et Bill Finger pour la firme DC Comics.

Dans le cas de *La Quête d'Ewilan*, le public auquel s'adresse l'ouvrage est celui des adolescents et, dès lors, les références qui sont présentes se doivent de leur être familières. Aussi, utilisées par Camille et par Salim, elles placent les personnages adolescents et ayant grandi dans le monde réel comme proche du lecteur malgré le changement de monde. Cela suppose que, selon toute logique, les autres protagonistes sont étrangers à la culture américaine. Si certaines de ces références sont utilisées et détournées comme dans le cas de la Légende du roi Arthur, celles en rapport avec la culture adolescente sont davantage utilisées dans le langage courant à des fins comiques.

- Tu pourrais peut-être dessiner une liasse de billets de cinquante euros ? suggéra-t-il [Salim s'adressant à Camille].
- Sans problème ! Pendant ce temps, tu tiendras compagnie à notre ami le mercenaire qui ne manquera pas de rappliquer. Chacun son boulot, pas vrai ? Au fait, je t'ai précisé que c'était un Mentaï, une sorte d'assassin avec des super pouvoirs ? (*D'un monde à l'autre*, p. 257)

Pour expliquer les particularités de Gwendalavir et de certains de ses habitants, Camille utilise le rapport que les superhéros ont avec le surnaturel, ces derniers étant connus pour avoir des pouvoirs obtenus génétiquement ou accidentellement. Cette référence permet un lien entre ce que le lecteur connaît et ce qu'il découvre et accentue la dangerosité de l'ennemi qui pourchasse les deux héros. Le ton utilisé est celui agressif de l'ironie. En effet, la tirade qui précède la comparaison indique par l'antiphrase « notre ami le mercenaire » que l'ensemble de l'énoncé est à comprendre dans son inverse. Cela affirme la supériorité de Camille sur Salim qui est la victime du comique. Par la suite, Salim citera les X-men¹⁰⁴ comme comparaison aux pouvoirs de Camille et pour tenter de détendre l'atmosphère face à la découverte de ces fameux pouvoirs qui ne sont pas encore expliqués à ce stade de la narration.

- Ça alors ma vieille, à côté de toi les X-men sont des vieillards gâteux ! (*D'un monde à l'autre*, p. 47)

La remarque de Salim est l'occasion d'une deuxième comparaison où les X-men sont mis sur le même pied que des « vieillards gâteux » et donc ridiculisés. Leur statut de héros aux pouvoirs impressionnants est amoindri et au contraire, ceux de Camille sont grandis. Salim met sur le même pied deux faits incomparables, mais qui le deviennent grâce aux capacités de Camille.

¹⁰⁴ Personnages de fiction créés par Stan Lee en 1963 pour la firme Marvel.

Les superhéros ne sont pas les seuls points de référence qui construisent un univers destiné à un lectorat d'adolescents. Dans cette phrase, Salim compare son professeur de mathématique à un Ts'liches, ce qui permet d'insérer du familier dans l'étrange.

Avec la meilleure volonté du monde, je n'arrive pas à imaginer pire qu'un croisement de lézard et de mante religieuse géants. Même mon prof de maths est moins laid qu'un Ts'lich ! (*D'un monde à l'autre*, p. 184)

L'utilisation comique de ces références, principalement par la comparaison, se fait par l'opposition entre les deux éléments de la comparaison et l'anomalie. Le lecteur les distingue grâce à sa connaissance des personnages d'origine et de leurs caractéristiques. L'utilisation de références implique un contexte culturel particulier pour que celles-ci soient comprises, ce qui nous renseigne sur la tranche d'âge du public cible.

Le comique littéraire passe par le langage et ce sont donc des stratégies propres à ce dernier qui le créent. En dehors des situations comiques, aussi façonnées par le langage, mais qui sont plus descriptives et qui font rire par l'action et non par l'anomalie interne aux mots utilisés, des jeux des mots avec des caractéristiques propres au comique sont présents. Le vocabulaire et les références alternent entre d'une part une culture générale et une manière de parler propre à une génération et d'autre part de l'originalité. La première dépend du contexte sociologique du lecteur et la seconde relève du contexte spécifique de l'énoncé. C'est dans cette originalité que se trouve l'anomalie productrice de l'effet comique. L'ensemble suppose une connaissance de la part de l'auteur des habitudes langagières et culturelles des adolescents et aussi une interprétation de sa part concernant leurs mœurs. Du point de vue du comique, c'est l'inattendu ludique dans une forme familière qui déclenche le rire. L'utilisation comique et ludique de références et d'un vocabulaire connu favorise la complicité entre l'auteur et le lecteur à travers un terrain familier pour ce dernier ainsi que l'interprétation du double sens du comique.

2.4. Une rhétorique de l'image

La description de l'univers d'un ouvrage de fantasy passe par le langage et impose des parallèles avec des images pour faire voir et comprendre au lecteur ce qui n'existe pas sinon au travers du texte de l'œuvre. L'image est à prendre au sens où elle est une représentation mentale destinée au lecteur de manière à faire comprendre l'inconnu à l'aide du connu. Elle matérialise ainsi aux yeux du lecteur ce qu'elle décrit¹⁰⁵. Par exemple, laisser traîner son esprit dans l'Imagination rend Camille repérable à ses ennemis. Elle comparera donc l'Imagination à un lieu mental constitué d'une porte donnant sur l'esprit de celui qui oublie de sortir entièrement de la dimension et qui peut par conséquent être fermé. Cette description est une image destinée à faire comprendre au lecteur le concept de l'Art du Dessin (*D'un monde à l'autre*, p. 251). Ainsi, l'utilisation de ce type d'image très prisé dans le genre de la fantasy revient, mais à des fins comiques, c'est-à-dire que soit la comparaison est ridicule, soit elle est exagérée ou mal placée. Dans tous ces cas, il y a un décalage entre le contexte et l'énoncé. Ainsi, Salim compare Camille à une poule en croyant lui faire un compliment sans prendre conscience que sa comparaison est mal placée. Son intention échoue donc et de cet échec naît le comique.

- C'est un phénomène cette fille, expliqua Salim en se rengorgeant. Si c'était une poule, son premier œuf serait l'*Encyclopaedia Universalis*.
Camille leva les yeux au ciel.
- De mieux en mieux, Salim. On peut difficilement faire plus délicat que comparer une fille à une poule. (*D'un monde à l'autre*, p. 273)

De nombreuses exagérations, des euphémismes et des comparaisons, en plus du vocabulaire, sont à l'origine d'un énoncé comique. Les images qui découlent de ces procédés sont créées par l'utilisation d'un langage familier et direct. L'anomalie qui les rend comiques se situe du point de vue du traitement du langage et de sa mise en situation par rapport au contexte dans lequel se trouve l'énoncé. De même, cette syntaxe met en évidence le vocabulaire qui tire son aspect comique de son incongruité dans la mise sur le même pied d'une poule, de l'*Encyclopédia Universalis* et de Camille. Le comique prend aussi sa source dans le décalage entre la métaphore et le sens de cette dernière pris à la lettre. En effet, lorsque Camille contacte Salim en lui parlant directement dans la tête, elle termine son message par : « *Je t'embrasse* » (*L'île du destin*, p. 130). Salim va prendre cette phrase dans son sens premier et non au sens métaphorique :

¹⁰⁵ LEFEBVE Maurice Jean, *Structure du discours de la poésie et du récit*, Suisse, La Baconnière, 1971 (Langages), p. 92-102.

« Bjorn, dis-moi, est-ce qu'on t'a déjà embrassé dans la tête ? » (*L'île du destin*, p. 130). Le format du texte de Camille est celui d'un message indirect puisqu'ils ne sont pas en présence l'un de l'autre. Le problème se situe au niveau de l'interprétation de l'énoncé. Il y a une contradiction externe entre ce dernier et la manière dont Salim le comprend. Ce n'est pas l'énoncé qui est étrange en lui-même, mais le véhicule. L'étrangeté qui fait se poser cette question à Salim et qui crée l'effet comique est que le message est délivré directement dans sa tête, créant ainsi un décalage avec la modalité habituelle de délivrance des messages téléphoniques.

La construction du discours comique passe par l'originalité du vocabulaire, mais aussi par l'utilisation de certains aspects spécifiques de la rhétorique telle que la comparaison. Si le détournement de constructions verbales familières est typique du comique, le vocabulaire utilisé, c'est-à-dire simple et imagé, est caractéristique de la littérature de jeunesse. Ainsi, il met en place l'anomalie comique et il introduit les relations entre les personnages, les situations comiques et le contraste entre les deux mondes. Il permet aux différentes fonctions liées au comique de transparaître. Cependant, le langage en lui-même n'est pas le seul créateur de comique. En effet, ce dernier peut aussi se trouver à travers les personnages et les situations. Si celles-ci passent par le langage et la rhétorique, l'anomalie ne se situe dans ce cas plus dans la construction interne de la langue, mais aussi dans l'agencement du récit.

3. Le récit et le comique ponctuel

3.1. Les personnages : un comique d'oppositions

Certains livres tournent autour d'un héros ou de plusieurs héros foncièrement comiques. Pensons par exemple au *Donjon de Naheulbeuk*, où l'ensemble de la troupe bigarrée est source de comique. Mais, si le héros n'est pas forcément un personnage comique, c'est dès lors souvent le rôle d'un personnage secondaire d'apporter de la légèreté à l'action. Le héros grave et sérieux sur lequel pèse une responsabilité importante trouve son pendant comique dans un personnage qui l'accompagne. Ce dernier peut revêtir différentes formes, de l'animal accompagnant le héros au personnage secondaire ami de celui-ci. L'avancement du récit repose sur l'agencement entre les actions des différents personnages. La construction de l'ensemble de la narration dépend donc de ceux-ci. Dans le cas des personnages caractérisés par le comique, c'est ce trait de leur personnalité qui crée les situations et les dialogues comiques.

Dans l'ordre d'apparition, Bjorn est le premier personnage épinglé comme comique. En effet, les premiers traits caractéristiques qui sont montrés dans son cas sont le ridicule et l'aspect bouffonesque.

C'est alors qu'après un magnifique vol plané, un chevalier en armure s'aplatit à côté d'elle dans un impressionnant bruit de casseroles. (*D'un monde à l'autre*, p. 10)

Salim, lorsque Camille lui explique qu'elle a changé de monde pour la première fois, éclate de rire, « un rire énorme et irrépressible » (*D'un monde à l'autre*, p. 16) et se moquera d'elle : « ce sont des choses qui arrivent. Mon frère utilise souvent ce stratagème pour échapper aux Martiens qui le poursuivent » (*D'un monde à l'autre*, p. 16). Son premier trait de caractère est son insolence et sa manière de prendre tout ce qui lui est dit légèrement. Ces deux personnages seront le centre du comique dans *La Quête d'Ewilan*. Cette première impression établit leur caractère pour l'ensemble des trois tomes aux yeux du lecteur et continue par la suite puisque Bjorn et Salim seront le centre de situations et discussions comiques. Le comique fait partie intégrante de leur caractère et donc influence leur manière d'agir : « [...] vu son caractère, il lui [Bjorn] était quasiment impossible de se taire » (*L'île du destin*, p. 214). En effet, la plupart des personnages comiques ont un trait dominant qui est exagéré et qui les rend comiques, ce qui laisse à penser qu'ils sont monolithiques du point de vue de leur caractère. Nous verrons au point 3.1.5 que ce n'est pas le cas.

Il faut cependant noter que Salim et Bjorn ne sont pas les uniques personnages qui sont source de comique. Ellana, la marchombre se distingue davantage par son ironie, nous le verrons au point 4.1 du chapitre deux, et Camille se caractérise par l'opposition entre adulte et enfant. Quant aux autres protagonistes, c'est-à-dire Edwin, Artis, maître Duom, Maniel, Siam, Mathieu, ils utilisent moins souvent un comique langagier et deviennent rarement les centres de situations comiques. Les personnages qui croisent le chemin des protagonistes ne sont pas marqués par un trait ayant relation avec le comique. Cela tend à séparer en deux groupes opposés les personnages dits sérieux et ceux dits comiques, ce qui maintient une tension entre le sérieux et le non-sérieux, entre la gravité et la légèreté tout au long du récit. Cette opposition s'accompagne d'une complémentarité entre les différents personnages. En effet, le sérieux s'accompagne de moments comiques ou s'achève avec ceux-ci, de manière à faire descendre la tension que l'action fait croître. Ces moments sont le plus souvent déclenchés par les personnages comiques qui créent ainsi un climat de dédramatisation face au danger. Par

exemple, Salim a en effet « un don certain pour dédramatiser une situation » (*D'un monde à l'autre*, p. 237) et ses plaisanteries servent à rassurer Camille lorsque celle-ci commence à découvrir ses pouvoirs.

- [...] comme a dit le gendre de ma grand-mère en pinçant le nez du requin blanc qui était en train de le bouffer, il vaut mieux une idée bizarre que pas d'idée du tout.

Camille eut un demi-sourire.

Heureusement que Salim était là. Avec lui les problèmes n'étaient jamais graves. (*D'un monde à l'autre*, p. 48)

Cela instaure une fonction à la fois au personnage et au comique : la tension qui résulte de la présence du surnaturel dans le monde réel est minimisée. Salim est donc complémentaire à Camille et dépendant d'elle puisque c'est dans la relation qu'il a avec elle qu'il est comique. De même, elle dépend de lui pour faire tomber la pression.

3.1.1. Le héros adolescent

De la variation du point de vue de l'âge des personnages naît un comique véhiculé par le contraste entre adolescents et adultes. Situés du point de vue de l'âge entre adulte et enfant, les personnages adolescents se caractérisent à la fois par une maturité propre aux adultes face aux difficultés et d'un autre côté par un comportement irrationnel proche de celui de l'enfant. D'une part, Camille est présentée comme une adolescente qui se comporte en adulte. C'est en effet elle qui dirige le duo qu'elle forme avec Salim et la plupart de ses décisions sont d'abord basées sur une réflexion rationnelle. Le fait qu'elle soit surdouée facilite l'acceptation pour le lecteur de sa grande capacité de raisonnement et de sa maturité, ce qui fait d'elle une personne différente des autres même sans tenir ses pouvoirs en compte. Elle est dès la première page du premier tome présentée en train de faire « des calculs savants pour connaître son âge avec précision » (*D'un monde à l'autre*, p. 9) ou encore parlant le latin (*D'un monde à l'autre*, p. 10). La dualité entre l'enfant et l'adulte en elle est donc acceptée.

- Je vais rejoindre Edwin, Bjorn et les autres. Nous allons nous battre pour rejoindre les Figés et quand nous les aurons trouvés, je les éveillerai. Je sais que j'ai le pouvoir de le faire. Ce sera difficile, Gwendalavir est un monde que nous connaissons mal, et c'est un monde en guerre. Dans une semaine, je serai peut-être morte et si je survis, il y a très peu de chances que je revienne un jour. (*D'un monde à l'autre*, p. 305)

Cette maturité se remarque par les différentes décisions importantes qu'elle prend durant son périple : celle de quitter le monde qu'elle connaît pour affronter les périls d'un monde en guerre, celle d'aider la population de Gwendalavir grâce à ses pouvoirs et celle de retrouver ses parents.

D'autre part, en opposition à sa maturité, Camille fait parfois preuve de l'irrationalité propre aux enfants. Par exemple, lorsqu'elle part éveiller les Figés, Edwin lui impose de partir avec une escouade de guerriers et d'abandonner ses amis derrière elle, ce qu'elle refuse. Elle va alors se volatiliser dans la capitale. Ce comportement relève davantage de l'enfance. De fait, une bande de guerriers entraînés sont un choix plus évident pour réussir une quête dangereuse qu'une bande hétéroclite de personnages ayant peu de discipline. Ce sont cependant, contre toute logique, les amis de Camille qui vont l'accompagner finalement à la suite de sa rébellion face à Edwin. Cela donne lieu à une scène comique où les compagnons commentent la scène qui va suivre en discutant sur qui l'emportera dans la discussion entre Camille et Edwin et en pariant sur la jeune fille plutôt que sur le guerrier. L'effet comique se situe dans cette confrontation entre jeune et adulte où l'issue est prévisible. En effet, Camille est furieuse de la décision d'Edwin d'abandonner ses amis et elle aura gain de cause auprès de lui.

- Général des armées de Gwendalavir, énuméra-t-il [Bjorn], maître d'armes de l'Empereur, vainqueur des dix tournois, commandant de la Légion noire... Je parie cent pièces d'or sur la petite.
- Pari non tenu, s'exclama Chiam Vite. Il n'avoir [sic] aucune chance ! (*Les frontières de glace*, p. 185)

Si la raison voulait qu'elle se plie à la volonté d'Edwin pour le bien de tous, c'est son individualité qui l'emporte. Cette attitude enfantine montre une héroïne, certes sérieuse et courageuse dans son désir d'aider à la libération de l'Empire de Gwendalavir, mais non encore sortie de l'enfance. Ce procédé permet une identification de la part du lecteur adolescent à l'héroïne, mais aussi il concentre l'ambivalence dans le personnage lui-même. Enfant qui agit comme un adulte, elle passe d'adulte à enfant. Cette ambiguïté permet à l'effet comique de ne pas être limité à un personnage secondaire, mais de surgir à n'importe quel moment chez les personnages principaux que sont Camille et Salim, âgés de treize ans. Ainsi, si Camille est

devenue plus mature : « depuis son arrivée à Gwendalavir, il lui semblait avoir mûri. Peut-être était-ce simplement parce qu'ici personne ne la considérait comme une enfant » (*D'un monde à l'autre*, p. 154). Il n'en demeure pas moins qu'elle est encore une adolescente.

Sa position face au comique est davantage celle de l'énonciateur, c'est-à-dire celui qui produit l'énoncé comique, que celui de l'objet comique et donc de la victime. Elle est donc en position de supériorité par rapport aux victimes, particulièrement Salim et Bjorn qui sont les cibles privilégiées des moqueries :

- Ne te fais pas plus bête que tu ne l'es, se moqua Camille [s'adressant à Bjorn]. Tu as parfaitement compris ce que je te disais. (*Les frontières de glace*, p. 155)

Le verbe « moquer » utilisé ici est moins destiné à des fins comiques que pour montrer la manière qu'a Camille de parler à Bjorn et la relation qu'il y a entre eux. Ici, c'est la supériorité de Camille sur Bjorn qui prime, accentuée d'une part par le contraste inversé entre adolescent et adulte et d'autre part par la vive intelligence dont fait preuve Camille en opposition à la force physique de Bjorn.

Le cas de Salim est aussi l'objet d'opposition entre adulte et adolescent. En effet, il est un adolescent et donc son attitude plus enfantine que mature est la norme. Camille, au vu de son attitude plus adulte, tend à avoir la même relation de supériorité avec lui qu'avec Bjorn. Ce dernier a 13 ans comme Camille, mais il a contrairement à elle le comportement attendu par rapport à son âge. En effet, après que Bjorn lui ait proposé un tour sur le dos de son cheval, il va déclarer, ayant dit préalablement qu'il voulait devenir marchombre :

- Plus tard, je serai chevalier, affirma-t-il à Camille.
- J'espère que nous ne croiserons pas un cosmonaute ou un chasseur de méduses, se contenta-t-elle de répondre en souriant. (*D'un monde à l'autre*, p. 193)

Salim partage avec les adolescents ce trait caractéristique de se projeter dans le futur et d'imaginer ce qu'il fera plus tard, quand il sera plus âgé, au contraire de Camille, qui se moque de l'enthousiasme de son ami et pour qui l'avenir est déjà tracé. Elle sait en effet, vu ses pouvoirs, qu'elle sera une dessinatrice au service de l'Empire. L'avenir de Salim est quant à lui encore ouvert, ce qui fait de lui un personnage plein de possibilités. Cette opposition se

cristallise par le comique, notamment dans cette phrase ci-dessus où Camille raille l'exubérance et le caractère changeant de Salim. En effet, si ce dernier change d'avis à chaque nouvelle rencontre, elle met en évidence cette contradiction à l'aide d'exemples improbables.

Au contraire, les discussions entre Bjorn et Salim se passent d'égal à égal, rendant le contraste entre adolescent et adulte plus marqué. Ils se chamaillent perpétuellement sous l'arbitrage de Maniel (*Les frontières de glace*, p. 181 ; *L'île du destin*, p. 267). Ces joutes verbales deviennent tellement courantes qu'elles sont résumées par l'auteur, confirmant ainsi la stabilité de leur relation marquée par le comique et laissant supposer que le dialogue qui se déroule est comique sans l'explicitier davantage. De plus, une relation de dépendance autour du comique se crée entre eux. L'un ne va pas sans l'autre, en effet « l'absence de Bjorn lui [à Salim] [ôte] l'envie de plaisanter » (*Les frontières de glace*, p. 298). Il y a donc une relation de dépendance entre eux pour que le comique qui les caractérise puisse s'exprimer pleinement.

3.1.2. Le personnage naïf

La mécanique adolescent-adulte s'inverse dans le cas de Bjorn. Par exemple, lorsque Camille le rencontre pour la deuxième fois, le chevalier raconte ses exploits de manière exagérée à une assistance sceptique. Il la prend donc à témoin entraînant ainsi une situation comique où Camille est, des deux, l'adulte. Si le chevalier a bien affronté un des Ts'liches, créatures réputés pour être très difficiles à tuer, il a enduré « de nombreux vols planés et un atterrissage final dans le roncier » (*D'un monde à l'autre*, p. 112). De même, « une joie naïve » (*D'un monde à l'autre*, p. 112) se peint sur son visage. Son comportement relève plus de l'enfant, en recherche de reconnaissance et fier de lui face à un public, que de l'adulte responsable. Ainsi, Bjorn possède les caractéristiques du personnage naïf dans la comédie : l'impulsivité qui le conduit à se battre et à être vaincu par Edwin, l'incomplétude qui le pousse à chercher une quête et l'inadaptation au réel¹⁰⁶. Cette dernière particularité rejoint la théorie d'Emelina concernant l'anomalie comme source de comique. Au contraire du bouffon qui met ses interlocuteurs face à leurs défauts et à leurs incohérences, le personnage naïf est la victime du comique et c'est inconsciemment qu'il véhicule les fonctions de celui-ci, autres que le plaisir lié au fait de rire. Le personnage comique peut en effet être conscient de sa capacité à être

¹⁰⁶ MAZOUER Charles, *Le personnage du naïf dans le théâtre comique. Du Moyen-Âge à Marivaux*, Thèse présentée devant l'Université de Paris IV en 1977, Lille, Service de reproduction des thèses, Université de Lille III, 1980, p. 12.

comique et donc en jouer dans le but avoué de faire rire. Être comique devient un rôle conscient que Bjorn et Salim endossent. Ce dernier à la différence de Bjorn est encore défini par des traits adolescents, ce qui le rend inadapté au réel par rapport à son âge : le lecteur n'attend pas de lui qu'il soit mature. L'effet comique de cette habitude de se mettre en scène est donc moins prononcé que dans le cas du chevalier pour qui l'opposition entre adulte et enfant crée un contraste qui met en évidence son inadaptation au réel. Il partage cependant avec Bjorn la particularité de se mettre en scène et d'exagérer consciemment certaines de ses réactions. Ils sont de ce point de vue sur un pied d'égalité et se comprennent l'un l'autre.

Le caractère naïf de Bjorn qui fait de lui un personnage comique contrebalance le stéréotype du chevalier héroïque tel qu'il est couramment représenté. En effet, à l'origine, Bjorn est un chevalier à la recherche d'une quête glorieuse à laquelle participer, ce qui l'amène à se retrouver dans des situations à son désavantage. Citons, par exemple, sa première rencontre avec Camille où il combat des Ts'liches et où il finit par faire des vols planés (*D'un monde à l'autre*, p. 10). Aussi, lorsque Edwin le traite de menteur (*D'un monde à l'autre*, p. 146 à 147), son impulsivité le pousse à l'attaquer et le combat s'achèvera avec Bjorn qui aura « l'impression d'avoir percuté un rhinocéros » (*D'un monde à l'autre*, p. 147). La dimension héroïque du chevalier noble et toujours vainqueur se voit malmenée par l'impulsivité de Bjorn qui l'amène dans des situations ridicules et par les personnages tels qu'Edwin ou Camille. En effet, ces derniers heurtent par leur sérieux et leur maturité l'aspect enfantin du chevalier : « Camille sourit. Elle aimait bien Bjorn, pourtant sa prétention méritait d'être douchée » (*D'un monde à l'autre*, p. 147). En plus, Bjorn échoue dans ses entreprises pour devenir un chevalier glorieux avant de rencontrer Camille et de se joindre à la compagnie. Autour de l'image du chevalier, d'autres motifs se greffent qui sont aussi mis à mal, comme celui de la quête uniquement personnelle. Le héros de roman d'aventure est supposé, en plus d'avoir une ligne de conduite particulière, se consacrer à une quête à la fois personnelle et commune pour le bien-être d'autres personnes. Bjorn « recherche surtout les quêtes glorieuses qui bâtissent les légendes » (*D'un monde à l'autre*, p. 145) et il ne désire pas aider l'Empire en se battant dans l'armée. Deux conceptions s'opposent donc à travers Bjorn et Edwin : le premier cherche la gloire personnelle, le second se bat pour son pays. Ainsi, Bjorn a la caractéristique de l'enfant centré sur lui-même. Au contraire, Edwin est tourné vers le monde extérieur.

Ainsi, le modèle du chevalier est remis en question par l'intermédiaire du comique. Cependant, le personnage maladroit, car il est en décalage avec la réalité et donc par extension comique, est devenu un motif qu'il est possible de trouver dans d'autres romans fantasy pour

la jeunesse. Même si le modèle du chevalier héroïque demeure très présent, les deux types de chevaliers cohabitent par conséquent dans l'imaginaire adolescent. Il convient dès lors de faire le parallèle avec les modèles des chevaliers anciens, comme qu'ils sont représentés dans les chansons de geste.

3.1.3. La mise en scène

Le comique devient la caractéristique qui définit l'attitude des personnages tels que Bjorn et Salim. En effet, ils « jouent » c'est-à-dire qu'ils font semblant et exagèrent consciemment leurs sentiments et leurs comportements. C'est le cas de Salim dans cet exemple : « Personne ne m'aime ici, ronchonna-t-il. [...] il cessa immédiatement de jouer les martyrs » (*Les frontières de glace*, p. 52). Dès lors, certains échanges comiques deviennent des scènes où les personnages jouent un rôle. En opposition aux personnages des comédies, Salim, de même que Bjorn, ont conscience d'être la source de la moquerie et le cherchent, ce qui tend à montrer un besoin d'attention de leur part.

Salim prit un air faussement blessé.

- Je suis un incompris, gémit-il. Là où je sème l'art et la beauté du verbe, je ne récolte que l'indifférence ou l'irritation d'individus totalement dépourvus de grandeur d'âme. (*L'île du destin*, p. 181)

Le texte précise la manière dont il faut lire l'énoncé et anticipe ainsi la mise en scène et l'exagération qui va suivre. Là où le comique désigne une victime aux dépens de laquelle les autres rient, Bjorn et Salim s'acceptent et s'affirment comme victimes consentantes au regard des autres. Ils favorisent ainsi l'absence de sensibilité du lecteur face aux victimes. Cet aspect de leur personnalité se retrouve dans la raison pour laquelle ils ont suivi Camille dans sa quête : en effet, Bjorn cherche la gloire et la reconnaissance en devenant chevalier errant plutôt que soldat et Salim vient d'une famille où personne ne fait attention à lui. Aucun des deux n'a de talent exceptionnel à faire valoir excepté leur courage et leur volonté. Le comique devient une manière de faire valoir leur différence. D'autres exemples illustrent la mise en scène de l'action des personnages comiques. Ainsi, lorsque Bjorn échappe à la police dans le monde réel, il est face à un public d'inconnus et se donne en spectacle.

Quand les policiers arrivèrent sur Bjorn, l'un tenait un journal et l'autre un saucisson sec ! Le chevalier les saisit délicatement à la nuque. Leurs crânes s'entrechoquèrent avec un bruit abominable. Ils s'affaissèrent lourdement. La scène avait eu de nombreux spectateurs qui reculèrent d'un pas quand Bjorn se tourna vers eux. Le chevalier éclata d'un rire énorme et se fendit d'une révérence.

- Messieurs dames, lança-t-il d'une voix de stentor, je vous salue bien bas.

Puis soudain, il cessa tout simplement d'être là. [...]

- Génial ! s'exclama Salim. Quel artiste ! Vous avez vu ce départ ? (*L'île du destin*, p. 182)

Le sens du théâtre de Bjorn se remarque dans les artifices qu'il met en place pour s'évader de prison alors qu'il aurait pu le faire discrètement. Il se présente lui-même comme un comédien ayant terminé sa représentation avec un salut. Son attitude attire l'admiration de Salim avec lequel il partage la capacité à se mettre en scène. Il se moque ainsi des spectateurs qui ne comprennent pas ce qui est en train de se dérouler : l'effet comique est recherché par le personnage aux dépens des spectateurs et non à ses propres dépens. Le comique se situe dans la tension entre le risque que prend Bjorn et l'effet de l'action de ce dernier sur les passants, qui sont face à une anomalie incompréhensible pour eux et potentiellement dangereuse. La mise à distance comique n'est donc pas respectée dans leur cas. Le lecteur est cependant au fait de ce qui se passe et rit des spectateurs internes à l'œuvre. L'attitude de Bjorn montre une inconscience face au danger. Au contraire, « Camille [serre] les mâchoires. Pourquoi Bjorn ne [s'est-il] pas contenté de s'éclipser discrètement ? » (*L'île du destin*, p. 182). La réaction de Camille montre que les actions de Bjorn sont irrationnelles. Le parallèle avec une scène de théâtre permet une mise à distance évidente pour le lecteur et pour les témoins de la scène en question. Une double distanciation s'instaure alors par la position extranarrative du lecteur et par le fait que l'action est regardée à travers les yeux de témoins qui sont spectateurs et non acteurs.

Cependant, ni Salim ni Bjorn ne sont irréductibles au comique et au jeu. En effet, il y a un désir réel de la part de Bjorn de progresser. Il a conscience de s'être créé un rôle qui n'a pas de valeur aux yeux de Camille et par extension aux yeux du lecteur.

- Vous devez croire que je ne suis qu'un bouffon ? [...]
- Oui, un peu. [...]
- J'ai bien peur que vous n'ayez raison. J'ai trop souvent fait semblant, triché, menti. [...] (*D'un monde à l'autre*, p. 154)

Ainsi, le personnage comique se caractérise aussi par sa relation avec les autres puisqu'il n'est comique qu'à travers les yeux des autres personnages et du lecteur et pour eux. Salim et Bjorn ne sont en effet comiques que par rapport aux autres membres du groupe ou entre eux, instaurant une relation de dépendance entre les personnages comiques et les personnages dits sérieux. En effet, la mise en scène implique nécessairement un public : les personnages comiques jouent dans le but d'être regardés. C'est un comportement d'enfant pour attirer l'attention de l'adulte, ce qui place le comique du côté de l'adolescent et le sérieux du côté de l'adulte. Le fait que les personnages fassent semblant facilite la mise en place de l'innocuité propre au comique. En effet, les personnages en se mettant en scène font en sorte que l'action soit sans conséquence et donc ils ne prennent aucun risque.

3.1.4. Un comique proprement humain ?

Les dialogues et les situations comiques sont récurrents et créent une attente de la part du lecteur et des personnages. Un arrière-fond comique se développe au fur et à mesure de l'avancée du récit, au point que l'absence de Salim lorsqu'il se transforme en loup dans le tome 3 témoigne de la disparition d'un élément créateur de comique. Bien que ce dernier soit secondaire dans la trame de l'histoire, il est omniprésent par l'intermédiaire des personnages et des situations comiques. Cela implique que l'absence d'un personnage comme Salim, dont la caractéristique est d'être comique, soit perceptible. Un manque se fait sentir et les boutades de Bjorn ne reçoivent plus l'écho qu'il y avait auparavant. Salim créait une réciprocité comique dans les dialogues :

Tous se surprisent à attendre la réplique qui allait fuser. Quelqu'un dut dire : « Eh bien, Salim, tu dors » ou alors ils imaginèrent l'entendre et les regards se tournèrent vers Camille. (*L'île du destin*, p. 233)

En effet, avec sa transformation, Salim perd sa capacité à communiquer alors que le comique le concernant prend forme par le langage. Il perd par conséquent sa caractéristique de véhicule du comique. L'animalité prend le pas sur l'être humain au point que seul l'instinct dicte son comportement. Seule Camille, grâce à l'écho des sentiments qu'il lui porte et qui demeurent encore enfuis en lui, parvient à empêcher qu'il parte et devienne un loup définitivement. Dans la mesure où le comique est voulu par certains personnages tels que Bjorn et Salim et donc transparaît exclusivement par eux, il devient le propre de l'être humain. Par conséquent, ce

changement en animal coupe Salim de sa capacité à créer du comique. Dans *La Quête d'Ewilan*, les dialogues entre les personnages sont les principales sources de comique, ce qui souligne l'importance du langage dans la création du comique littéraire. L'absence de Salim réduit les échanges comiques sans que ceux-ci disparaissent entièrement. En effet, la complicité des personnages s'est formée autour du comique. Ainsi, Bjorn et Ellana continueront à véhiculer le comique : « Abandonne, Camille, lança-t-elle [Ellana]. Je suis sûre qu'il a un estomac à la place du cerveau. Autant essayer de raisonner un caillou ! Ou plutôt un pâté de termites aux morilles ! » (*L'île du destin*, p. 234). De même, Camille sera aussi la cible du comique.

Après un craquement sonore, un véritable déluge tomba du ciel. Pas une pluie, ni même une averse, non, une incroyable quantité d'eau, déversée brutalement sur le camp, comme par une invisible citerne volante. [...]

- Ewilan, tu n'aurais pas un peu d'eau par hasard ? gloussa-t-il [maître Duom].

Camille sentit le rouge de la honte lui monter au visage. En voulant épauler ses compagnons, elle avait failli les noyer. Elle aurait aimé se glisser dans un trou de souris. (*L'île du destin*, p. 219 à 221)

L'attitude et la perception du comique diffèrent d'un personnage à l'autre. En effet, lorsque Salim se transforme en loup, Camille va être le centre d'une scène comique. Mais contrairement à Bjorn et à Salim, qui cherchent à être le centre sans avoir peur du ridicule, sa réaction face à l'échec est l'embarras. Sa manière de réagir sera différente : c'est en effet la première fois qu'elle est la victime et non le spectateur d'une situation comique. Elle montre son incapacité à se mettre en scène et à prendre de la distance vis-à-vis d'elle-même via le comique. L'image de la citerne permet au lecteur de s'imaginer la scène et cette comparaison provoque l'étrangeté comique, qui va entraîner l'effet comique à la fin de la scène grâce à deux constructions rhétoriques : d'abord une exagération puis un euphémisme. En effet, l'immense pouvoir de Camille qu'elle ne contrôle pas provoque l'exagération dans la création du dessin, qui nécessite à l'origine une petite quantité d'eau pour éteindre le feu. Par la suite, maître Duom à la suite du déversement utilise l'euphémisme, pour montrer le comique de la situation. Cette construction relève de l'ironie puisque maître Duom minimise par ses paroles ce qui s'est passé, ce qui dans ce cas revient à dire son inverse. Aussi, l'énoncé ne concerne pas une réelle demande pour de l'eau. Il est dirigé vers Camille et sert à lui faire réaliser son exagération. Par le biais du comique, la critique de Duom est plus douce et tend à dédramatiser la situation. Le comique est favorisé par l'urgence d'une situation critique pour les compagnons et l'absence de limites aux

pouvoirs de Camille, ce qui favorise l'exagération. Mais cette dernière ne devient comique que dans la mesure où, la bataille achevée, tout le monde est sauf et personne ne reproche directement à Camille son geste : c'est la réaction de maître Duom, qui a lui-même pris de la distance face à la situation, qui déclenche la chute comique. La mise à distance se fait donc par l'intermédiaire de maître Duom et non par celui de Camille. Au contraire, Salim ne se formalise pas d'être le centre du ridicule ni que ses phrases comiques échouent comme le montre cet exemple où Camille lui rétorque après qu'il ait dit une boutade.

- Ce n'est pas drôle.
- Bien chef ! On y va ? (*D'un monde à l'autre*, p. 292)

La réponse de Salim montre qu'il a conscience que le comique peut échouer et qu'il va donc se trouver dans une position délicate et ridicule. Pourtant, la désinvolture dont il fait preuve montre l'acceptation que le comique ne peut pas toujours réussir et que ça ne le touche pas au contraire de Camille qui se trouve dans l'embarras. La conscience que le comique est un rôle lui permet de garder de la distance vis-à-vis de sa propre situation.

3.1.5. Les personnages comiques et leur rapport au spirituel

La quête du spirituel est un motif récurrent dans le genre de la fantasy : les héros cherchent à accomplir un haut-fait qui leur permettra à la fois de progresser individuellement et aussi d'aider la majorité, prouvant ainsi leur valeur. La recherche du dépassement de soi est aussi valable pour les personnages comiques. Il y a en effet une évolution de ces personnages qui, tout en gardant leur caractéristique comique, progressent dans leur quête personnelle à travers la recherche du bien collectif. Bjorn est invité à participer à la quête par Edwin, ce qui laisse supposer qu'il « n'est peut-être pas aussi nul [qu'il l'affirme] » puisque ça « ne ressemble pas au personnage » d'Edwin de l'inviter pour lui faire plaisir (*D'un monde à l'autre*, p. 154). Aussi, son engagement dans la quête est véridique, de même que le courage de Salim face au danger :

Lorsque je vous ai proposé mon aide pour votre quête, j'étais sérieux. [...] depuis que je vous ai rencontrée, j'ai l'impression d'être redevenu maître de mon destin. (*D'un monde à l'autre*, p. 155)

Malgré que leur rôle dans la narration soit secondaire, cette ambivalence empêche que le comique ne tombe dans l'anecdotique. Ce qui distingue Bjorn et Salim des autres personnages est leur rapport à leurs besoins corporels en opposition à Camille, Duom ou Edwin qui sont du côté de la spiritualité, de la quête de dépassement de soi et d'un idéal plus grand. Ce contraste naît de l'héritage occidental religieux spécifiant qu'il faut nier les besoins du corps pour pouvoir se concentrer sur le spirituel et atteindre un degré plus élevé de conscience. De la même manière que certains personnages comiques des comédies dont un ou plusieurs traits de caractère marqués sont mis en avant, Bjorn et Salim n'échappent pas à cette exagération de leur personnalité. Salim est bavard et insolent, ce qui lui sera d'ailleurs plusieurs fois reproché ; Bjorn est puéril, goinfre et menteur. Tous les deux privilégient les besoins de leurs corps.

Il [Bjorn] a utilisé la voyageuse pour se matérialiser directement dans les cuisines de la Citadelle. [...] En ce moment, il se restaure ou plutôt pille les réserves des Frontaliers. Tout va bien. (*L'île du destin*, p. 191)

Lors du bref passage de Bjorn dans le monde réel, il se retrouve en prison et, une fois de retour, sa préoccupation principale va être de manger : ses instincts primaires où le besoin d'entretenir son corps par la nourriture est primordial. Il s'oppose en cela à Edwin qui est capable de jeûner et de rester éveillé plusieurs jours et donc de nier les besoins de son corps durant un temps limité.

[...] il [Edwin] n'a pas dormi et il passe son temps à chevaucher dans tous les sens. À sa place, je serais déjà mort d'épuisement. » [Bjorn parlant à Camille] (*D'un monde à l'autre*, p. 155)

Le cas de Salim est semblable. Face à la beauté de la capitale Al-Jeit, il est davantage préoccupé par ses besoins physiques :

- Est-ce que ta carte explique comment nous allons rejoindre nos lits ? ironise Salim. Je commence à fatiguer et, au risque d'attirer tes moqueries, je dois avouer que j'ai faim.
- J'avais oublié que tu étais un estomac sur pattes, et fainéant en plus. (*Les frontières de glace*, p. 192)

De même, il présente le fait de ne pas avoir faim pendant une journée complète comme exceptionnel.

- [...] Vous vous rendez compte qu'il y a des choses qui arrivent à me couper l'appétit ? Incroyable, non ? (*L'île du destin*, p. 180)

La corporalité des personnages est à la fois l'objet du rire, mais aussi une manière de rester dans ce qui est concret. Cette préoccupation rappelle les nécessités vitales aux êtres humains qui sont manger, boire et dormir et empêche une omniprésence de la quête spirituelle des autres personnages.

3.2. Les situations comiques

La narration dans *La Quête d'Ewilan* est ponctuée de moments forts où l'action est importante, par exemple les combats, et de moments où ils voyagent et où l'action donc est peu présente. Ces moments sont surtout portés par les personnages comiques. Le comique prend alors son importance puisque, en établissant les relations entre les personnages, il empêche de rendre les trajets monotones. En effet, s'il est aussi présent à la fin de certains moments forts comme il sera développé plus en avant, sa présence se remarque lors des temps de bivouac des compagnons sous la forme de situations comiques. Ainsi dans le tome 1, une bataille d'eau s'organise dans un lac entre Edwin, Bjorn et Salim (*D'un monde à l'autre*, p. 169). D'autres situations comiques parcourent les deux autres tomes par exemple :

L'unique surprise de la journée du lendemain fut causée par un poisson volant qui atterrit sur l'estomac de Bjorn alors qu'il faisait la sieste sur le pont. [...] le chevalier poussa un cri strident qui déclencha l'hilarité des spectateurs. (*L'île du destin*, p. 283)

Cette scène comique se situe hors de l'action principale et favorise la détente et la complicité au sein du groupe. Elle rompt aussi avec la monotonie du voyage puisqu'une alchimie subtile fait alterner les moments dangereux avec ceux liés au comique. Les situations comiques et le comique verbal jouent donc à la fois le rôle de dédramatiser une situation tendue, d'apporter de la légèreté, mais aussi de l'action sans suspense entre les combats et les moments dramatiques. Nous retrouvons les deux forces autour desquelles s'articule le comique : la tension face à un événement imprévu et la détente une fois le danger écarté. En effet pour reprendre l'exemple ci-dessus, l'atterrissage du poisson amène la surprise et la tension en tant qu'événement inattendu et brisant la continuité d'une situation linéaire. La détente qui suit la prise de conscience de l'absence de risques pour le personnage amène le rire pour l'ensemble du groupe

et pour le lecteur. Ces forces se trouvent à grande échelle dans la narration et dans l'opposition entre les trajets et les combats. La passivité des premiers incite à la détente et ils font suite à la tension générée par le danger qui guette les voyageurs. Cependant, le comique est davantage lié à la dédramatisation face à une tension réelle, c'est-à-dire porteuse de conséquences néfastes pour les personnages. Le comique intervient dans ce cadre pour faire chuter la tension et apporter la détente, non pas parce que les personnages ne risquaient rien, mais parce que le danger est passé. Ainsi ces pauses favorisent le comique qui, hors de l'action, est sans conséquence ainsi que la complicité des personnages entre eux et avec le lecteur. Ces scènes sont typiques du comique dans la mesure où elles sont fréquemment utilisées pour déclencher le rire : la chute, l'événement inattendu et sans conséquence et le quiproquo. De même, les personnages de ces situations sont Bjorn et Salim : en effet, leur statut de personnages comiques implique qu'ils soient le centre du comique et donc les victimes, que ce soit voulu, comme c'est le cas lorsqu'ils se mettent en scène, ou inattendu. Le comique devient une fatalité liée à leurs caractéristiques puisqu'ils ne peuvent l'éviter. Ils sont porteurs de comique et ils sont donc aussi les prétextes à l'action comique, ce qui définit leur place au sein du groupe.

Il donna un coup de pied dans un caillou qui se trouvait sur son passage et poussa un grognement de douleur. Il était pieds nus et s'était cruellement tordu le petit orteil.

Camille éclata de rire, ce qui acheva de le vexer. (*D'un monde à l'autre*, p. 174)

Dans l'exemple cité ci-dessus, Salim est la victime involontaire de sa propre attitude d'abord et ensuite du rire de Camille qui s'amuse à ses dépens. Il n'y a donc pas de mise en scène ni de mise à distance de la part de Salim.

- Bjorn m'a plongé la tête la première dans la fontaine, expliqua Salim, fataliste. Et il n'a rien trouvé de mieux que me savonner avec du sable. J'ai cru qu'il allait m'arracher la peau !

Camille ne put s'empêcher de rire malgré le regard douloureux de son ami. (*Les frontières de glace*, p. 42)

Ce moment est triste pour Salim, mais il est rendu comique par son statut de personnage comique. Cette constatation implique que les autres personnages ne le prennent pas au sérieux. C'est ce déterminisme qui le met dans des situations comiques : son caractère se retourne contre lui puisque l'impertinence devient prévisible et elle est anticipée par ses compagnons.

Elle savait qu'arrivé à ce point du discours, il [Salim] devait avoir beaucoup de mal à se taire. [...] Une petite flamme familière dansait dans ses yeux, annonciatrice d'une prise de parole intempestive, et certainement outrageante. Il fallait le contraindre au silence. [...] elle aplatit sauvagement les orteils de Salim [...]. Hélas, Ellana, qui le surveillait aussi, était arrivée à une conclusion similaire et, au même instant, lui écrasa l'autre pied. Le garçon aurait pu faire bonne figure si, derrière lui, Bjorn et Maniel, sans se concerter, n'avaient pincé son cou tandis que maître Duom se retournait à moitié pour lui planter un index agressif dans l'estomac.

- ... succès est dû à l'entente parfaite qui a soudé tous les membres de votre groupe dans...

Salim poussa un effroyable cri de douleur et bondit au plafond [...].

- ... une merveilleuse amitié ! conclut l'Empereur. (*L'île du destin*, p. 270)

La situation comique fonctionne ici en deux temps : d'une part, l'Empereur de Gwendalavir fait un discours officiel et d'autre part la réaction des membres du groupe qui cherchent à empêcher Salim de parler de manière brutale faisant de celui-ci la victime du comique.

3.3. L'anomalie comique en fantasy et la naïveté du personnage adolescent

Nous l'avons vu dans la partie théorique, l'étrangeté ou l'anomalie inoffensive favorise souvent la production du comique. Le paradoxe avec la fantasy est que l'étrange y est considéré comme normal et accepté par le lecteur, ce qui empêche l'anomalie comique. Dès lors, quelle est la place de l'étrangeté comique dans la fantasy ? Puisque cette dernière possède ses propres lois, l'anomalie se situe dans la transgression de ces règles ou dans le parallèle entre le monde réel et le monde imaginaire lorsque les deux sont en coprésence.

Dans *La Quête d'Ewilan*, le sentiment de l'anomalie est présent à travers Salim. En effet, ce dernier est né dans le monde réel et il n'a aucun pouvoir, ce qui le rend par conséquent sensible à l'étrangeté du monde de Gwendalavir. Si pour les autres protagonistes, l'Art du Dessin et les merveilles qui en découlent sont de l'ordre du familier, c'est une nouveauté pour Salim qui jette un œil émerveillé ou épouvanté aux phénomènes dont il est témoin. Camille au contraire, pour être née dans l'Empire et posséder l'art de dessiner, considère l'étrangeté liée à la fantasy comme un acquis et s'habitue plus rapidement à l'autre monde que Salim. Sa réaction face aux particularités de Gwendalavir est donc plus mesurée. Si elle est sensible à l'étrangeté, c'est dans une moindre mesure que Salim. La présence des deux mondes dans une même œuvre et le passage de l'un à l'autre par les personnages maintiennent l'étrangeté causée par la magie de manière plus palpable que lorsque l'autre monde est unique. En effet, dans ce dernier cas, la seule présence du monde réel est extranarrative et se situe dans l'environnement du lecteur.

Le décalage dans lequel se trouve Salim en opposition à Camille se marque dans cet extrait, où ils tentent de retrouver celui qui a sauvé Camille dans le duel qui a failli lui coûter la vie. Son sauveur se trouve dans le sous-sol de la Citadelle et un dessin donne l'illusion qu'il n'y a pas d'escaliers pour y accéder.

- « Voilà, il ne nous reste plus qu'à atteindre le sous-sol.
- Tu as apporté une pelle avec toi, j'espère. Parce que je vois mal comment tu vas faire pour descendre plus bas que le rez-de-chaussée.
- Je vais emprunter l'escalier, rétorqua Camille. Logique, non ?
- Loin de moi l'idée de te contredire, ma vieille, mais je discerne quand même un problème avec l'escalier !
- Quel problème ?
- Ben... il n'y a pas d'escalier ! [...]
- Tu es sûr que tu ne vois rien ?
- Rien du tout !
- Et là ? [...]
- Eh bien, ta jambe disparaît dans la dalle jusqu'au genou. [...]
- Et maintenant ?
- Ça me file la pétoche de te voir fondre dans le sol. [...] Je ne peux pas le voir [l'escalier], c'est tout ! rien de plus normal selon toi ! Ménage-moi, ma vieille, j'ai l'impression de devenir fou. » (*L'île du destin*, p. 102-103)

Cette situation comique est créée par l'opposition entre Camille, pour qui la magie est normale, et Salim, pour qui cette dernière est inaccessible. Ce dialogue montre une évolution de l'ironie de Salim, qui cherche la plaisanterie, quelle que soit la situation, vers l'inquiétude face à l'étrange. Celle-ci se mue en peur lorsque Camille disparaît dans ce qui est pour lui un mur et pour elle un escalier. Le comique sert de protection face à l'anomalie qui se maintient dans le monde imaginaire à travers un personnage étranger à la magie et par le maintien de la présence du monde réel puisque Camille et Salim passent de l'un à l'autre. Ces deux aspects permettent un point de vue différent sur la magie plus proche du lecteur qui la découvre en même temps que les adolescents.

Les caractéristiques du genre de la fantasy telles que la présence de deux mondes au sein d'un même univers sont ici source de comique, car elles maintiennent la présence de l'étrange dans un monde où celui-ci est normalisé et donc facilite l'anomalie comique. Ainsi, le traitement particulier de certains traits propres à un genre du merveilleux favorise le comique lorsque leur incohérence est mise en avant. Pour reprendre un exemple déjà cité plus haut où Camille embrasse Salim dans la tête (*L'île du destin*, p. 130), c'est la manière dont Salim comprend le message, c'est-à-dire qu'il le prend au pied de la lettre, qui met en évidence l'anomalie. Il y a une absence de symbolisation qui est propre aux enfants de la part de Salim.

En effet, il interprète l'énoncé au premier degré qui implique une action, celle d'embrasser. Cette action ne peut pas avoir lieu puisqu'ils ne sont pas en présence l'un de l'autre. Le mode de communication est semblable à un appel téléphonique : les formules de salutation sont des codes qu'il ne faut pas prendre au pied de la lettre. La réaction de Salim, qui met en évidence l'absurdité de ces codes, n'aurait pas eu le même impact si le véhicule du message n'était pas étrange. Salim a dès lors la caractéristique du personnage naïf qui est d'être inadapté aux conventions et donc au réel vécu quotidiennement par le lecteur. Le rapport au réel est dans ce cas-ci ambigu puisqu'il s'agit d'un « surnaturel naturalisé ». Par conséquent, dans la mesure où la télépathie est acceptée comme normale dans le cadre du récit, la réaction de Salim crée l'inattendu provocateur de comique et ramène ainsi la magie à un élément anormal et non plus accepté.

4. Vers le discours comique

Le langage et le récit sont les véhicules du comique favorisant la transmission d'un message propre à ce dernier. Ainsi, un langage adapté au lecteur, une rhétorique de l'image pour parler de l'inconnu, la construction de personnages et le maintien de l'étrange dans un monde où la magie est admise génèrent des situations comiques et sont autant de formes qui construisent un discours comique. Les fonctions de celui-ci prennent alors leur ampleur dans l'interaction entre l'auteur et le lecteur au travers du texte. De même, c'est en prenant de la distance que les finalités du comique apparaissent.

Chapitre 2

Le discours comique et ses finalités dans *La Quête d'Ewilan*

1. Les enjeux du discours comique

Le discours est le point où se développe la relation entre l'objet, l'énonciateur et le destinataire et donc où se synthétise le comique. Ce dernier est toujours lié au contexte et à l'intention de l'auteur dont les indices se trouvent dans le texte. Les conditions de production extratextuelle ne seront pas développées ici faute d'informations pertinentes sur le sujet. Il faudrait en effet tenir compte dans une analyse poussée de paramètres tels que l'essor de la fantasy en France, la psychologie, les conditions de lectures ainsi que la comparaison avec d'autres ouvrages remplissant les mêmes caractéristiques. Cependant, si l'analyse des résultats effectifs du comique sur le lecteur est difficile à accomplir, il est possible de déceler au sein du texte les stratégies d'identifications et d'effets comiques possibles en dehors de leur réussite ou de leur échec. L'avant-dernier point esquissera certaines hypothèses et des réponses possibles concernant cette question. Nous nous centrerons exclusivement sur les indices qui permettent de détecter le comique, sur les effets opposés de l'identification liée au genre et ceux de la mise à distance comique ainsi que sur les finalités du comique produites par le discours, telles que l'autoréflexivité, la critique, la dédramatisation et la désacralisation.

2. Les indices textuels du comique

Le texte est l'intermédiaire entre l'auteur et le lecteur. La présence du premier se remarque par des indices textuels qui guident le deuxième sur les intentions comiques du premier. Expliciter les pensées des personnages, expliquer l'action et préciser la manière dont il faut comprendre certains passages sont des procédés typiques de la littérature pour la jeunesse. Le comique se définissant par sa finalité qui est entre autres le rire, les intentions de l'auteur se doivent d'être suffisamment claires que pour être comprises. Mais elles doivent aussi être subtiles pour que le lecteur cherche l'anomalie comique sous peine d'annuler les effets comiques. Ces indications textuelles se situent au niveau illocutoire du discours. Indiquer par un indice qu'une situation est comique ne suffit pas à la rendre effectivement comique. Si cet entre-deux est bien respecté dans *La Quête d'Ewilan*, c'est-à-dire qu'il laisse le soin au lecteur de trouver l'anomalie comique, certains cas ne laissent pas de doute dans la manière dont il faut

comprendre l'énoncé. Il y a ainsi peu de place pour une réflexion de la part du lecteur. Si ces indices du comique permettent de se rendre compte de la présence de ce dernier, indiquer au lecteur quand il doit rire fait perdre l'efficacité au comique. Dans l'exemple ci-dessous, le ton est donné par le verbe « moquer ». Le lecteur est supposé calquer son attitude sur celle de Camille face aux paroles de Salim.

- Vous vous rendez compte qu'il y a des choses qui arrivent à me couper l'appétit ? Incroyable, non ? [...]
- En tout cas, elles n'arrivent pas à te couper la parole ! se moqua Camille. (*L'île du destin*, p. 180 à 181)

De même, certains passages indiquent que les personnages rient d'un dialogue ou d'une situation, ce qui implique que ceux-ci doivent être considérés comme comiques par le lecteur.

- Parfait, capitula-t-il [Salim], le verrou ts'lich a sauté, ça a fait autant de bruit qu'un pétard mouillé, mais je m'en fiche. Où en étiez-vous avant que je ne monopolise la parole ?
L'analyste ne put retenir un petit rire qui devint vite général. (*Les frontières de glace*, p. 325)

La réussite de ces indices dépend uniquement du lecteur. Néanmoins, les indices précisent le ton d'un énoncé et favorisent la compréhension de l'énoncé dans la mesure où ils en donnent le ton. Ces indices sont le plus souvent des verbes comme c'est le cas de l'exemple ci-dessus : ils marquent l'agressivité comme indice de la moquerie. De même, la réaction des personnages peut être un indicateur de la manière dont il faut comprendre l'énoncé. Les indices peuvent être aussi la présence de l'anomalie au sein même de l'énoncé comique sans qu'il y ait d'indicateur extérieur. Une phrase dite par un personnage comique suffit à créer une attente pour le lecteur qui va donc rechercher l'anomalie comique. Par exemple, l'énoncé ci-dessous placé dans la bouche de Salim qui interrompt une conversation suppose une intervention comique du fait de la qualification du personnage. Le lecteur prévoit donc par ses connaissances antérieures du caractère de Salim qu'il y aura du comique.

Inutile d'insister si vous n'avez pas un ouvre-boîtes sous la main. Quand elle l'a décidé, cette fille est un véritable coffre-fort. (*Les frontières de glace*, p. 51)

L'anomalie est ici basée sur un ajout dans la comparaison initiale entre Camille et un coffre-fort. Salim veut ouvrir un coffre-fort avec un ouvre-boîtes, ce qui est une méthode manquant d'efficacité. Cela rend sa comparaison incongrue puisqu'un ouvre-boîtes n'a aucun rapport avec un coffre-fort. Cette recherche de l'anomalie se transforme en un jeu où le lecteur est doublement mis à contribution. D'une part, il fait l'effort d'entrer dans le jeu de l'auteur qui crée un monde imaginaire. Il y a donc un arrêt de l'incrédulité de sa part et une acceptation que la magie existe le temps de la lecture. D'autre part, les indices du comique mettent aussi en évidence la participation du lecteur à la construction du comique.

Ces indices facilitent la compréhension du lecteur face au comique et créent un lien de complicité entre lui et l'auteur à travers les personnages. En effet, c'est par l'identification que le lecteur se positionne face au comique au sein du texte : soit il compatira au sort des victimes et donc la mise à distance comique aura échoué, soit il rira avec les spectateurs internes au récit et la mise à distance aura réussi. Ainsi, le comique est relatif et dépend de la place du lecteur face aux situations comiques et aux personnages qui les génèrent. C'est l'identification du lecteur à certains personnages et pas à d'autres qui va définir cela.

3. L'identification et la double distanciation

L'identification est une caractéristique à la fois du genre de la fantasy et de la littérature pour adolescents. Nous l'avons vu précédemment, elle est liée au vocabulaire, aux références utilisées et à la construction des personnages. En effet, dans *La Quête d'Ewilan*, les personnages ont un caractère simple à saisir avec peu de nuances ce qui facilite l'identification. De même, la multiplication des types de caractères augmente les chances que le lecteur s'identifie et s'attache à un ou plusieurs personnages. Les adolescents privilégieront logiquement les personnages dans la même tranche d'âge et proches d'eux du point de vue des attentes et du comportement. Ces stratégies d'identification permettent de gommer, le temps de la lecture, la distance matérielle qui existe entre le lecteur et les personnages dans la mesure où le premier est extérieur à l'action.

Cette caractéristique du genre s'oppose diamétralement au comique, dans la mesure où celui-ci opère une mise à distance qui implique une réflexion à différents niveaux au sein du texte : les stéréotypes, la perfection apparente du monde imaginaire, l'exagération liée à certains types de fiction. Ce dernier point n'a pas de lien avec l'exagération comique. En effet, il s'agit

de l'emphase dans l'action pour la rendre plus épique et rendre les protagonistes plus héroïques alors que l'exagération comique favorise la mise à distance. Cependant, l'effet d'irréel lié à l'exagération épique peut tendre vers le comique même si ce n'est pas l'objectif initial. Le comique devient un moyen face à des procédés d'identification très forts pour faire prendre de la distance vis-à-vis des personnages et de l'action aux adolescents. Cependant, l'identification peut être source de mise à distance. Par exemple, l'identification au personnage de Camille qui est souvent spectatrice et rarement victime fait que le lecteur rit avec elle des situations comiques créées par les autres personnages. Cette identification favorise la mise en place du sentiment de supériorité du lecteur en lien avec Camille. L'implication du lecteur dans l'action comique est donc limitée et sa position est celle d'un spectateur distant. L'identification à Salim amènera plutôt la compassion. Comme nous l'avons vu précédemment lors du point sur les personnages, différentes stratégies, comme la mise en scène des personnages comiques sont mises en place pour qu'une distance soit maintenue, rendant une identification difficile. De même, la fantasy opère une distanciation en elle-même du fait de son appartenance aux genres de l'imaginaire. Cela conduit à une double distanciation propre au genre. L'effet est donc double pour l'adolescent. Ce dernier est mis à distance par le fait que le récit se passe dans un monde imaginaire. L'image de lui-même qui se construit grâce aux personnages adolescents est transposée dans un univers éloigné de la réalité du lecteur. Le comique ajoute une distance supplémentaire et ainsi l'adolescent prend de la distance vis-à-vis de l'image qu'il a de lui-même. Le comique dans le récit fantasy prend alors une valeur éducative pour l'adolescent. Pour reprendre un exemple déjà cité plus haut : lorsque Camille fait tomber magiquement un déluge d'eau sur ses compagnons pour éteindre le feu, elle manque de les noyer. Cette scène donne lieu à une situation comique où elle est raillée par maître Duom. L'identification de l'adolescent envers Camille n'opère plus, d'une part parce qu'elle est la victime du comique, d'autre part parce que la situation qu'elle vit est impossible dans le monde du lecteur. Cette situation montre aussi l'inadaptation de Camille dans le monde des adultes. Elle est en effet encore une adolescente bien qu'elle se comporte en adulte la plupart du temps.

Du fait du genre de l'œuvre (de la mise en place du comique en dehors de l'action principale), le comique y est ponctuel. En effet, l'ensemble de l'ouvrage n'est pas lié au comique, mais au roman de fantasy plus marqué par l'épique et l'aventure. Si le comique peut être considéré comme très présent dans la littérature de jeunesse, il n'est pas systématique. Il n'y a par conséquent pas d'attente particulière de la part du lecteur concernant le comique. Malgré cela, la présence récurrente de ce dernier au sein d'un même ouvrage tend à créer une

attente de la part du lecteur qui n'est plus surpris par l'arrivée du comique, mais plutôt dans son traitement. L'horizon d'attente du lecteur se situe davantage du côté de l'émerveillement face aux mystères du monde parallèle et du côté de l'aventure. Le comique y est donc présent, mais secondaire. Son apparition est donc brève en alternance avec des moments non comiques. Les moments comiques sont principalement hors de l'action et liés à la dédramatisation après la tension suite au danger. Ainsi, les situations comiques sont en parallèle avec les situations d'action qui posent le contexte des premières.

4. Les finalités du comique

La distanciation propre au comique favorise la mise en place de différentes fonctions : l'ironie et la distance critique, la dédramatisation, la désacralisation par l'irrévérence et le plaisir. Ces finalités dans leur réussite ou dans leur échec dépendent du lecteur et des paramètres socioculturels liés à celui-ci, particulièrement la finalité du plaisir de rire. Elles participent aussi à définir l'intention de l'auteur. Il est cependant possible de les analyser dans leur structure liée au texte.

4.1. L'ironie et distance critique

Le personnage le plus représentatif de l'utilisation du sarcasme est Ellana. Cette dernière pointe ainsi les défauts des autres et cherche à les mettre mal à l'aise. Cela rejoint l'agressivité de l'ironie par rapport à l'humour. En effet, si dans les deux cas, il y a une victime, dans le cas de l'humour, le rebondissement humoristique tend à désamorcer l'impact du rire face à la victime. Ce rebondissement n'existe pas pour l'ironie qui laisse la victime seule face à l'agressivité ironique.

- Elle ne va tout de même pas se déshabiller ? jeta-t-il [Artis] à maître Duom.
- Je ne savais pas que tu me trouvais si laide, répliqua Ellana qui avait entendu. Ta réflexion est un peu vexante et m'enlève l'envie de me baigner nue. Tant pis pour toi...
Le rêveur devint écarlate. (*Les frontières de glace*, p. 59)

Ellana a conscience de mettre Artis mal à l'aise et le cherche. Elle utilise le sous-entendu et l'ironie dans ce but. De fait, si sa réflexion pouvait être prise au premier degré, des indices ironiques sont présents à la fin du dialogue : les points de suspension et la réaction physique

d'Artis qui rougit, montrant que les paroles d'Ellana l'ont touché, mais non parce qu'il la trouve laide, mais au contraire parce qu'elle est jolie et que donc sa présence le perturbe. Ellana met en avant la faiblesse d'Artis qui, au contraire des autres membres du groupe, est sa fragilité tant physique que mentale puisqu'il n'est pas taillé pour le combat. L'ironie est ponctuelle et elle est plus présente autour de certains personnages tels qu'Ellana, Salim ou Camille.

La prise de distance qu'implique le comique s'accroît lorsque le locuteur se prend comme victime de sa propre ironie. Alors une double distance s'installe : d'abord vis-à-vis du lecteur par rapport à la victime et ensuite vis-à-vis de la victime par rapport à elle-même. Son ton devient amer :

Le vent soufflait fort à cette altitude et Camille se cramponna à Salim.

- Du calme ma vieille, railla ce dernier, ce n'est pas parce que j'ai le cerveau un peu lent que tu peux compter sur moi pour t'envoler. » (*Les frontières de glace*, p. 167)

L'exemple ci-dessus illustre l'auto-ironie dans la mesure où Salim est conscient du fait qu'il est moins intelligent que Camille et de comment les autres le voient. L'indice de l'ironie est indiqué par le verbe « railler », utilisé pour décrire la manière dont Salim dit sa phrase. Il est lui-même la victime de sa propre boutade puisqu'il pointe ses propres faiblesses, mais c'est dans le traitement de l'opposition entre lui et Camille que se trouve l'ironie. En effet, en disant qu'il a le cerveau un peu lent, mais aussi que Camille s'accroche à lui, il met en évidence le fait que Camille compte sur lui, mais il a conscience d'avoir « autant de talent qu'un petit pois » (*D'un monde à l'autre*, p. 98). Son point de vue sur lui-même et sur sa situation est critique et en même temps marqué par le comique.

4.2. La dédramatisation face à la mort

La prise de distance face aux situations qu'implique le comique permet de dédramatiser face au stress dû au danger. Elle se construit de la manière suivante : l'inquiétude liée au danger se termine par une chute comique qui tend à détendre le lecteur. Dans ce cas, le comique permet d'introduire des sujets délicats tels que la mort. En effet, la dédramatisation par une boutade est plus marquée lorsque les personnages ont été proches de mourir, par exemple Salim qui, pour sauver Camille, se fait poignarder dans l'abdomen et s'en sort de justesse.

- « Bien parlé, chef ! s'écria Salim. J'en connais un, Bjorn pour ne pas le nommer, qui aurait bien besoin d'une fessée de temps en temps. [...]

Salim était passé si près de la mort que c'était un miracle qu'Artis l'ait sauvé. [...] Bjorn avait dissimulé son angoisse derrière une boutade :

- Tu aurais pu rester mort un peu plus longtemps, ça nous aurait fait des vacances ! » (*Les frontières de glace*, p. 205-206)

Le comique devient un procédé pour contrer l'angoisse face à la mort d'un proche. Il prend la forme de commentaires lâchés par les personnages à la fin de l'action, une fois que le danger est passé. Il y a un passage de la tension à la détente et, davantage que le rire, c'est le soulagement qui est le sentiment dominant dans ce cas. Face à la proximité de la mort, le commentaire comique sert de soupape pour relâcher la tension accumulée. En effet, il est précisé que la boutade de Bjorn sert à dissimuler son angoisse, mais sa phrase en elle-même doit être comprise au second degré, c'est-à-dire non pour le premier sens qu'elle véhicule, mais pour son sens sous-entendu. Ce dernier se comprend par le contexte général du récit et par les liens qui se sont tissés entre les personnages qui deviennent des amis chers et donc qui s'inquiètent les uns des autres. C'est le ton, faussement léger, mais pas agressif, de la phrase qui est perçu grâce à ce contexte qui en donne le message à comprendre.

De manière générale, la dédramatisation touche les personnages et le lecteur à des niveaux différents. Face aux événements étranges qui surviennent, la détente dépend entre autres des personnages en réaction avec leur contexte. En effet, lorsque Camille change de monde pour la première fois, elle manque de se faire au préalable écraser par un camion. À la place, elle se prend les pieds dans une racine et tombe face à un champignon :

- Boletus edulis, remarqua-t-elle à haute voix, car elle était friande de champignons et parlait volontiers le latin. (*D'un monde à l'autre*, p. 10)

La peur de l'inconnu est minimisée par les paroles de Camille. Son attention est d'abord attirée par l'insignifiant, ce qui est le contraire du comportement attendu face à l'étrangeté de la situation. Le comique naît de cette réaction inattendue. Le personnage n'est pas inquiet et cette détente se répercute sur le lecteur. La panique légitime due au changement de monde n'est pas présente : au contraire, le premier sentiment est la curiosité et c'est seulement une fois qu'elle a rencontré Bjorn qu'elle commence à se poser des questions. Son temps de réaction et

l'absence de surprise de Bjorn, qui prend le temps de s'excuser auprès d'elle en plein combat, désamorcent la tension, provoquant une chute comique et dédramatisant la scène.

- Veuillez m'excuser, demoiselle, la joie du combat m'a fait oublier les bonnes manières [...], mais n'ayez aucune crainte, je maîtrise parfaitement la situation. (*D'un monde à l'autre*, p. 10)

Ces stratégies de dédramatisation se fondent sur le principe que la réaction des personnages va déterminer l'inquiétude qui va découler de la scène. La suite se déroule selon le même schéma de tension désamorcée immédiatement par le comique.

La description favorise aussi la dédramatisation qui se situe dans l'action et pas seulement après celle-ci. En effet, il est difficile de s'inquiéter pour Bjorn lorsqu'il tombe « dans un impressionnant bruit de casseroles » (*D'un monde à l'autre*, p. 10). C'est dans la description même du personnage que se situe le comique : la comparaison entre le chevalier et les casseroles tend à le montrer sous un jour ridicule. Comme dit dans la partie concernant le personnage naïf, le lecteur a une image préconçue des chevaliers qui suppose que ces derniers soient héroïques. La première rencontre avec Bjorn rompt avec le stéréotype, ce qui crée un contraste avec les attentes du lecteur et donc un effet comique. Quelle que soit la situation difficile dans laquelle se trouve le chevalier, le danger de celle-ci se trouve minimisé.

Le sentiment de sécurité habituellement attribué au comique qui implique que pour pouvoir rire, il n'y ait aucun danger est ici donné par les différentes stratégies. La description et la réaction des personnages dans le passage décrit ci-dessus ont en commun la surprise qui s'oppose aux attentes du lecteur, créant ainsi l'effet comique et favorisant la dédramatisation.

4.3. La désacralisation et la critique

Les fonctions qui sont particulières au discours comique sont la désacralisation et la démystification de croyances et des rôles définis considérés comme établis et donc décrits selon des codes précis et attendus. Elles commencent par la critique de l'autorité établie et la mise à mal des stéréotypes des personnages comme celui de chevalier héroïque formé par l'opposition entre Bjorn et Edwin. Par la suite, c'est la figure du mage tout-puissant, de la perfection du monde parallèle et l'exagération typique des romans d'aventures qui sont critiqués. Cela donne

à l'ensemble du discours un ton irrévérencieux source de comique et favorisant la désacralisation et la critique détournée.

4.3.1. L'irrévérence et l'ironie

Certains personnages se soumettent à l'autorité, comme Artis qui choisit délibérément d'obéir. Bjorn est soumis à l'autorité puisqu'il cherche la reconnaissance d'Edwin en voulant devenir comme lui et en enviant ses qualités, de même que Maniel par sa position de soldat au service de l'Empire. Face à des personnages comme Edwin, maître Duom et Camille, l'irrévérence dont Salim fait preuve tend à désacraliser l'autorité en mettant en avant ses défauts et ses incohérences ou simplement son excès de sacralisation. Camille devient une figure d'autorité dans la mesure où, même si elle se rebelle face à Edwin, elle est consultée pour prendre des décisions et est même la chef incontestée quand il s'agit de Bjorn ou de Salim.

- [...] Dis-moi, ma vieille, poursuivit-il à l'intention de Camille, ça changerait quoi qu'on te donne notre avis ? Tu ne tiens jamais compte de ce qu'on te propose ! [...]
- Je t'écouterai jusqu'au bout, lança-t-elle d'une voix tranquille, et je te dirais que ton idée est stupide. Nous y allons tout de suite. En route ! (*L'île du destin*, p. 127)

Le comique se fait aux dépens de cette autorité. Dans le cas de Salim, sa position alterne entre la recherche de reconnaissance et l'irrévérence. En effet, s'il est fier de conduire l'attelage qui les mènera jusqu'aux Figés, il fait preuve d'impertinence, quelle que soit la situation. Il traitera maître Duom de « papi » (*Les frontières de glace*, p. 231) et se moquera des nombreux titres d'Edwin qui est en plus « maître d'armes de l'Empereur, vainqueur des dix tournois, commandant de la Légion noire » (*Les frontières de glace*, p. 185).

- Et le voilà général maintenant, railla Salim à voix basse. Il ne manque plus que le costume de pape à sa panoplie. (*Les frontières de glace*, p. 156)

Le ton utilisé est celui de l'ironie qui a comme effet d'être agressif vis-à-vis de la victime, dans ce cas Edwin et qui tend à mettre en évidence le nombre de ses titres comme étant trop nombreux et donc à minimiser l'importance de son statut. Cependant, la raillerie n'est pas assumée puisqu'elle est dite à voix basse et non face à sa victime, ce qui rend compte d'une

timidité face à cette autorité et donc par extension d'une reconnaissance relativement avouée. En effet, Salim se soumet à cette autorité et ne la conteste pas autrement que par les mots et grâce à l'ironie. L'utilisation de cette dernière renforce l'aspect non assumé des paroles de Salim, de même que le comique feint de critiquer. Cela conduit à une critique allégée, mais la mise en évidence de la sanctification à l'excès équivaut à une attaque contre l'autorité. Ainsi, le comique oscille entre le dévoilement et la dissimulation. Il y a donc une moquerie vis-à-vis des hiérarchies propres au monde des adultes et elle transparaît par le regard que l'adolescent pose sur ce monde adulte. La recherche de nouveaux modèles autres que les modèles parentaux conduit le personnage adolescent à poser un regard critique sur ce qui fonde le monde des adultes. Dans le cas de Salim, cela passe par un dénigrement de l'autorité représentée par Edwin et par l'admiration envers le personnage d'Ellana, symbole de liberté et d'indépendance à ses yeux.

4.3.2. L'idéalisation du monde imaginaire

Lorsque deux mondes sont en parallèle dans un même ouvrage, le monde imaginaire tend à être souvent idéalisé au contraire du monde réel. Ainsi, l'air est plus pur (*D'un monde à l'autre*, p. 55), et il n'y a « pas de traces d'égouts en plein air, de tas d'immondices ou d'animaux en liberté » (*D'un monde à l'autre*, p. 108) comme ce serait le cas dans une ville médiévale. D'un point de vue narratif, cela facilite le passage de Camille vers le monde imaginaire sans qu'il y ait des regrets, ce qui permet qu'elle se consacre entièrement à sa quête. Sa relation distante avec ses parents adoptifs et le sentiment qu'elle « ne [vit] pas dans le même monde que [les autres] » (*D'un monde à l'autre*, p. 55) favorise l'abandon de tout ce qu'elle connaît pour l'inconnu et l'aventure. Son frère aîné, Mathieu, vit au contraire dans une famille aimante. Il refusera donc une première fois de suivre Camille. Dans le tome 1, le premier passage imprévu d'un monde à un autre s'accompagne, pour Salim et Camille, d'un moment d'incompréhension légitime face aux différences entre les deux mondes, notamment au niveau des créatures rencontrées et de la magie. Cette dernière remplit le rôle destiné à la technologie dans le monde réel. Les allers-retours entre les deux mondes vont faire que le royaume de Gwendalavir va paraître de plus en plus familier au lecteur. Le comique évite cependant grâce à la comparaison entre les deux mondes de tomber dans une idéalisation complète du monde imaginaire. Dans cet exemple, la compagnie arrive devant l'Arche, un monument qui « [scintille] comme s'il était de lumière et non de matière » (*Les frontières de glace*, p. 161).

- Ne me dis pas, raille Salim [s'adressant à Bjorn], qu'on peut acheter des boules de verre avec une Arche miniature à l'intérieur, sur laquelle tombent des flocons de neige quand on la retourne ?
- Bien sûr que si, et aussi des tuniques brodées d'inscriptions du genre « Souvenir de l'Arche ». C'est affreux à en mourir et, en plus, ça coûte une fortune. [...]
- Bjorn, ça me rassure. Quel que soit le monde où ils se trouvent, les hommes restent les hommes. (*Les frontières de glace*, p. 164)

Le monde imaginaire devient un miroir où les défauts et les absurdités du monde réel sont tournés en ridicule. Le parallèle est ici fait avec les touristes qui achètent des souvenirs commerciaux et avec les vendeurs des villes touristiques qui vivent uniquement de ce commerce. La nature humaine s'oppose ici à la beauté de l'Arche dans la mesure où cette dernière est utilisée à des fins commerciales. Ce sont des stratégies de vente propres au monde moderne qui paraissent incongrues dans un monde dont le cadre est médiéval et qui est de surcroît en guerre. Les défauts des hommes d'un monde à un autre sont identiques et aucun des deux mondes n'est de ce fait parfait. Cette critique, par le biais du comique, empêche une idéalisation du monde imaginaire et un dénigrement complet du monde réel. Le parallèle entre les deux mondes est présent aussi dans l'illustration de la couverture du premier tome (*D'un monde à l'autre*, voir annexe 1). Le monde réel demeure donc présent à côté du monde imaginaire.

4.3.3. La figure de l'enchanteur

Le personnage de Merwyn est une figure historique de l'Empire. Il libère les humains du joug des Ts'liches et participe à la construction de la capitale Al-Jeit à l'aide de ses pouvoirs. Sa brève apparition dans l'action de la narration tend à le rendre légendaire, non seulement grâce à ses pouvoirs, mais aussi par l'immortalité qu'il a acquise alors qu'il est supposé mort depuis une centaine d'années. Personnage omnipotent, il donne les clés qui permettront à Camille de retrouver ses parents et de vaincre celle qui les a trahis. Cette présentation, ainsi que la tragique histoire qui le lie à Vivyan, rend le contraste avec ses commentaires d'autant plus marqué.

L'Art du Dessin n'est rien à côté d'une bonne salade de champignons. Merwyn Ril'Avalon (*Les frontières de glace*, p. 211)

Le comique se situe ici dans l'importance qui est donnée à la salade de champignons en opposition au dessin et donc à la matérialité et aux instincts primaires plutôt qu'à la spiritualité et au pouvoir. La mise sur le même pied de deux éléments non comparables du point de vue de leur importance rompt avec la maxime de relation. Le comique est amplifié par le fait que Merwyn a une maîtrise parfaite de l'Art du Dessin et par le contraste que cela crée entre ses pouvoirs et ses priorités qui devraient être secondaires. En réalité, c'est l'Art du Dessin, pourtant primordial à la survie de l'Empire, source de créations sans commune mesure et permettant de repousser les limites du possible, qui passe en second plan et, de ce point de vue, devient futile. L'énoncé n'est donc pas pertinent dans les informations qu'il tend à transmettre. Cette extravagance est caractéristique du personnage qui n'a plus besoin de se préoccuper de son entraînement ni de partir en quête de puissance plus grande encore puisqu'il l'a déjà. Il fait ainsi montre de sagesse par l'intermédiaire de son aspect comique. En effet, il désacralise le pouvoir en minimisant son importance :

Ce que j'aime par-dessus tout en Gwendalavir, outre la salade de champignons, c'est l'inutilité du mot impossible. Merwyn Ril'Avalon (*Les frontières de glace*, p. 297)

Cette dernière phrase n'est pourtant pas dépourvue de sagesse. En effet, peu de choses sont impossibles à Gwendalavir où règne l'Art du Dessin. Les limites de ce dernier sont repoussées par l'arrivée de Camille, la dessinatrice ultime puisqu'elle combine toutes les qualités pour utiliser son pouvoir sans difficulté. Ainsi, c'est la trop grande importance accordée aux pouvoirs qui est ici malmenée. Le comique par opposition entre le sérieux et le non-sérieux devient une manière de faire passer un message sérieux.

Hulm est une jungle impénétrable peuplée de monstres sauvages et d'êtres mystérieux. Un endroit idéal pour un pique-nique. Merwyn Ril'Avalon (*Les frontières de glace*, p. 233)

Les commentaires de Merwyn mettent sur le même pied le danger et le loisir, créant ainsi une tension comique. La sagesse est ici contrastée avec le manque de discernement. Cependant, deux lectures sont possibles : une ironique et une comique. De fait, la locution « un endroit idéal pour un pique-nique » peut avoir deux sens. Un sens prit au premier degré, où la phrase veut réellement dire que la jungle est un endroit idéal pour un pique-nique. Le deuxième sens est ironique et tend à faire comprendre l'inverse du sens premier, c'est-à-dire que la jungle n'est

pas un endroit idéal pour un pique-nique. L'indice ironique se trouve dans l'antiphrase entre le danger et le loisir. D'un autre côté, la personnalité de Merwyn laisse la possibilité d'une interprétation comique. En effet, le personnage se caractérise par l'insouciance face au danger, ce qui fait que le lecteur l'imaginerait bien faire un pique-nique dans une jungle peuplée de monstres. Du fait de sa toute-puissance, c'est une extravagance qui est à sa portée. L'absence d'importance accordée habituellement à la sécurité et au maintien de l'intégrité physique constitue l'anomalie comique. L'énoncé rompt avec la maxime de coopérative concernant la pertinence de ce qui est dit, c'est-à-dire que la contradiction de fait entre le lieu de pique-nique idéal et la jungle le rend ambigu. Il est en effet impossible de savoir s'il faut comprendre la phrase sérieusement ou pas.

4.3.4. La vérité dans la fiction

La comparaison implicite entre deux objets dont l'un est tributaire de l'autre est une technique courante comme forme de comique. La légende du Roi Arthur est un mythe qui a fait l'objet de nombreuses réécritures dans le cadre de la fantasy et dont les personnages sont largement repris, citons par exemple la *Trilogie des Elfes* de Jean-Louis Fetjaine ou *Les Dames du Lac* de Marion Zimmer Bradley. La référence dans *La Quête d'Ewilan* est plus subtile et reprend l'histoire de Merlin et de la fée Viviane. Le parallèle se fait par le lecteur d'abord au travers des noms, ensuite par l'intermédiaire de Camille, Merlin devenant Merwyn, le plus grand dessinateur de Gwendalavir, et entre Viviane et Vivyan, l'amour perdu de Merlin/Merwyn : « était-il possible que Merwyn ait été le Merlin des légendes de l'autre monde ? » (*L'île du destin*, p. 41). Le personnage de Merwyn n'intervient que très peu dans la trilogie, d'abord pour sauver la vie de Camille lors d'un combat. Ensuite, il est présent au travers de certains des commentaires laissés en début de chapitre qui donnent un autre point de vue concernant le récit.

Ewilan, lorsqu'elle a dessiné le sabre d'Edwin, a eu la bonne idée de le lui placer entre les mains et non de le ficher dans un rocher jusqu'à la garde. C'est peut-être moins romantique, mais sacrément plus pratique. Auteur inconnu (*L'île du destin*, p. 321)

L'utilisation d'une référence connue base le comique sur le déjà-vu. En effet, la parodie tend à prendre les codes d'un genre pour les détourner et suppose une superposition entre deux textes. Le « déjà-vu » utilise l'intertextualité pour mettre à mal des évidences et des habitudes

et dans ce cas-ci les deux textes sont mis en parallèle et non superposés. Le principe appliqué ici est d'utiliser la référence comme comparaison avec la scène précédente où Camille dessine un sabre parfait pour faciliter le combat d'Edwin contre les Ts'liches qui lui barrent le passage. Le moment est critique. En effet, Camille est sur le point d'éveiller les Figés, ce qui réduira à néant les plans des Ts'liches pour conquérir Gwendalavir. Le commentaire cité ci-dessus vient après, une fois l'action achevée. Le comique naît du contraste créé dans la comparaison entre la référence et le référent. *La Quête d'Ewilan* se réfère à la légende du Roi Arthur, mais ce n'est pas une soumission à un modèle intemporel, mais une critique de celui-ci. Le ton employé se remarque par l'adverbe « sacrément » qui tend à ressembler à l'oralité et aiguille sur le sens sous-entendu. Plus que détourner des codes, c'est une mise en évidence de certains stéréotypes des romans d'aventures comme la tendance à romancer, à l'exagération et à l'invraisemblance. *La Quête d'Ewilan* se montre pragmatique en opposition à eux : face au danger, ce qui est privilégié est l'efficacité. L'œuvre est cependant une fiction qui prend le parti de l'imaginaire, ce qui implique des codes propres au monde de l'ouvrage, mais aussi de l'irréaliste d'un point de vue externe. Le récit n'est pas exempt d'exagération et d'invraisemblance de par son appartenance au genre de la fantasy, elle-même généalogiquement proche des romans épiques. Citons par exemple les pouvoirs de Camille qui n'ont pas de limite et qui lui permettent de créer des orages ou des objets indestructibles, l'invincibilité d'Edwin, qui n'est pas sans rappeler les héros de *La Chanson de Roland*. Dès lors, le clin d'œil à la légende du Roi Arthur est prétexte à une autoréflexivité concernant les stéréotypes des romans d'aventure qui ont aussi influencé, même indirectement, *La Quête d'Ewilan*.

La critique de l'exagération liée aux caractéristiques du roman de fantasy se retrouve aussi à travers le personnage de Bjorn. En effet, ce personnage comique raconte ses aventures en exagérant sa bravoure et en magnifiant certains passages.

- Et au moment où le Ts'lich allait me porter le coup de grâce, j'arrive enfin à libérer ma hache. Je pare in extremis l'attaque de sa lame, je me redresse, et là, dans les yeux du monstre, je lis la peur. Je comprends qu'il veut fuir. Trop tard ! D'un puissant revers, je tranche son cou hideux et il tombe raide mort, son sang rouge éclaboussant les alentours.
L'homme se tut, prenant une posture avantageuse. Autour de lui, ses compagnons paraissaient perplexes. (*D'un monde à l'autre*, p. 109)

Bjorn s'est construit un rôle, une image de chevalier telle qu'il a imaginé que les chevaliers errants doivent être. Il va au-devant du danger et puis raconte ses aventures en enjolivant la vérité avec des détails et en passant d'autres sous silence. Plus qu'un menteur, cela fait de Bjorn

un fabulateur fortement lié au fait de raconter et de se mettre en scène. Ces caractéristiques avec sa capacité à exagérer le rendent comique. Il n'en demeure pas moins que son exagération est perçue négativement par les autres protagonistes et par lui-même : « J'ai trop souvent fait semblant, triché, menti » (*D'un monde à l'autre*, p. 154). En effet, il raconte des histoires, ce qui est une critique de l'exagération présente dans la fiction et une glorification de la vérité puisque le personnage en lui-même est présenté comme ridicule. Il évoluera toutefois à la fin du tome 2 *Les frontières de glace* lorsqu'il raconte la bataille qui l'oppose aux Raïs avec Maniel et Chiam. En effet, s'il romance toujours son récit par l'utilisation d'images, l'euphémisme contrebalance l'exagération.

- [...] Ensuite, Maniel et moi avons pris la relève en finesse comme d'habitude, bien que le coutelas de Chiam n'ait pas chômé. Les Raïs étaient si nombreux qu'ils poussaient sous nos lames. J'avoue que ça faisait un peu désordre. (*Les frontières de glace*, p. 322)

Dès lors, un faux acte héroïque exagéré fait place à un acte de bravoure véritable. La minimisation de la réalité fictionnelle rend l'histoire comique puisqu'il est précisé avant la bataille qu'il y a cent cinquante guerriers Raïs qui se dirigent sur eux (*Les frontières de glace*, p. 295). Cette évolution montre un personnage qui n'est pas limité par un trait de caractère, mais au sein duquel il y a plusieurs possibilités¹⁰⁷. Cette dernière constatation s'oppose au monolithisme du personnage comique dû à la simplicité apparente de sa psychologie puisqu'il évolue.

Cette mise en abîme du récit au sein de la narration se répétera plus tard dans le récit pour montrer que la vérité vaut mieux que la légende, alors que cette dernière tend à embellir et à déformer la réalité de ce qui s'est passé.

Tous les enfants de Gwendalavir connaissent aujourd'hui la légende d'Ewilan Gil'Sayan. Peu d'entre eux se doutent que la réalité fut encore plus belle. (*L'île du destin*, p. 193)

Par la réappropriation comique de références culturelles connues, la mise en abîme du récit et la mise en évidence de l'exagération stylistique comme un mensonge, *La Quête d'Ewilan* fonctionne comme une réflexion concernant l'écriture d'un roman lié à l'imaginaire. En effet,

¹⁰⁷ CLERC Anne et SAGNET Hélène, « Nous sommes éveillés : les lecteurs de Pierre Bottero », dans *Lecture Jeune*, septembre 2009, 32, n°131, p. 10.

cet ouvrage est héritier d'une mémoire générique qui incite à l'imitation des œuvres qui l'ont précédé en fonction des lectures de l'auteur. Il est acquis que la fantasy est un genre fictionnel lié à l'imaginaire et donc logiquement aux antipodes de la réalité telle qu'elle est vécue par le lecteur. Cette position est à nuancer puisque le monde imaginaire peut être le miroir du monde réel. Il ne s'agit cependant pas d'une recherche de réalisme ou de la vérité, mais plutôt de crédibilité de manière à instaurer un monde cohérent dans ses fondements en présentant le récit comme vrai dans le cadre de la fiction. De plus, les histoires racontées au sein du récit prennent leur importance puisque c'est par elles que la quête va se transmettre : l'accès au récit complet est impossible, il sera toujours tronqué puisqu'il s'agira d'une réinterprétation et donc d'une déformation. Ainsi s'instaure une autoréflexion par le biais du comique concernant la façon de rendre le récit crédible de manière à faciliter l'immersion fictionnelle du lecteur. L'autocritique est une caractéristique récurrente du genre de la fantasy, ce qui lui permet de se renouveler et de s'affranchir de certains codes devenus par trop récurrents.

La réussite de l'autocritique par le comique dans le cas de *La Quête d'Ewilan* est relative, car comme dit plus haut, l'invraisemblance et l'exagération font partie intégrante du récit et rejoignent certains thèmes récurrents : ceux du héros orphelin détenteur d'un pouvoir hors-norme et étant le seul à pouvoir sauver le monde parallèle. Même si parler d'invraisemblance dans le cadre d'un ouvrage de fantasy peut paraître contradictoire, la fantasy pose un cadre particulier avec des règles qui lui sont propres et donc ayant une cohérence interne à l'œuvre. L'invraisemblance se situe ici dans le cas où ces mêmes règles sont outrepassées. Un exemple évident est celui de Camille : outre le fait qu'elle soit puissante, elle parvient en quelques semaines à sauver une nation et à retrouver ses parents dans un monde dont elle ignore tout. Même en admettant qu'elle ait des réminiscences de son passé et qu'elle soit surdouée, cela fait beaucoup pour une adolescente. De même, elle accepte le surnaturel facilement, alors qu'à l'origine elle a grandi dans un monde où ce dernier est absent. Ces faits tendent à annuler la critique soulevée par le comique. L'invraisemblance poussée à l'extrême devient une caractéristique de la fantasy. De plus, la critique est présente sous la forme d'allusions ponctuelles, elle ne porte pas sur l'ensemble du récit dans la mesure où le comique est secondaire à l'action.

4.4. Le rire et le plaisir

La finalité principale du comique qui est le rire et le plaisir sous toutes ses formes n'est pas démontrable dans la mesure où sa réussite ou son échec dépend uniquement du lecteur qui n'est pas en coprésence avec l'auteur. L'effet perlocutoire de l'énoncé comique dépend donc de réactions individuelles et éparpillées sur un certain territoire lui-même indéfinissable. Deux facteurs entrent dès lors en jeu : l'individualité du lecteur et le contexte sociologique de ce dernier. Le premier définit sa réceptivité au comique en tant qu'individu et dépend entre autres de ses expériences de lecture et de sa sensibilité personnelle. Le deuxième concerne le contexte culturel qui fait qu'une forme de comique sera mieux appréhendée qu'une autre. Différentes possibilités permettent cependant de donner une idée approximative de la réussite du comique pour les lecteurs.

Il est possible d'évaluer le succès de l'ouvrage. Il faut cependant tenir compte du fait que ce phénomène est lié à plusieurs données. Nous pouvons quand même déduire que les qualités de l'œuvre, tant, par exemple, dans la narration, dans le style que dans le traitement des personnages, favorisent son succès et donc la réussite du comique. Ce dernier aurait en effet été critiqué en cas d'échec. De fait, le comique ne laisse pas indifférent et provoque des sentiments tels que la colère, le mépris, face à l'échec puisque l'irrévérence est inscrite dans sa finalité.

L'autre possibilité consiste à demander aux lecteurs ce qui leur a plu dans l'ouvrage et particulièrement s'ils ont ri. Ce procédé implique un sondage d'un nombre important de lecteurs. Parmi les sondages qui existent déjà concernant les qualités appréciées dans les œuvres de Pierre Bottero, le comique ne revient pas de manière récurrente¹⁰⁸. Néanmoins, cela ne signifie pas qu'il ait échoué, mais plutôt qu'il est secondaire dans l'esprit des lecteurs. Ce qui est remarqué est de l'ordre du style de l'auteur, des personnages forts comme Ellana, des mots justes pour décrire les sentiments des adolescents, de la manière particulière d'utiliser l'art et de l'écriture pour qualifier la magie. Plus généralement, c'est donc l'identification de lecteurs aux personnages qui fait que le livre est apprécié. Est-ce le signe que le comique présent dans *La Quête d'Ewilan* est récurrent dans les autres ouvrages de fantasy jeunesse et qu'il n'est de manière générale pas innovant ce qui fait qu'il passe inaperçu, en opposition à des auteurs de fantasy comme Terry Pratchett qui sont étudiés pour leur comique ? Cela revient à dire qu'il existe une tradition du comique à la fois dans la littérature de jeunesse et dans la fantasy.

¹⁰⁸ Ibid.

Conclusion

Existe-t-il un comique spécifique à la littérature fantasy jeunesse ?

Au terme de ce développement, certaines évidences permettent de dire qu'il existe un comique spécifique à la littérature fantasy de jeunesse dans *La Quête d'Ewilan*. Certaines situations comiques présentes dans l'ouvrage donnent lieu à une opposition entre adolescents et adultes. Nous avons vu dans la théorie concernant le rire et l'adolescent que ce dernier se caractérise par une absence de symbolisation contrairement à l'adulte. L'absence de symbolisation met en évidence un décalage entre le premier et le second sens d'un énoncé. En effet, le personnage adolescent ne saisit pas forcément le second sens de l'énoncé qui est le sens symbolique. Ce décalage est mis en évidence par l'anomalie comique et il montre une naïveté typiquement associée à l'enfance et, dans ce cas-ci, au début de l'adolescence. Cette naïveté est en décalage avec le réel tel qu'il est vécu au sein de l'ouvrage. Dans le cas d'un contexte de fantasy, le réel est particulier puisqu'il est empreint de « surnaturel naturalisé »¹⁰⁹. L'anomalie reposera alors sur le retour de la magie comme un élément qui n'est plus considéré comme naturel par le lecteur.

Le souci du maintien de l'anomalie dans un genre où l'étrangeté est considérée comme normale serait propre à la fantasy et plus largement aux genres de l'imaginaire. L'anomalie comique dépend de ce qui est familier au lecteur. La stratégie consistera dans le fait de normaliser le surnaturel pour le rendre crédible dans le cadre de la lecture, comme le veut le genre de la fantasy. La mécanique inverse s'appliquera lors de l'irruption du comique. En effet, il faudra dès lors montrer l'anomalie du monde imaginaire. Dans le cas de *La Quête d'Ewilan*, le moyen mis en œuvre se situe dans le parallèle entre le monde imaginaire et le monde réel. Lorsque ce parallèle est fait, le lecteur est ramené à la réalité et la normalisation du surnaturel ne fonctionne plus. Le parallèle entre les mondes est particulièrement visible lorsque les deux coexistent comme c'est le cas dans *La Quête d'Ewilan*. La rhétorique de l'image prend alors son importance puisqu'elle met en place la description du merveilleux par des images familières.

En dehors du maintien de l'anomalie comique dans le surnaturel, le comique dans le genre de la fantasy se caractérise par la mise en place d'une double distanciation. D'une part,

¹⁰⁹ BESSON Anne, *op. cit.*, p. 17.

l'efficacité et la réussite du comique dépendent des stratégies de mise à distance du lecteur qui ne doit pas s'identifier à la victime du comique sous peine que celui-ci échoue. D'autre part, les genres de l'imaginaire instaurent une distanciation initiale par le fait que le monde qu'ils présentent n'est pas réel et que ce monde est le théâtre d'événements cohérents dans la logique du genre, mais impossibles dans le monde réel. L'identification, présente entre autres dans les ouvrages d'aventures, cherche à effacer cette distance entre le lecteur et le récit et elle s'oppose par conséquent à la distanciation comique. Le comique dans le cadre d'un récit fantasy prend alors une valeur éducative pour l'adolescent. Ce dernier est mis à distance deux fois, par le comique et par le monde imaginaire, de l'image de lui-même véhiculée dans l'ouvrage.

Cependant, la plupart des aspects comiques présents dans l'ouvrage sont des formes générales ou spécifiques soit à la littérature de jeunesse soit à la fantasy. Les finalités telles que la distance critique, la dédramatisation, la désacralisation et le plaisir de rire sont propres au comique, quel que soit l'ouvrage dans lequel il est présent. Ces spécificités s'entrecroisent au sein de l'ouvrage, mais ne forment pas un comique particulier à la littérature fantasy de jeunesse.

L'anomalie et l'inattendu, créateurs de comique, se trouvent en effet dans la littérature fantasy de jeunesse, de même que le jeu, mais ces caractéristiques sont propres au comique. Il est par conséquent possible de les analyser dans d'autres genres littéraires. Par exemple, les jeux sur le langage, les personnages et les situations comiques, les finalités telles que la dédramatisation peuvent être présents ailleurs que dans la littérature fantasy de jeunesse. La plupart des spécificités qui ont été développées sont en lien avec la fantasy et la littérature de jeunesse séparément.

Dans le cas de la littérature de jeunesse, il y a la prise en compte d'un public particulier qui est dans ce cas l'adolescent. Le comique est dès lors tourné vers un lecteur ayant des attentes et des demandes qui lui sont propres. Une littérature lui est donc destinée, ce qui suppose des caractéristiques qui y sont récurrentes, notamment le vocabulaire adolescent, les surnoms imagés, la présence de références propres à la culture adolescente. Le propos de l'ouvrage se trouve allégé par la présence de ces éléments tournés de manière à faire rire le lecteur. Le comique qui est lié aux caractéristiques de la littérature de jeunesse prend une forme qui est spécifique à cette littérature. Le concept de jeu est spécifiquement lié au comique et non à la littérature de jeunesse. En effet, le comique en littérature propose un jeu à son lecteur, sans que l'âge soit pris en compte.

De même, les finalités sont caractéristiques du comique et non spécifiques au genre littéraire de la fantasy de jeunesse. Nous avons abordé très brièvement la question de l'avis des lecteurs concernant le comique et la place de celui-ci dans les ouvrages de fantasy de jeunesse et plus particulièrement ceux de Pierre Bottero au point 4 du chapitre 2 de la partie II. Nous en concluons que le comique du point de vue des lecteurs n'est pas ou peu remarqué, car il est habituel dans un certain type d'ouvrage et donc il ne se singularise pas. Aussi, le fait que le comique passe en second plan par rapport à l'action et qu'il soit la caractéristique de personnages secondaires comme Bjorn et Salim tend à le rendre moins remarquable aux yeux du lecteur. Sa présence est ponctuelle et donc son importance est minimisée bien que le comique soit présent au long des trois tomes. Cette hypothèse est à confirmer à l'aide de sondages plus importants que celui mentionné au point 4.4 du chapitre 2 de la partie II. Elle tend cependant à suggérer que le comique est récurrent dans la littérature fantasy de jeunesse, quelles que soient ses formes et ses finalités. Cette récurrence est liée au fait que la fantasy et la littérature de jeunesse favorisent le comique.

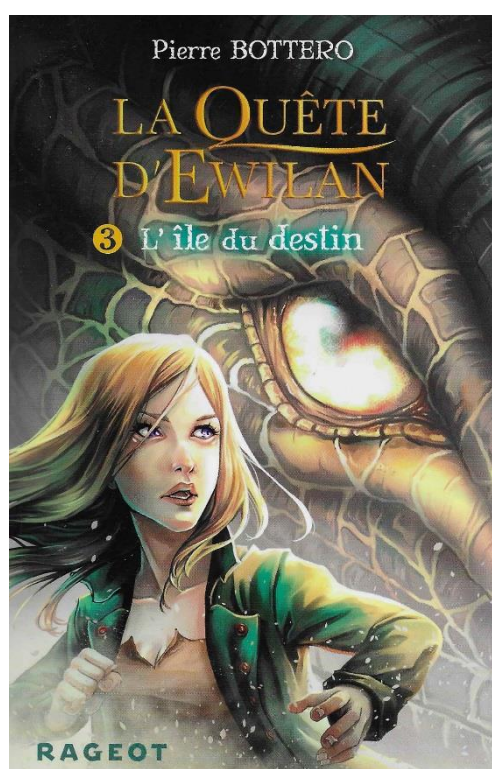
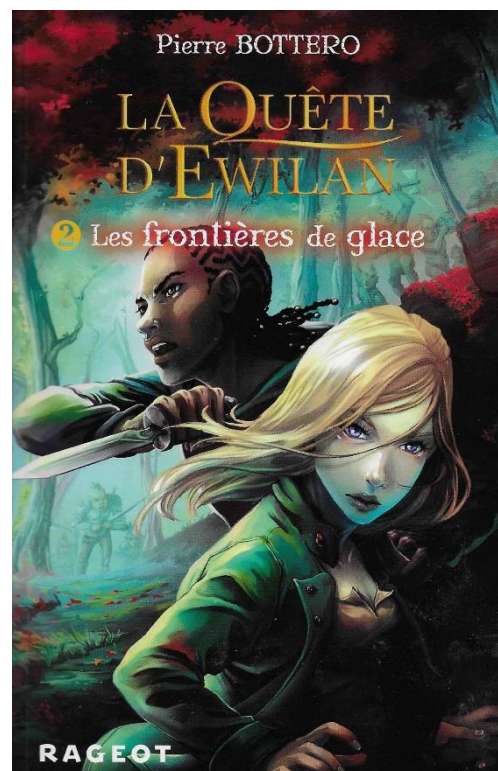
À propos de la désacralisation propre au comique, celle-ci est mise en relation avec l'autoréflexivité courante dans la fantasy. En effet, le genre tend à être réflexif sur ses propres codes. Dans le cas de *La Quête d'Ewilan*, il y a une réflexion concernant l'exagération liée aux ouvrages à tendance épique. Celle-ci est véhiculée entre autres par les personnages comiques qui exagèrent leurs exploits et finissent ridiculisés par les personnages dits sérieux. Pour éviter une identification trop importante et ajouter une distance critique pour le jeune lecteur, il existe différentes stratégies. La distanciation étant une des caractéristiques du comique, ce dernier devient une des manières de préserver le lecteur. La mise à distance et la dédramatisation pour éviter une identification trop forte sont des procédés très utilisés dans le cadre de la littérature de jeunesse, mais cette dernière n'en a pas l'exclusivité. Le plaisir de rire est quant à lui la caractéristique la plus évidente du comique et participe à une stratégie de séduction du lecteur. Les finalités du comique présentes dans *La Quête d'Ewilan* sont donc liées à la fois à sa classification dans la catégorie jeunesse et donc au public cible et à son appartenance au genre de la fantasy.

La présence du comique dans la littérature fantasy de jeunesse tiendrait de la tradition et des caractéristiques propres au genre de la fantasy et celles propres à la littérature de jeunesse. La littérature fantasy de jeunesse favorise le comique par la présence de points communs entre comique, jeunesse et fantasy, tels que le jeu sur le langage, les images, la distanciation génératrice de réflexion. Ainsi, certains éléments à la fois de la fantasy et de la littérature de

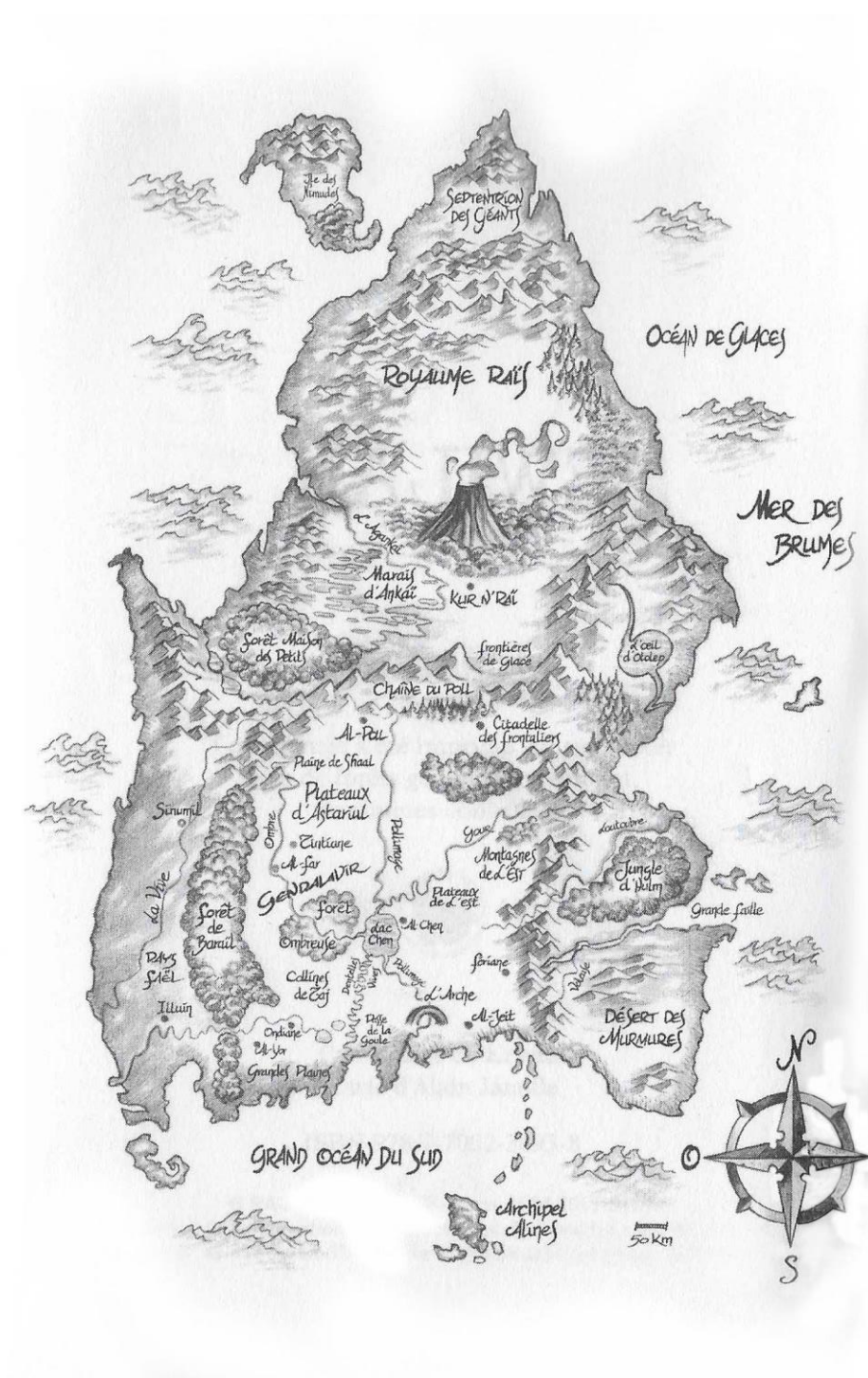
jeunesse se combinent pour donner lieu à un comique spécifique à la littérature fantasy de jeunesse. D'abord, le personnage adolescent est en décalage avec les règles propres aux adultes dans un contexte de surnaturel normalisé. Le parallèle entre le monde réel et le monde imaginaire favorise la mise en place d'une anomalie où la magie n'est plus acceptée et où le décalage de l'adolescent est mis en évidence. Ensuite, une double distanciation à valeur éducative s'opère par le déroulement du récit dans un monde imaginaire et par l'intermédiaire du comique. L'analyse d'un corpus plus étendu serait intéressante pour analyser si ces caractéristiques sont valables pour d'autres ouvrages de la littérature fantasy de jeunesse et si, par conséquent, il est possible de généraliser ces deux hypothèses à l'ensemble de cette littérature.

Annexes

Annexe 1 : digitalisation des couvertures des trois tomes de *La Quête d'Ewilan* de Pierre Bottero, 2^e éd, par les éditions Rageot.



Annexe 2 : carte représentant l'Empire de Gwendalavir (*D'un monde à l'autre*, p. 8)



Bibliographie

Corpus primaire

BOTTERO Pierre, *La Quête d'Ewilan, Tome 1. D'un monde à l'autre*, 2^e éd, Paris, Rageot, 2003.

BOTTERO Pierre, *La Quête d'Ewilan, Tome 2. Les frontières de glace*, 2^e éd, Paris, Rageot, 2003.

BOTTERO Pierre, *La Quête d'Ewilan, Tome 3. L'île du destin*, 2^e éd, Paris, Rageot, 2003.

Exemples de la partie théorique

AUDOUIN-MAMIKONIAN Sophie, *Tara Dunca. Dans le piège de Magister*, Paris, XO Éditions, 2008.

GOSCINNY René et UDERZO Albert, *Astérix chez Rahàzade*, Paris, Les Éditions Albert René, 1987.

MOLIÈRE, *Le Tartuffe ou l'imposteur*, Paris, J'ai lu, 2014 (collection Libro Théâtre).

PEYO, *Johan et Pirlouit. La rose des sables*, Bruxelles, Le Lombard, 2001.

Corpus secondaire

Article sur Pierre Bottero

CLERC Anne et SAGNET Hélène, « Nous sommes éveillés : les lecteurs de Pierre Bottero », dans *Lecture Jeune*, septembre 2009, 32, n°131, p. 12-16.

Ouvrages généraux

AUSTIN John Langshaw, *Quand dire c'est faire*, Paris, Seuil, 1970.

DELAROCHE Patrick, *Psychanalyse de l'adolescent*, Paris, Armand Colin, 2005 (Cursus).

GINESTIER Paul, « L'humour, expression sociologique », dans LALO Charles, SOURIAU Étienne et BAYER Raymond (éd.), *Revue d'Esthétique*, France, Presses Universitaires de France, t. 3, fasc. 3 et 4, 1950.

LEFEBVE Maurice-Jean, *Structure du discours de la poésie et du récit*, Suisse, La Baconnière, 1971 (Langages).

PIRET Pierre, communication personnelle [Notes de cours], 11 mars 2015.

TODOROV Tzvetan, *Les genres du discours*, Paris, Seuil, 1978 (Poétiques).

Ouvrages sur le comique

ALBÉRÈS René-Marill, *Le comique et l'ironie*, Paris, Classiques Hachette, 1973 (Thèmes et Parcours littéraires).

DEFAYS Jean-Marc et ROSIER Laurence, *Approches du discours comique*, Sprimont, Mardaga, 1999 (Philosophie et langage).

DEFAYS Jean-Marc, « De la spécificité du discours comique », dans *Le français moderne, revue de linguistique française*, Paris, tome LXIV, n°1, 1996, p. 63-76.

DEFAYS Jean-Marc, « La rhétorique, la sémiotique et le comique », dans *Recherches sémiotiques / Semiotic Inquiry*, Montréal, Université du Québec, vol. 14, n°3, 1994, p. 81-101.

DEFAYS Jean-Marc, *Le comique. Principes, procédés, processus*, Paris, Seuil, 1996 (Mémo).

EMELINA Jean, *Le comique. Essai d'interprétation générale*, Paris, Sedes, 1991 (Présences Critiques).

FOURASTIÉ Jean, *Le rire, suite*, Paris, Denoël/Gonthier, 1983.

JARDON Denise, *Du comique dans le texte littéraire*, Bruxelles, De Boeck / Duculot, 1988.

KANATSOULI Meni, « Les contes grecs, la culture populaire et le comique », dans PERROT Jean et POCHARD Patricia (éd.), *L'humour dans la littérature de jeunesse*, Paris, In Press Éditions, 2000 (Lectures d'enfance), p. 127-141.

MAZOUER Charles, *Le personnage du naïf dans le théâtre comique. Du Moyen-Âge à Marivaux*, Thèse présentée devant l'Université de Paris IV en 1977, Lille, Service de reproduction des thèses, Université de Lille III, 1980.

NOGUEZ Dominique, *L'arc-en-ciel des humours. Jarry, Dada, Vian, etc.*, Paris, Hatier, 1996 (Brèves).

OLBRECHTS-TYTECA Lucie, *Le comique du discours*, Bruxelles, Université libre de Bruxelles, 1974.

Ouvrages sur la littérature de jeunesse

DELBRESSINE Daniel, *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, Paris, Argos / SCEREN - CRDP de l'académie de Créteil / La Joie par les livres, 2006 (Argos Références).

HELD Jacqueline, *L'imaginaire au pouvoir. Les enfants et la littérature fantastique*, Paris, Les Editions Ouvrières, 1977 (Enfance heureuse).

MANFRÉDO Stéphane, « L'humour dans la science-fiction et le fantastique pour la jeunesse », *La revue des livres pour enfants*, Paris, n°183, septembre 1998, p. 59-64.

PERROT Jean, *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*, Paris, Éditions du Cercle de la librairie, 1999 (Bibliothèques).

THALER Danielle et JEAN-BART Alain, *Les enjeux du roman pour adolescent. Roman historique, roman miroir, roman d'aventures*, Paris, L'Harmattan, 2002.

Ouvrages sur la fantasy

BAUDOIN Sébastien, « Poétique du surnaturel », dans *Acta fabula*, vol. 7, n° 6, Novembre-Décembre 2006, <http://www.fabula.org/lodel/acta/document1762.php> (Page consultée le 02 octobre 2016).

BAUDOU Jacques, *L'Encyclopédie de la fantasy*, Paris, Fetjaine / La Martinière Groupe, 2009.

BESSON Anne, « Définition de la fantasy », dans *Fantasy, de l'Angleterre victorienne au Trône de fer*, Arras, Université d'Artois, FUN MOOC, 2017, vidéo.

BESSON Anne, *La fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007 (50 questions).

GOIMARD Jacques, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, 2003 (Agora).

OLIVIER Isabelle, « La fantasy "pour la jeunesse" : une redondance ? », dans *Fantasy, de l'Angleterre victorienne au Trône de fer*, Arras, Université d'Artois, FUN MOOC, 2017, vidéo.

OLIVIER Isabelle, « Lorsque le fantastique et la fantasy se rencontrent : deux exemples (*Harry Potter* et *Le livre des choses perdues*) », dans BESSON Anne et JACQUELIN Évelyne (éd.), *Poétiques du merveilleux*, Arras, Artois Presses Université, 2015, p. 233-244.

PRINGLE David, *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy*, Londres, Carlton Books, 2006.

TOLKIEN John Ronald Reuel, « Du conte de fées », dans TOLKIEN Christopher (éd.), *Les Monstres et les critiques et autres essais*, trad. Christine Laferrière, Paris, Christian Bourgois, 2006, p. 139-201.

Table des matières

Remerciements.....	
Introduction Le comique, la jeunesse et la fantasy	1
PARTIE I Le comique, la littérature de jeunesse et la fantasy	3
Chapitre 1 Le comique en littérature.....	5
1. Les précisions dans la définition du comique	5
2. Le langage comique	7
2.1. L'anomalie verbale comme source de comique.....	7
3. Le récit et le comique	9
3.1. Les personnages comiques.....	9
3.2. Les situations comiques	10
3.3. La parodie, le déjà-vu et la référence	11
4. Le discours comique.....	12
4.1. Les actes discursifs	12
4.2. L'intentionnalité du discours	13
4.3. Les maximes de coopérative	14
4.4. La position du lecteur face au comique	15
4.5. L'ironie	17
5. Conclusion.....	19
Chapitre 2 Le comique dans la littérature de jeunesse	21
1. La littérature de jeunesse.....	21
1.1. Un contexte propice à l'émergence d'une nouvelle littérature	21
1.2. Une littérature pour adolescents ?.....	22
2. Le comique en littérature de jeunesse	24
2.1. Le comique est-il perceptible aux enfants ?.....	25
2.2. Les finalités du comique dans le roman pour adolescent.....	26
2.3. Les formes du comique	28
2.4. Le comique sans frontières	30
3. Conclusion.....	30
Chapitre 3 Le comique dans le genre de la fantasy.....	33
1. Définition	33
1.1. Les origines de la fantasy.....	35
1.2. La fantasy française	36

1.3. Les caractéristiques de la fantasy.....	37
2. La fantasy de jeunesse et le comique en fantasy	38
2.1. La jeunesse et la fantasy.....	38
2.2. La fantasy et le comique	38
3. Conclusion générale : le comique, la jeunesse et la fantasy.....	42
PARTIE II Analyse du comique dans <i>La Quête d'Ewilan</i> de Pierre Bottero	45
Chapitre 1 Le langage et le récit comique dans <i>La Quête d'Ewilan</i>	47
1. Introduction	47
1.1. Résumé succinct de <i>La Quête d'Ewilan</i>	47
1.2. Les limites de l'analyse du comique en littérature.....	48
2. Un langage adapté au lecteur.....	48
2.1. Le vocabulaire adolescent et le comique	49
2.2. Les interpellations entre personnages	51
2.3. Les références culturelles comme source de comique	52
2.4. Une rhétorique de l'image.....	55
3. Le récit et le comique ponctuel	56
3.1. Les personnages : un comique d'oppositions	56
3.2. Les situations comiques	69
3.3. L'anomalie comique en fantasy et la naïveté du personnage adolescent.....	71
4. Vers le discours comique	73
Chapitre 2 Le discours comique et ses finalités dans <i>La Quête d'Ewilan</i>	75
1. Les enjeux du discours comique	75
2. Les indices textuels du comique.....	75
3. L'identification et la double distanciation.....	77
4. Les finalités du comique	79
4.1. L'ironie et distance critique	79
4.2. La dédramatisation face à la mort.....	80
4.3. La désacralisation et la critique.....	82
4.4. Le rire et le plaisir	91
Conclusion.....	93
Annexes	97
Bibliographie	99

