

Faculté de philosophie, arts et lettres

La construction identitaire de l'adolescent dans la littérature fantasy de jeunesse

Analyse de *La Quête d'Ewilan* de Pierre Bottero et de
La Malédiction d'Old Haven de Fabrice Colin

Auteur : Bossrez Géraldine

Promoteur : Tilleuil Jean-Louis

Année académique 2020 – 2021

Master ROM2M, Finalité Sciences et Métiers du livre

Je remercie mon promoteur, Monsieur Jean-Louis Tilleuil,
pour sa disponibilité, ses conseils et
l'intérêt qu'il a porté à mon travail.

Je voudrais également remercier Madame Annie Vanhey
pour sa relecture attentive.

Enfin, je tiens à remercier toutes les personnes, professeurs, familles et amis
qui m'ont aidée et soutenue durant la réalisation de ce mémoire.

Introduction

À la fin des années 1990, suite à la publication des premiers tomes de *Harry Potter* ainsi qu'à l'arrivée sur les écrans de la trilogie du *Seigneur des anneaux*, la littérature de fantasy connaît un engouement sans précédent, devenant dès lors un genre littéraire lucratif bien qu'encore souvent déprécié par la critique. Si la fantasy séduit toutes les générations, c'est notamment auprès des adolescents qu'elle rencontre son lectorat le plus favorable. En effet, et de manière paradoxale, ils semblent se reconnaître dans ces personnages aux pouvoirs étranges vivant dans des contrées merveilleuses. De fait, et en raison notamment de cette forte identification du jeune lecteur aux héros, la littérature de fantasy dédiée aux adolescents joue un rôle dans la construction identitaire de ces derniers. Ce postulat n'est pas nouveau et s'appliquait déjà au roman adolescent traditionnel. Nombreux sont les travaux qui ont étudié ce rapport entre littérature de jeunesse et questionnement identitaire. Cependant, en raison du statut de paralittérature qu'elle a longtemps occupé, le cas de la fantasy n'était généralement que survolé. Certes, la tendance a commencé à s'inverser il y a une vingtaine d'années, mais, dans le domaine francophone plus encore qu'ailleurs, les recherches portant sur le rôle de la fantasy dans le développement identitaire de l'adolescent accumulent toujours un certain retard. Or, nous postulons que la littérature de fantasy, afin de participer à cette construction identitaire, utilise des procédés qui lui sont propres tout en offrant à son lecteur un miroir de cette construction. Dès lors, nous tenterons de répondre à la question suivante : comment la littérature de fantasy pour la jeunesse participe-t-elle au développement identitaire de l'adolescent et quelles sont les particularités de la fantasy dans ce processus ? Pour y répondre, nous procéderons en deux étapes.

Tout d'abord, nous élaborerons une théorie à partir de prises de position empruntées aussi bien à la théorie littéraire qu'à la psychologie et à la psychanalyse. Cette première partie sera divisée en trois chapitres. Ainsi, les deux premiers tenteront de redéfinir et d'approfondir deux notions clés de notre travail : la construction identitaire adolescente et la littérature fantasy de jeunesse. Le troisième chapitre étudiera, quant à lui, la manière dont la construction identitaire de l'adolescent s'inscrit dans cette littérature de fantasy en se concentrant notamment sur les dispositifs littéraires permettant une telle identification des jeunes lecteurs à leur héros. Ce chapitre tâchera également de faire apparaître la spécificité de la fantasy de jeunesse par rapport au roman adolescent traditionnel.

Dans un second temps, nous procéderons à l'analyse de plusieurs œuvres, à savoir les trois tomes de *La Quête d'Éwilan*¹ de Pierre Bottero ainsi que *La Malédiction d'Old Haven*² de Fabrice Colin. Ces ouvrages de fantasy française ont été choisis en raison du succès qu'ils ont rencontré auprès du jeune public et de la qualité littéraire qui leur a été reconnue. En effet, la lecture de la trilogie de Bottero est recommandée par l'éducation nationale, tandis que Colin s'est vu octroyé de nombreuses récompenses pour ses écrits. Cette analyse nous permettra, d'une part, de mettre à l'épreuve notre appareil théorique. D'autre part, nous observerons comment la fantasy met en scène trois étapes clés de la construction identitaire adolescente : la résurgence du mythe d'Œdipe, le rôle d'objet transitionnel revêtu par les animaux magiques et le voyage comme rite initiatique. Chacune de ces thématiques fera l'objet d'un chapitre.

1 Bottero, P. (2003). *La Quête d'Éwilan*. Tome 1 à 3. Paris : Rageot.

2 Colin, F. (2007). *La Malédiction d'Old Haven*. Paris : Albin Michel Wiz.

Partie I

La jeunesse, la construction identitaire et la fantasy

Chapitre 1 : La construction identitaire de l'adolescent

La construction identitaire de l'adolescent est un processus long et complexe. Pour mieux le comprendre, il nous faut avant tout discerner précisément ce qu'est l'adolescence ainsi que les changements physiques et psychologiques que subissent les jeunes durant cette période et qui provoquent chez eux une crise identitaire bien connue sous le nom de crise d'adolescence. Il s'agit en réalité de la phase durant laquelle un individu tente de construire l'identité qui sera la sienne une fois l'âge adulte atteint. Dès lors, nous nous efforcerons de saisir les principes majeurs favorisant la réussite de cette construction identitaire adolescente après être, dans un premier temps, revenue sur les notions d'« adolescence » et d'« identité ». Pour terminer, nous réaliserons une comparaison du processus de construction identitaire se déroulant par le biais des jeux en ligne et celui ayant lieu au travers de la littérature. Cette analyse nous permettra d'entrevoir une partie du rôle que la littérature de jeunesse est à même de jouer dans la construction identitaire adolescente.

1.1. L'adolescent : entre enfant et adulte

1.1.1. Adolescence : définition

Afin de construire un cadre théorique cohérent, il nous faut dans un premier temps clarifier ce que recouvre le concept d'adolescence dont la complexité rend la définition difficile à établir. Le mot « adolescence » provient du verbe latin *adulescere* qui signifie « celui qui est en train de grandir » par opposition à l'adulte, *adultus*, « qui a achevé sa croissance ». Il est très difficile de déterminer la durée de l'adolescence. Toutefois les recherches actuelles tendent à la faire débiter à l'âge de 10 ans pour ensuite la clôturer à 19 ans. Cette limite est repoussée par certains à 24 ans en raison de l'allongement du parcours scolaire qui retarde l'entrée dans la vie active et, par conséquent, l'indépendance financière nécessaire aux jeunes individus désireux de quitter le nid familial. En outre, la définition de l'adolescence diffère selon la période de l'histoire et la situation géographique. En effet, le concept d'adolescence tel que nous le concevons aujourd'hui dans les pays développés n'apparaît qu'au XX^e siècle avec, d'abord, la scolarisation obligatoire puis, l'allongement de la durée de cette scolarisation qui prolonge la dépendance des jeunes vis-à-vis de leurs parents. Par ailleurs, les individus naissant dans des pays dont le niveau de vie est élevé auront une adolescence plus longue que ceux vivant dans des États où la qualité de vie est faible. Ainsi, l'adolescence est une notion mouvante. Mais, dans tous les cas, elle désigne la période qui suit l'enfance, elle commence avec la puberté et se termine à l'âge adulte. Il s'agit donc d'une phase de

rupture³ ; rupture avec l'enfance, contre laquelle l'ado va se construire, mais rupture également avec la représentation idéalisée de l'adulte omniscient et omnipotent. Désormais, celui-ci apparaît défaillant aux yeux du jeune individu, ce qui explique notamment la naissance de nombreuses tensions au sein de la cellule familiale, l'adolescent remettant en cause la légitimité de l'autorité parentale. Il est à noter que ce rejet est nécessaire et participe à la conquête de son autonomie⁴. En revanche, les relations amicales se développent et deviennent d'une importance capitale pour le jeune qui voue un attachement profond à ses camarades. Cela s'explique notamment par le besoin que ressent l'adolescent d'appartenir à un groupe et de pouvoir s'identifier à ses semblables mais aussi par le fait que le regard et l'approbation d'autrui lui deviennent indispensables.

En outre, si l'adolescence est une notion fort complexe à définir c'est également parce qu'elle voit naître, chez le jeune individu, des désirs contraires. De fait, bien que ne nourrissant plus d'illusions sur la toute-puissance des adultes, l'adolescent souhaite tout de même être pris « pour un grand ». Il aspire à ce que les adultes le traitent en égal tout en regrettant d'avoir à renoncer au maternage de ses parents ainsi que de devoir quitter cette période rassurante qu'est l'enfance. Son corps en effet lui indique qu'il est temps : l'individu subit une série de transformations physiques qui le rendent étranger à lui-même. Ces modifications physiques sont également accompagnées de réactions psychologiques qui lui font perdre tous ses repères. Il ne reconnaît plus l'enfant qu'il était autrefois.

1.1.2. L'âge des bouleversements

Les modifications les plus visibles sont bien évidemment les bouleversements physiques. À la puberté, le corps du jeune individu se modifie. Chez les filles, on note, entre autres, le développement de la poitrine, l'élargissement des hanches et bien sûr, l'apparition des règles. Du côté des garçons, la puberté se marque notamment par la mue et l'émergence d'une pilosité dense. Ces bouleversements entraînent plusieurs conséquences. D'une part, ils peuvent être la source d'un profond malaise. Si certaines jeunes filles aiment se vanter de l'apparition de leur poitrine, d'autres, au contraire, vivent très mal la poussée de ces formes qu'elles jugent disgracieuses. D'autre part, le développement des organes génitaux provoquent, chez les filles comme chez les garçons, une fascination teintée de crainte. C'est à cette période que les adolescents découvrent leur sexualité, puis, progressivement, le plaisir physique et le désir. Mais cette découverte ne se fait pas sans mal. Effrayés par ces chamboulements et leurs implications, certains jeunes vont tenter de refouler ces

3 Delbrassine, D. (2006). *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, p. 40.

4 Coslin, P. G. (2019). *Psychologie de l'adolescent*, p. 15.

derniers en « [cherchant] à faire comme si rien n'avait changé⁵ ». Ils luttent contre la naissance de cette sexualité adulte et se raccrochent à une représentation infantile d'eux-mêmes. Ayant peur de grandir, ils assimilent la puberté à une menace et s'agrippent avec acharnement à leur petite enfance. En outre, si tous n'éprouvent pas une terreur intense face à ces modifications, tous, en revanche, sont en proie à de nouvelles pulsions qu'il leur faudra apprendre à contrôler ; qu'elles soient violentes, sexuelles ou bien encore, dans des cas extrêmes, mortelles.

Au niveau idéologique, les adolescents subissent également un grand nombre de changements⁶. En effet, ils deviennent, plus encore qu'auparavant, avides de justice et s'insurgent face à une société qu'ils jugent fondée sur des principes archaïques et arbitraires. Là encore, il s'agit d'une source de malaise importante chez les jeunes individus. Afin de lutter contre ce sentiment, ils n'hésitent pas à faire entendre leur voix en s'engageant dans des mouvements progressistes. En 2019, nous pouvons prendre l'exemple du mouvement écologiste *Fridays for Future*, initié par la jeune Greta Thunberg, et repris ensuite par des milliers d'adolescents aux quatre coins du monde. Plus récemment encore, en 2020, nous pouvons souligner la participation active des jeunes dans le mouvement *Black Lives Matter* qui milite contre le racisme.

Ainsi, l'adolescent éprouve un profond mal-être qui chamboule ses certitudes et le rend « étranger à ce qui lui était familier⁷ ». Il ne sait plus qui il est, ni ce qu'il va devenir. C'est ce qui est communément appelé « la crise d'adolescence ». Celle-ci ne pourra être résolue qu'une fois que le jeune individu aura appris à prendre du recul d'abord par rapport à lui-même, à ses désirs et à son jugement, ensuite par rapport aux autres. De plus, pour affronter l'avenir en toute sérénité, l'adolescent doit accepter qu'il ne peut obtenir tout et tout de suite, que ses parents ne seront plus là pour lui apporter ce dont il a besoin comme lorsqu'il était enfant, et que son futur est fait de potentialités et non de certitudes⁸. Il s'agit de comprendre « qu'être adulte, c'est d'abord vouloir le devenir⁹ », que la maturité n'est pas un état mais un horizon qui se rapproche au fil des choix et des expériences. D'ailleurs, la crise d'adolescence étant avant tout une crise identitaire, le jeune individu doit prioritairement être capable d'établir une continuité entre son passé, son présent et son futur, c'est-à-dire entre l'enfant qu'il a été, l'adolescent qu'il est et l'adulte qu'il pense devenir. C'est ce qu'Erikson appelle « le sentiment de l'identité intérieure¹⁰ ».

5 Leroy, A. (2018). *Imaginaire de l'adolescence : images de la puberté dans la société et en thérapie*, p. 133.

6 *Ibid.*, p. 195.

7 Delbrassine, D. (2006). *Op. cit.*, p. 201.

8 Coslin, P. G. (2019). *Op. cit.*, p. 155

9 Tavoillot, P-H. « Dernière nouvelle du moi : comment être adulte ? » in Halpern, C. (2016). *Identité(s) : l'individu, le groupe, la société*. En ligne.

10 Erikson, E. (1968) in Coslin, P. G. (2019). *Op. cit.*, p. 160.

Pour parvenir à ce sentiment, le jeune individu va se lancer dans une véritable quête identitaire, mais avant d'approfondir ce concept, nous allons d'abord nous arrêter un peu plus longuement sur cette notion d'identité pour tenter de mieux la cerner et d'en saisir l'importance.

1.2. L'adolescent à la poursuite de son identité

1.2.1. Identité : définition

L'identité est une notion très complexe qu'il n'est pas aisé de définir. En effet, il s'agit d'un concept paradoxal puisqu'il désigne « ce qui est identique, c'est-à-dire ce qui est parfaitement semblable, tout en restant distinct¹¹ ». De cette manière, l'identité d'un individu est à la fois ce qui le rend semblable aux autres tout en faisant de lui un être unique. En outre, depuis le XIV^e siècle, les philosophes, plus tard rejoints par les psychologues, les psychanalystes, les sociologues et autres chercheurs ont souvent recours à la notion d'identité dans leurs travaux, chacun utilisant ce concept pour désigner des réalités différentes. Ainsi, on parle d'identité sociale, psychologique ou encore culturelle. Dans ce travail, nous adopterons majoritairement une approche psychologique fondée sur les recherches des psychologues Edmond Marc et Pierre Tap qui parlent, quant à eux, « d'identité personnelle ». Ainsi, l'identité personnelle est un « phénomène complexe et multidimensionnel¹² » dont les paramètres sont au nombre de six¹³.

Le premier, et sans doute le plus important, est la continuité. En effet, le sentiment d'identité éprouvé par un individu se base sur la conscience qu'a ce dernier d'être lui-même à travers le temps, c'est-à-dire qu'il reconnaît que les traits psychologiques, physiques et sociaux qui le caractérisent, tels que son caractère ou ses goûts, sont permanents. Ce premier paramètre va de pair avec le deuxième, à savoir la représentation stable et structurée que l'individu a de lui-même et que ceux qu'ils fréquentent ont de lui. L'unicité constitue le troisième paramètre : l'identité d'une personne est en effet ce qui la distingue de toutes les autres, ce qui la rend unique. En outre, chaque individu possède plusieurs facettes qu'il articule plus ou moins bien afin d'endosser les différents rôles qu'il joue dans la société. Ainsi, la diversité constitue la quatrième composante de l'identité. Un cinquième paramètre réside dans l'action : une personne est ce qu'elle fait, elle se réalise à travers les actes qu'elle commet. Il y a donc un lien étroit entre l'être et le faire comme l'exprime clairement Pierre Tap : « faire et, en faisant, se faire¹⁴ ». Enfin, plus l'individu a une bonne image de lui-même, plus le sentiment d'identité qu'il ressent est fort. L'estime de soi constitue donc la dernière composante de l'identité.

11 Edmond, M. « La construction identitaire de l'individu » in Halpern, C. (2016). *Op. cit.*, en ligne.

12 *Idem.*

13 Tap, P. « Marquer sa différence » in Halpern, C. (2016). *Op. cit.*, en ligne.

14 *Idem.*

Nous savons désormais ce qu'est l'identité et quels sont les éléments qui la constituent. Dès lors, nous sommes en mesure de comprendre ce qu'est la quête identitaire de l'adolescent.

1.2.2. La quête identitaire de l'adolescent

Nous l'avons dit, la crise identitaire ne peut se résoudre qu'à partir du moment où l'adolescent parvient à un sentiment d'identité intérieure. Ainsi, et de manière inconsciente le plus souvent, le jeune individu va se lancer dans une véritable quête identitaire. Une quête est, selon la définition du trésor de la langue française : « l'action de chercher à trouver, à découvrir¹⁵ » ou encore la « recherche obstinée de quelqu'un, de quelque chose¹⁶ ». Bien entendu, la quête poursuivie par l'adolescent est symbolique, il ne vise aucun résultat matériel mais cherche à répondre à la question : « Qui suis-je ? ». Cette démarche suppose l'acquisition d'un certain nombre de connaissances sur soi que l'adolescent va progressivement accumuler au fil de ses expériences. Mais pour se connaître et se former une image de lui-même, il va d'abord chercher à savoir d'où il vient et qui sont ceux qui lui ont donné la vie. Abandonnant progressivement la vision, venue de son enfance, de parents tout-puissants et protecteurs, il réalise que ceux-ci sont en fait des êtres humains normaux avec, eux aussi, un passé. Par conséquent, il n'est pas rare qu'à cette période, l'adolescent commence à interroger ses parents sur leur propre jeunesse ou sur leur historique familial. Le jeune individu essaye ainsi de reconstruire son passé pour mieux anticiper son futur. Cet épisode est d'ailleurs fréquemment repris et amplifié dans la littérature de jeunesse où nombre de protagonistes sont des orphelins en quête de leurs origines. C'est par exemple le cas du célèbre jeune sorcier *Harry Potter*¹⁷ qui, tout au long des sept romans contant ses aventures, tente d'en apprendre un maximum sur sa famille et sur le passé de ses membres. En découvrant l'engagement de ses proches dans la lutte contre les forces du Mal, il peut ainsi mieux appréhender le rôle qu'il a lui-même à jouer face à Lord Voldemort. Ce fil narratif sera également exploité dans les œuvres constituant notre corpus comme nous le verrons plus loin dans ce travail.

Puisque l'identité est avant tout une continuité entre passé, présent et futur, l'adolescent cherche également à savoir où il va mais aussi de quelle façon il désire mener sa vie¹⁸. Il ne lui suffit pas d'imaginer quel métier il souhaiterait exercer plus tard, il se met véritablement en quête de valeurs qui donneront un sens à son existence et qui seront à même de guider ses choix et ses actions. Là encore, la littérature peut lui être d'une grande aide en lui fournissant des modèles à

15 *Quête*. Définition in *Trésor de la langue française informatisé*. En ligne.

16 *Idem*.

17 Rowling, J.K (1997-2007), *Harry Potter*. Tome 1 à 7.

18 Kridis, N. (1990). *Adolescence et identité*, p. 27.

suivre. Voilà ce que poursuit, consciemment ou non, l'adolescent. En cherchant à savoir d'où il vient et où il va, il pense pouvoir découvrir qui il est. C'est en partie vrai mais la construction identitaire est un processus beaucoup plus complexe qu'il nous faut maintenant détailler avec plus de précision en ayant, entre autres, recours aux explications de la psychanalyse.

1.2.3. Principes de la construction identitaire

L'identité, nous l'avons vu, résulte du sentiment d'être unique tout en se sachant semblable aux autres. Elle repose donc sur la similitude et la différence. L'absence d'une de ces deux composantes a d'ailleurs un impact très important sur le processus de la construction identitaire. Si, pour quelque raison que ce soit, l'individu n'a pas l'occasion d'apprécier les similarités qui le lient à ses pairs, il ne pourra éprouver le sentiment de continuité, pourtant essentiel à la formation de son identité. En effet, s'il ne se juge pas ressemblant aux autres, et notamment aux membres de sa famille, il aura des difficultés à établir un lien de filiation avec ses derniers et donc à relier son présent à son passé¹⁹. À l'inverse, une personne qui ne percevrait pas son unicité aura tendance à se sentir coincée dans une vie monotone, sans trouver de sens à cette dernière.

Ainsi, la construction identitaire est impossible sans rapport à l'autre. La psychanalyste Béatrice Dessain insiste d'ailleurs sur cette constatation :

« [...] ce par quoi advient le *self*, c'est l'autre ! En d'autres termes, ce qui me permet de devenir "[...] la personne qui est moi, qui n'est que moi", comme dit D.W. Winnicott définissant le *self*, c'est l'autre²⁰ ».

Plus précisément, c'est la mère qui, la première, permet à son enfant d'affirmer son individualité. En effet, ses besoins étant toujours parfaitement comblés par les soins maternels, le nourrisson se met à éprouver « le sentiment d'une continuité d'être²¹ ». Cependant, au fil des mois, la relation mère-enfant se fait moins fusionnelle et le bébé commence à comprendre que sa mère ne sera pas toujours là pour lui. Cette découverte provoque une angoisse importante contre laquelle il va lutter en s'aidant d'un doudou, d'une peluche ou de tout autre objet de son choix qui devient dès lors un objet transitionnel, c'est-à-dire un symbole de la mère. Contrairement à l'idée commune, ce phénomène transitionnel ne cesse pas une fois l'enfant passé un certain âge mais, à l'inverse, il a lieu durant toute la vie de l'individu. Certes, pas de manière permanente et pas sous la même forme, mais toute personne saine recourt à un objet transitionnel durant les périodes d'angoisse ou de dépression²². C'est particulièrement le cas à l'adolescence, nous y reviendrons.

19 *Ibid.*, p. 10.

20 Dessain, B. (2007). *Winnicott : illusion ou vérité. Des conditions de possibilité de l'avènement du sujet*. En ligne.

21 *Idem.*

22 Winnicott, D.W. (1959) « Le destin de l'objet transitionnel ». En ligne.

Un autre phénomène lié à la petite enfance resurgit violemment à l'adolescence ; c'est le complexe d'Œdipe. Ce mythe grec dans lequel Œdipe tue son père et épouse sa mère a été transformé par Freud en une étape centrale de la construction identitaire de l'individu. Le complexe élaboré par le psychanalyste autrichien voudrait que le petit garçon (la petite fille) souhaite ardemment tuer son père (sa mère) pour prendre sa place et coucher avec sa mère (son père). Tout cela a évidemment lieu sur un plan symbolique. Sur le plan identitaire, ce complexe traduit en réalité une lutte de l'enfant contre l'emprise parentale mais également une lutte contre lui-même, du moins une partie de lui « qu'il ignore, mais qui l'attire irrésistiblement²³ ». En d'autres termes, le complexe d'Œdipe représente le combat de l'individu contre ses pulsions destructrices, principalement les pulsions sexuelles et les pulsions de mort. À l'adolescence, les jeunes doivent apprendre à contenir ces dernières pour dompter leur impulsivité et prendre de meilleures décisions. Nous pensons qu'en mettant en scène ce complexe, la littérature peut, dans une certaine mesure, appuyer l'adolescent dans la domination de ses pulsions. Nous tenterons d'étayer notre hypothèse dans la seconde partie de ce travail.

Ainsi, les parents jouent un rôle déterminant dans la construction identitaire de l'adolescent. En outre, ils forment le tout premier miroir dans lequel le jeune ado se mire²⁴ d'où le poids que ce dernier accorde à leur regard et à leur approbation. Mais très vite, l'adolescent cherche d'autres yeux au travers desquels s'observer ainsi que des individus auxquels se comparer. Il éprouve la nécessité de s'identifier à des êtres qu'il estime lui ressembler pour affirmer son identité et vaincre sa solitude. Ce besoin d'identification pourra en partie être comblé, nous verrons comment, par les héros de fiction que le jeune rencontre au fil de ses lectures.

Les fictions de jeunesse peuvent également servir de réservoir à idées dans lequel l'adolescent va puiser pour construire son « roman familial », concept élaboré par Freud en 1909. Selon le célèbre psychanalyste, il s'agit d'un mythe personnel que l'individu se construit dès l'enfance et dans lequel il réinvente ses origines et celle de sa famille, se rêvant par exemple fils de roi ou de dieu ayant été adopté, voire même kidnappé, par de simples mortels. Cette fiction que se raconte l'enfant lui permet, d'une part, de donner des explications aux transformations physiques et psychologiques qu'il sent s'opérer chez lui, et d'autre part, de surmonter ses craintes et ses angoisses, les difficultés de la vie mais aussi « la déception que lui infligent, inévitablement, ses parents réels²⁵ » car ceux-ci se révèlent parfois incapables de répondre parfaitement à ses besoins. À l'adolescence, les tensions familiales ayant tendance à augmenter, le rôle de ce mythe personnel prend d'autant plus d'importance.

23 Bettini, M., Guidorizzi, G., & Jolivet, V. (2010). *Le mythe d'Œdipe*, p. 38.

24 Levert, I. *Le roman familial*. En ligne.

25 Petit, M. (2002). *Éloge de la lecture : la construction de soi*, p. 50.

Les parents étant le miroir de leur enfant, le roman familial se désagrège lorsque l'adolescent accepte ceux-ci dans leur réalité, avec leurs qualités et leurs défauts, et simultanément, se résigne à être lui-même constitué de forces et de faiblesses. De fait, si la désillusion au sujet des figures parentales est tellement difficile à digérer pour le jeune individu, c'est parce qu'au fond, ce ne sont pas les défaillances de ses parents qui l'inquiètent, mais les siennes. Ainsi, un adolescent qui ne parvient pas à se construire une image de soi qui lui convienne n'aura de cesse de faire appel aux figures embellies du roman familial pour apaiser son ego. Là encore, le roman de jeunesse peut lui permettre de trouver des personnages idéalisés auxquels s'identifier pour se rassurer.

Pour se construire une image positive de lui-même, l'individu doit faire de nombreuses expériences, explorer les possibilités que lui offre la vie afin de choisir, en toute connaissance de cause, le rôle qui lui conviendra le mieux dans la société adulte. L'adolescent va donc "essayer" des identités comme on essayerait des vêtements, se glissant tantôt dans la peau d'un grunge tantôt dans celle d'un hipster. Selon Parmentier et Roland, « il [l'individu] occupe des statuts différents et développe des identités plurielles en mobilisant des rôles en fonction du contexte²⁶ ». Chaque rôle est porteur de sens et de valeurs reconnus aussi bien par l'individu lui-même que par autrui. En fonction des rôles et des valeurs qui lui semblent le mieux s'accorder avec ce qu'il cherche mais aussi du « confort psychologique²⁷ » que ces derniers lui assurent, l'adolescent va ensuite choisir, de manière plus ou moins consciente, entre les différentes alternatives qui s'offrent à lui. Ainsi, pour le dire avec A. Ramos, « l'identité résulte [...] des rôles où la personne s'est engagée²⁸ ».

L'adolescent passe donc par une pluralité d'identités. S'il s'adonne à de nombreuses expériences dans la vie réelle, il a également la possibilité d'en faire beaucoup d'autres de manière fictive. En effet, au travers des jeux vidéo, du cinéma mais aussi de la littérature, l'individu peut s'identifier à des avatars et vivre, grâce à eux, des événements qu'il lui serait nettement plus difficile, voire impossible, d'expérimenter dans la réalité quotidienne. Pour mieux comprendre ce phénomène nous allons nous pencher sur les recherches de G. Parmentier et S. Rolland²⁹ qui étudient le processus de construction identitaire au travers des jeux en ligne qui se déroulent dans des mondes virtuels. Leurs constatations sont en effet très intéressantes et peuvent être rapprochées de ce qui a lieu avec la littérature.

26 Parmentier, G., & Rolland, S. (2009). *Les consommateurs des mondes virtuels : construction identitaire et expérience de consommation dans second life*. En ligne.

27 *Idem*.

28 Ramos, A. (2011). *Le voyage initiatique : un rite de passage dans la construction identitaire adolescente*, p. 8.

29 L'entièreté du point 1.2.4 sera basé sur l'article suivant : Parmentier, G., & Rolland, S. (2009). *Op. cit.*, en ligne.

1.2.4. Identités virtuelles, identités littéraires

Parmentier et Rolland reviennent dans un premier temps sur « l'importance de la mise en récit de soi dans la construction identitaire ». Pour le dire autrement, l'individu construit son identité en faisant de sa vie un récit. C'est ce que Paul Ricœur appelle « l'identité narrative ». Ainsi, lorsque l'adolescent se crée un avatar virtuel, ou lorsqu'il s'identifie à un personnage littéraire, il développe cette dernière. En outre, tout comme il peut s'incarner dans un avatar qui lui ressemble, le jeune ado peut aussi choisir d'engendrer un personnage virtuel qui ne lui est en rien comparable que ce soit sur le plan physique ou moral. Il est en mesure de créer une version idéalisée de lui-même ou, au contraire, une personnification de ses pires vices et de ses désirs les plus malsains. De même, dans la littérature, et même s'il dispose de moins de liberté puisque les personnages sont nés de l'imaginaire d'une tierce personne, l'adolescent s'identifie, en règle générale, au protagoniste du récit qu'il considère souvent comme une représentation idéalisée de lui-même, mais il peut également s'assimiler à l'antagoniste, à savoir le méchant. Dans les deux cas, celui de l'identification à un personnage littéraire ou celui de la création d'un avatar virtuel, a lieu une mise en réflexion de l'identité de l'individu.

Selon Parmentier et Rolland, ce qui facilite ce processus « d'ouverture identitaire », c'est le fait que ces mondes virtuels soient malléables et surtout extrêmement différents de la réalité permettant ainsi aux utilisateurs de se détacher de leur identité réelle. Nous pouvons là encore faire un parallèle avec la littérature, et plus particulièrement avec la fantasy. En effet, celle-ci serait sans doute plus à même de participer à la construction identitaire adolescente que tout autre genre littéraire, et ce, en raison de son éloignement par rapport à la réalité quotidienne. Nous étayerons davantage cette hypothèse au fil de notre travail. Par ailleurs, si les jeunes semblent tellement apprécier ces mondes virtuels, c'est également parce que ceux-ci limitent les risques d'exposition de soi : « l'avatar reste une façade entre l'individu et les autres ». En effet, l'individu réel a tendance à se cacher derrière son avatar virtuel. En littérature, ce retrait derrière le personnage n'a pas lieu de la même façon puisqu'il n'y a pas, dans la lecture, de réelle interaction avec autrui³⁰. Cependant, l'identification au héros littéraire, figure idéalisée, peut également servir de façade, de protection face au monde extérieur dans lequel l'image de soi de l'adolescent est sans cesse ébranlée. Il est d'ailleurs fréquent qu'un livre serve de thérapie pour combler un manque ou soigner un mal-être.

En outre, grâce à ces différents processus d'identification, il devient possible à l'adolescent d'expérimenter toute une série de comportements qui lui sont déconseillés, voire même interdits, dans la réalité, et ce, pour des raisons « physiologiques, psychologiques ou sociales ».

30 Si ce n'est avec l'auteur mais nous touchons là à une autre question.

Il n'est pas rare par exemple de voir des jeunes au comportement irréprochable dans la vie réelle s'adonner, dans ces mondes virtuels, à des actes extrêmement violents. Le succès de sagas telles que *Battle Royal*³¹ ou *Hunger Games*³² est révélateur de cette même fascination pour la violence dans la littérature adolescente. De son côté, la sexualité peut, elle aussi, être découverte par le biais de mondes virtuels ou littéraires. Ainsi, sur certaines plateformes de jeux en ligne, les jeunes internautes peuvent, via leur avatar, avoir des rapports sexuels entre eux. En littérature de jeunesse, la sexualité a toujours été un sujet épineux. Toutefois, depuis une quinzaine d'années, les auteurs semblent s'attaquer plus ouvertement à cette question, en faisant parfois même le thème principal de leur roman. D'ailleurs, force est de constater que ces romans rencontrent un beau succès auprès des jeunes. En témoigne le blockbuster littéraire qu'est devenue, en quelques années, la saga *After*³³ qui, bien qu'elle relève davantage de la New Romance, a trouvé son public majeur chez les jeunes filles âgées de 14 ans et plus. La littérature peut donc elle aussi faire office de médiateur par le biais duquel les adolescents développent leur libido.

Parmentier et Rolland concluent leur article de cette façon :

« Ainsi, l'expérience identitaire dans les mondes virtuels est un processus d'ouverture identitaire qui vient enrichir des identités de rôles disponibles. [...] Au niveau de la construction identitaire, ils [les adolescents] se situent dans un processus de renforcement identitaire par l'utilisation du registre des identités de rôles disponibles ».

Nous pensons que cette conclusion peut également s'appliquer à la littérature, ce qui nous permet donc d'apporter un premier élément de réponse à notre question de recherche. Cependant, les analyses de cet article semblent pouvoir se rapporter à la littérature adolescente de manière générale et ne distinguent en rien les spécificités de la fantasy. Dans le second chapitre, nous nous attellerons donc à définir ce genre et à en détailler les caractéristiques afin de mieux comprendre le rôle qu'il peut jouer dans la construction identitaire adolescente.

31 Takami K (2006). *Battle Royal*.

32 Collins, S. (2008-2010). *Hunger Games*. Tome 1 à 3.

33 Todd, A. (2014-2015). *After*. Tome 1 à 4.

Chapitre 2 : L'adolescent et la fantasy

2.1. La fantasy

2.1.1. Histoire et définition

En nous basant sur les travaux de D. Pringle, nous définirons la fantasy de la manière suivante :

Fantasy is about a hero, or heroine, who has sundry adventures in an imaginary world where magic and supernatural are often encountered³⁴.

Traduction:

La fantasy implique un héros, ou une héroïne, qui vit diverses aventures dans un monde imaginaire où la magie et le surnaturel se rencontrent très souvent³⁵.

Il s'agit en fait d'un genre littéraire né au XIX^e siècle en Angleterre et dont l'appellation a été directement transposée dans la langue française, sans être traduite. S'il est difficile de dater avec précision l'apparition de la fantasy moderne, ses racines remontant jusqu'à l'Antiquité, deux ouvrages majeurs en annoncent la naissance : *Alice's adventures in wonderland* publié par Lewis Carrol en 1866 ainsi que *Peter Pan*, œuvre théâtrale de J.M. Barrie qui deviendra ensuite un roman en 1911. Ces deux livres attestent l'évolution progressive d'une littérature qui conserve sa forte part d'imaginaire tout en s'éloignant du caractère angoissant qu'elle avait pu avoir dans des œuvres telles que *Le Moine* de Lewis (1796) ou encore *Frankenstein* de Mary Shelley (1816)³⁶. Cette nouvelle forme de littérature connaîtra un succès retentissant durant toute l'ère victorienne d'abord, edwardienne ensuite. Mais il n'y a pas qu'en Angleterre que la fantasy se développe. Les États-Unis, terre phare de la culture du divertissement, joue également un rôle dans cette expansion. Ainsi, dans les années 1920, l'œuvre de Franck L.Baum, *The Wonderful Wizard of Oz*, qui par son titre se place explicitement dans la lignée de Carrol, va s'imposer comme un véritable monument du folklore américain. En outre, la fantasy trouve un terrain fertile où se déployer avec l'essor des *pulps*, magazines très populaires aux États-Unis en raison de leur prix démocratique et dans lesquels sont publiés des récits de fiction. Toutefois, c'est bien en Angleterre que la fantasy atteindra sa consécration avec la publication, en 1954, du *Seigneur des anneaux* de J.R.R Tolkien ; œuvre qui permettra au genre de quitter le cadre de la littérature d'amusement dans lequel il était cantonné jusqu'alors et de gagner ses lettres de noblesse.

34 Pringle, D. (1998). *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy*, p. 35.

35 Sauf mention, toutes les traductions sont des traductions personnelles.

36 Besson, A. (2007). *La fantasy : 50 questions*, p. 66.

Si le récit de Tolkien a une telle importance dans l'histoire du développement de la fantasy, c'est bien entendu en raison de son succès, succès qui n'est cependant pas immédiat et qui s'étend sur plus d'une vingtaine d'années, mais également parce que l'auteur anglais systématise « la volonté de donner progressivement cohérence et consistance à un univers fictionnel conçu comme complet et autonome³⁷ ». En outre, depuis sa publication, l'œuvre tolkienienne constitue un réservoir de thèmes, de personnages et de situations dans lequel les auteurs de fantasy ne cessent de puiser. Ce réservoir, Tolkien n'est toutefois pas le seul à participer à son alimentation. L'écrivain et critique Alexander Lloyd fait en effet de la littérature de fantasy une sorte de pot-pourri où les auteurs viennent librement se servir tout en y apportant chacun sa contribution :

Alexander remarks that writers are welcome, subject to two conditions, to dip into the pot and take out whatever strikes their fancy or meets their needs. The first condition is that whatever is scooped out of the pot of story should be used as skillfully as possible. The second, more important condition is that writers who dip into the pot are asked to replenish the story broth by dropping into it their own stories. This new broth, then, becomes a skilled blend of the new and the old. Thus, the making of successful fantasy calls for a melange of original and traditional, unfamiliar and familiar, unconventional and conventional, fresh and imitative. An important implication of Alexander's remarks is that, since it is a blend of new and old, fantasy can surprise and challenge readers while at the same time reassuring and comforting them³⁸.

Traduction :

Alexander remarque que les écrivains sont invités, à deux conditions, à plonger dans le pot pour prendre ce qui sera susceptible de frapper leur imagination ou de nourrir leurs besoins. La première condition est que ce qui est pris dans le pot doit être utilisé aussi habilement que possible. La seconde, et la plus importante, est que les écrivains qui se servent dans le pot sont priés de remplir ce bouillon d'histoires en y remettant leurs propres récits. Ce nouveau bouillon devient ensuite un mélange de nouveau et d'ancien. Par ailleurs, les œuvres de fantasy à succès demandent un mélange d'original et de traditionnel, de familier et d'inconnu, de conventionnel et de non-conventionnel, de nouveautés et d'imitations. Il découle de cette constatation que, puisqu'elle est un mélange de nouveau et d'ancien, la fantasy peut surprendre et questionner les lecteurs de la même façon qu'elle est capable de les rassurer et de les réconforter.

Cependant, le problème est que les auteurs de fantasy ne sont pas les seuls à piocher dans ce réservoir de situations extraordinaires et d'êtres surnaturels. C'est également le cas des auteurs de science-fiction et de fantastique, ce qui a tendance à provoquer un brouillage générique entre ces différents genres. Brouillage d'autant plus dense qu'en anglais, les termes *fantasy* et *fantastic* sont considérés comme synonymes. Pourtant, des différences majeures séparent ces formes littéraires. Ainsi, le fantastique, que les Anglais désigneront plutôt sous l'appellation « low fantasy », voit l'intrusion d'un élément surnaturel dans un monde régi par les lois naturelles. En outre, aucune explication satisfaisante ne justifie cette présence de l'irrationnel, provoquant dès lors un sentiment d'angoisse. Au contraire, en ce qui concerne la fantasy ou « high fantasy » chez les Anglais, il s'agit d'un « surnaturel naturalisé³⁹ ». En d'autres termes, les éléments surnaturels sont totalement acceptés par le lecteur, car ceux-ci ont lieu dans un monde magique disposant de ses propres lois ainsi que

37 *Ibid.*, p. 90.

38 Alexander Lloyd in Gates, P. (2003). *Fantasy literature to children and young adults*, p. 14.

39 Besson, A. (2007). *Op. cit.*, p. 17.

d'une logique et d'une cohérence internes. Ce type de récit demande donc au lecteur une « suspension maximale de l'incrédulité⁴⁰ ». Quant à la science-fiction, elle se distingue de la fantasy, car elle explique les événements extraordinaires, non par la magie, mais par des avancées scientifiques qui auraient lieu dans un futur plus ou moins éloigné.

Il s'agit donc bien de différents genres, toutefois les frontières qui les séparent sont poreuses. Les auteurs de fantasy française l'ont bien compris et s'amuse à brouiller encore davantage ces limites génériques produisant des œuvres souvent inclassables. Elles partagent cependant toutes un point commun, à savoir la position réflexive qu'adoptent leurs auteurs. Cette prise de position tient sans doute au fait qu'en France, la fantasy ne s'impose comme genre littéraire qu'à partir des années 1990 et n'aura de cesse de se battre pour affirmer sa légitimité. Ainsi, la fantasy demeure un genre encore majoritairement dominé par les auteurs anglais, ce qui n'empêche pas quelques œuvres étrangères de remporter une belle notoriété. Citons, par exemple, la trilogie *Cœur d'encre*⁴¹ de l'Allemande Cornelia Funke ou encore la saga française *Tara Duncan*⁴² de Sophie Audoin-Mamikonian. La domination anglaise est cependant encore réaffirmée à la fin des années 90 avec la parution du premier tome de *Harry Potter*⁴³. Enfin, en 2001, la transposition sur grand écran du même *Harry Potter* ainsi que du *Seigneur des anneaux*, et le succès qui en suivit, signent l'apogée de la fantasy qui quitte dès lors définitivement son statut de genre mineur pour devenir l'un des filons les plus lucratif du monde littéraire et cinématographique.

Si le genre connaît un tel succès, c'est notamment en raison de son parti pris esthétique. En effet, la fantasy se situe dans la continuité directe de l'esthétique du merveilleux qui a produit, tout au long de l'histoire de l'humanité, de grands récits populaires tels que les mythes, les légendes médiévales ou encore les contes de fée. Comme ses ancêtres, la fantasy moderne semble donc répondre à un besoin ancré chez l'homme depuis des millénaires, à savoir celui de rêver à quelques contrées lointaines, où la vie serait meilleure et où chaque individu disposerait de capacités et de vertus supérieures aux nôtres⁴⁴. En outre, le genre doit beaucoup à ses illustres prédécesseurs à qui il emprunte des situations et des personnages mais aussi des procédés littéraires.

40 *Idem*.

41 Funke, C. (2003 – 2009). *Cœur d'encre*. Tome 1 à 3.

42 Audoin-Mamikonian, S. (2003 – 2015). *Tara Duncan*. Tome 1 à 13.

43 Rowling, J-K. (1997). *Harry Potter à l'école des sorciers*.

44 Pringle, D. (1998). *Op. cit.*, p. 15.

2.1.2. Sources

Difficile donc de parler de la fantasy sans évoquer brièvement ces différents types de récits populaires. Il est néanmoins important de préciser que le genre ne descend pas directement des mythes, des légendes médiévales ou bien encore des contes, mais surgit de la volonté assumée de « s'abreuver à nouveau à leur source⁴⁵ ».

A. Le mythe

Ainsi, la fantasy avoue explicitement puiser son inspiration dans le mythe, qu'il soit gréco-romain, nordique ou encore, bien que plus rarement, oriental. Elle lui reprend des personnages et des lieux, mais pas seulement. Elle renoue également avec les questions existentielles auxquelles il tente de répondre, celle du bien et du mal par exemple :

More specifically fantasy literature, like all other forms of myths, springs from the human need to understand the struggle of good and evil. All of ancient mythology reflects the give and take of this struggle ; we still make and use myth, trough fantasy literature, in order to deal with it. Herein lies the power of fantasy and myth, because the struggle never ends⁴⁶.

Traduction :

Plus spécifiquement, la littérature de fantasy, comme toutes les autres formes de mythe, naît du besoin humain de comprendre la lutte du bien et du mal. Toutes les mythologies anciennes reflètent les conséquences et les enjeux de cette lutte ; nous créons et utilisons toujours le mythe, à travers la littérature de fantasy, dans l'espoir de leur faire face. Et c'est là que se trouve tout le pouvoir et la pérennité de la fantasy et du mythe ; parce que la lutte ne prend jamais fin.

De fait, cette obsession pour la lutte du bien et du mal se retrouvera dans la majorité des œuvres de fantasy, devenant même une caractéristique de cette forme littéraire.

Le genre reprend également la temporalité, ou plutôt la non-temporalité, bien spécifique des mythes. Si les mondes de la fantasy ne sont pas tous situés dans le même passé éternisé propice aux mythes, la plupart ne disposent toutefois d'aucun ancrage chronologique. En est l'exemple le plus concret le monde de Narnia⁴⁷ qui, bien que parallèle au nôtre, ne voit pas le temps s'y écouler de la même manière rendant tout ancrage temporel impossible. En outre, passé et présent s'entremêlent sans cesse, le premier étant fréquemment réitéré dans le second. En d'autres termes, les aventures que vit le héros ont lieu dans le présent mais ne sont bien souvent que la répétition de celles traversées par d'illustres ancêtres dans un passé légendaire. Ainsi, dans notre corpus, le combat mené par la jeune Ewilan contre les Ts'liches est le même que celui déjà mené par Merwyn 1500 ans plus tôt. Ce retour cyclique des événements se retrouve également, mais de manière différente,

45 Besson, A. (2007). *Op. cit.*, p. 72.

46 Gates, P. (2003), *Op. cit.* p. 2.

47 Lewis, C.S. (1950 – 1956). *Le monde de Narnia*. Tome 1 à 7.

dans *La Malédiction d'Old Haven* où chaque femme de la famille Wickford donne naissance à une fille qui reprend ensuite le combat de ses ancêtres.

Enfin, un autre motif dominant de la fantasy trouve son origine dans le mythe : celui de la quête « qui apparaît à la fois comme structure récurrente et objet central des récits dans la majorité des œuvres⁴⁸ ». En témoigne le titre de la trilogie de Bottero : *La Quête d'Ewilan*. Quête qui est toujours constituée par la poursuite d'un objet ou d'un objectif concret, d'une part, mais qui vaut également comme rite initiatique, d'autre part.

B. Les légendes médiévales

Ce motif de la quête, nous le retrouvons aussi dans les légendes médiévales avec, notamment, la plus célèbre d'entre elles : la quête du Graal. De ces quêtes médiévales, la fantasy conserve les décors, tels que les imposants châteaux ou les forêts enchantées, la noblesse des héros qui sont souvent issus d'une lignée royale ou de combattants célèbres, mais également leur sacrifice au nom d'une cause qui les dépasse. Au Moyen-Âge, cette cause est généralement religieuse. De fait, la religiosité a fortement marqué le développement de la fantasy. Par exemple, les aventures que vivent les enfants Pevensie dans *Le monde de Narnia*, œuvre majeure du genre, sont une allégorie des épisodes clés de la Bible. Aujourd'hui, l'influence de la religion est moins explicite, cependant la fantasy reste très marquée par la question du divin. Ainsi, la thématique est largement soulevée par Fabrice Colin dans *La Malédiction d'Old Haven* qui reprend notamment au Moyen-Âge le thème de l'Inquisition et qui voit s'opposer deux conceptions du sacré : celle de l'Empereur et celle de la Fraternité de York. Dans *La quête d'Ewilan*, la Dame et son Chevalier représentent deux divinités. Quant à Merwyn, il s'agit d'un dessinateur⁴⁹ aux pouvoirs jamais égalés, sauf peut-être par ceux d'Ewilan, à qui les hommes de Gwendalavir doivent la construction de plusieurs de leurs villes. Merwyn est d'ailleurs explicitement comparé au Merlin des légendes arthuriennes qui constituent, elles aussi, un fond inépuisable de créatures magiques en tout genre.

C. Le conte

Mais la plus grande source d'inspiration de la fantasy demeure le conte. Elle lui emprunte ses mondes imaginaires peuplés de fées, de sorcières et de dragons. Dans *La Malédiction d'Old Haven*, nous retrouverons par exemple les célèbres figures de Jack O'Lantern et de Rip Van Winkle transposées pour l'occasion en sorciers de la fraternité de York. D'ailleurs plus que d'emprunter à ces contes, les auteurs de fantasy vont parfois même jusqu'à les réécrire complètement comme ce fut le cas d'Alex Flinn qui, en 2007, dans son *Sortilège* a repris l'histoire de « la Belle et la Bête » ou

48 Bergue, V. (2015). *La Fantasy : mythopoétique de la quête*, p. 90.

49 Sorte de magicien. Nous expliciterons davantage le propos de *La quête d'Ewilan* et des pouvoirs de ses personnages dans la seconde partie de ce travail.

encore de Sarah Blakley-Cartwright avec *Le Chaperon Rouge* en 2011. Un autre point nous permet de rapprocher la fantasy du conte : les deux s'adressent à un public adolescent⁵⁰. En effet, les contes ne ciblent pas seulement les jeunes enfants ; à l'origine, ils ne leur sont d'ailleurs même pas destinés, affirme Tolkien⁵¹. Toujours est-il qu'ils ont trouvé une résonance particulière auprès du public enfantin mais également auprès des jeunes adolescents, ces deux stades de la vie étant sur bien des points forts similaires comme le souligne le pédiatre et psychanalyste Winnicott⁵². De la même manière, la fantasy s'adresse à un large public mais rencontre un accueil particulièrement chaleureux auprès des adolescents. Ce qui semble autant plaire aux lecteurs, c'est que les deux genres présentent un réenchantelement du monde en permettant à chacun de prendre ses rêves pour des réalités, c'est ce que Chelebourg nomme « la pensée magique⁵³ ». Mais là n'est pas leur seul pouvoir. La fantasy, comme le conte, permet de confronter le lecteur à ses peurs et ses pulsions les plus profondes et l'aide à les surmonter en lui faisant vivre, par le biais du héros, des situations traumatiques dont il sortira finalement triomphant. Cela lui permettrait ainsi de « mettre de l'ordre dans les pressions chaotiques de son inconscient⁵⁴ ». En effet, en lisant, le lecteur se confronte consciemment et volontairement à des aventures mettant en scène ses pulsions inconscientes et apprend dès lors à les gérer⁵⁵. En somme, la fantasy emprunte à la poésie du merveilleux sa capacité à réactualiser les angoisses et les pulsions les plus profondes du genre humain. Dans les années 1970, Bruno Bettelheim a d'ores et déjà attesté de l'influence du conte dans le développement psychique des jeunes enfants. Tout au long de ce travail, nous tenterons à notre tour de démontrer que la fantasy peut tenir le même rôle dans la construction identitaire de l'adolescent.

2.1.3. Récit initiatique

Comme ses prédécesseurs, la fantasy fait donc la part belle à l'imaginaire. Mais cela ne veut pas dire pour autant que les œuvres qu'elle engendre sont totalement détachées des questionnements éthiques, sociaux et identitaires de l'époque qui les voit naître. Au contraire, c'est justement parce qu'elle est « espace de liberté, rêverie ludique et désengagée qu'[elle] peut dire de manière originale, avec la distance et la rupture qui lui sont propres, les maux de la famille, de la société, de l'époque⁵⁶ ». Maux dont le héros, et le lecteur à travers lui, va prendre conscience au fil de ses aventures. Il va devoir quitter son état d'insouciance pour endosser le rôle qui lui revient dans la

50 Balbo Billaux, C. (2017). *De Gwendalavir au Pays d'Is*, p. 51.

51 Tolkien, J.R.R (1952). *On three ways of writing for children* in Besson, A. (2007). *Op. cit.*, p. 106.

52 Winnicott, D.W (1975). *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, p. 257.

53 Chelebourg, C. (2006). *Le surnaturel : poétique et écriture*, p. 44.

54 Marcoin, F., & Chelebourg, C. (2007). *La littérature de jeunesse*, p. 67.

55 Bettelheim, B. (1989; 1976). *The Uses of Enchantment : The Meaning and Importance of Fairy Tales*, p. 7.

56 Montandon, A. (2001). *Du récit merveilleux ou L'ailleurs de l'enfance*, p. 9.

société. En cela, les œuvres de fantasy revêtent souvent la fonction de récit initiatique, c'est-à-dire qu'elles acheminent personnage et lecteur vers une meilleure compréhension du monde mais également d'eux-mêmes. Pour ce faire, les textes suivent généralement un schéma narratif⁵⁷ similaire : les jeunes héros voient l'équilibre de leur monde se rompre et vont entamer une lutte, soit pour restaurer cet équilibre, soit pour en imposer un nouveau. Les obstacles et les difficultés qu'ils devront alors surmonter leur permettront de découvrir qui ils sont et quelle est leur place dans la société. Effectivement, au cours de leurs aventures, les jeunes héros se découvrent généralement une ambition, une vocation qui donnent dès lors du sens à leur existence. Nous retrouvons là le motif de la quête identitaire. D'ailleurs, sur le plan littéraire, la quête est très souvent le prétexte au déplacement des personnages. En témoigne la série à succès de Rick Riordan, *Percy Jackson*⁵⁸ dans laquelle, au début de chaque tome, Percy et ses amis se voient confier par l'oracle une quête visant à récupérer tel ou tel objet divin. Ce moteur narratif se retrouve également dans les œuvres de notre corpus, et ce, de manière très flagrante dès le titre dans *La Quête d'Ewilan*. Mais si la quête entraîne de multiples péripéties, elle constitue avant tout « le cheminement d'une âme⁵⁹ ». En effet, pour le dire avec Paul Ricœur : « Tout semble tourner autour de la venue à soi du personnage central⁶⁰ ». Le héros évolue donc sur le plan psychologique pour aboutir à un nouveau stade de maturité. Pour cela, il traverse les trois phases du schéma initiatique⁶¹ à savoir : la chute ou la rupture avec le modèle connu, l'expiation souvent représentée par une mort symbolique et la réintégration, sorte de renaissance. Ce n'est d'ailleurs pas anodin puisque Josée Lartet-Geffard compare l'adolescence, et la période de construction identitaire qui l'accompagne, à une seconde naissance⁶². Nous reviendrons plus tard sur ces étapes et sur leurs implications. Toutefois, il semble déjà important de préciser que cette maturité atteinte n'est pas forcément celle de l'adulte. En effet, si certains récits accompagnent leur jeune protagoniste jusqu'aux portes de l'âge adulte comme c'est le cas dans la *Malédiction d'Old Haven* où Mary finit par devenir mère à son tour, d'autres ne présentent qu'une étape du parcours identitaire de l'individu. Ainsi, à la fin de la trilogie de Bottero, si Camille a gagné en maturité, elle n'est âgée que de 15 ans et reste donc encore une adolescente.

57 Benert, B., & Clermont, P. (2011). *Contre l'innocence : esthétique de l'engagement en littérature*, p. 90.

58 Riordan, R. (2005 – 2010). *Percy Jackson*. Tome 1 à 5.

59 Léon Cellier in Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 113.

60 Paul Ricœur in Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 114.

61 Chelebourg, C. (2013). *Les fictions de jeunesse*, p. 59.

62 Lartet-Geffard, J. (2005). *Le roman pour ados : une question d'existence*, p. 123.

2.2. La fantasy dédiée à la jeunesse

Les œuvres de fantasy revêtent donc très souvent un caractère initiatique. C'est notamment pour cette raison que le jeune public leur réserve un aussi bon accueil. En effet, l'adolescence est elle-même une initiation « qui met fin aux illusions de l'enfance et aux conceptions naïves de l'existence⁶³ ». Toutefois, la fantasy n'est pas uniquement réservée à la jeunesse bien qu'il soit difficile d'établir une limite d'âge pour chaque texte, ceux-ci s'adressant généralement à un public intergénérationnel. C'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles ce genre se prête si bien à la construction identitaire de l'adolescent. En effet, si adultes et ados peuvent se retrouver au sein d'un même livre, ce dernier se transforme alors en une excellente passerelle entre ces deux étapes de la vie. Nous reviendrons longuement sur ce point dans notre troisième chapitre mais il nous faut d'abord tenter de discerner ce qu'est la littérature de jeunesse et quelles sont les quelques particularités des œuvres de fantasy dédiées aux plus jeunes.

2.2.1. La littérature de jeunesse : définition

C'est au XIX^e siècle que commence à apparaître une littérature dédiée spécifiquement à la jeunesse. La célèbre « Bibliothèque rose » d'Hachette voit ainsi le jour en 1856. En effet, c'est à cette époque que se dessine progressivement l'idée que l'enfant a des besoins qui lui sont propres et qui ne correspondent pas forcément à ceux de l'adulte. La porte est dès lors ouverte au développement d'une littérature qui lui sera consacrée. Mais ce n'est que dans la seconde moitié du XX^e siècle, avec l'allongement du parcours scolaire, que cette littérature prendra pleinement son essor⁶⁴. Les adolescents sont désormais considérés comme un groupe social à part entière disposant de codes, de valeurs et d'une culture qui leur sont propres. Par conséquent, les éditeurs leur dédient, dès les années 70, des collections. Si cette littérature est longtemps perçue comme inférieure, nombre de travaux vont peu à peu s'intéresser à ses bienfaits et la hisser « aux lisières de la littérature légitime⁶⁵ ».

Toutefois, la désignation « littérature de jeunesse » demeure floue. Qu'entendons-nous par « jeunesse » ? Comment expliquer que des œuvres publiées dans des collections jeunesse obtiennent un tel succès auprès des adultes, tels les *Harry Potter* par exemple, tandis que des livres au départ parus dans des collections adultes, se voient ensuite réédités pour les plus jeunes ? En réalité, le choix de publier un livre dans une collection jeunesse ou adulte relève bien souvent d'une

63 Thaler, D., & Jean-Bart, A. (2002). *Les enjeux du roman pour adolescents : roman historique, roman-miroir, roman d'aventures*, p. 142.

64 Delbrassine, D. (2006). *Op. cit.* p. 17.

65 Marcoin, F., & Chelebourg, C. (2007). *Op. cit.* p. 44.

stratégie éditoriale. Paradoxalement, selon Thaler et Jean-Bart⁶⁶, ce qui fait la réussite d'un livre c'est sa capacité à s'adresser à un large public ainsi qu'à accueillir différents niveaux de lecture. C'est dans cette optique qu'est née la littérature « Young Adult », « slogan habilement conçu pour parler au plus grand nombre⁶⁷ », qui vise un public composé d'adolescents et de jeunes adultes. Dans ce travail, nous privilégierons l'appellation « littérature adolescente » afin de souligner le lien que nous établissons entre cette dernière et le développement identitaire de ses lecteurs. Il n'en demeure pas moins que les œuvres de notre corpus peuvent, elles aussi, se retrouver dans cette littérature « Young Adult ». En outre, la création de ce nouveau secteur littéraire nous démontre bien que la distinction entre littérature jeunesse et littérature adulte est majoritairement fondée sur des objectifs économiques plus que littéraires. Ainsi, la littérature adolescente est une notion abstraite créée de façon plus ou moins arbitraire par l'organisme éditorial et qui ne doit son existence qu'à son destinataire. Si elle se distingue de la littérature enfantine, elle brouille les frontières avec les œuvres adressées aux adultes. Cependant, les titres regroupés sous l'appellation « littérature adolescente » présentent bien des caractéristiques similaires. Ces traits communs sont d'ailleurs visibles dans les œuvres de notre corpus. Nous allons en évoquer quelques-uns dont certains propres à la fantasy.

Le premier d'entre eux, et le plus remarquable, tient dans la jeunesse des protagonistes. De fait, ce sont eux-mêmes des adolescents. Dans notre corpus, Ewilan est âgée de 13 ans tandis que Mary, l'héroïne de Fabrice Colin, fête ses 17 ans. Toutefois, il s'agit souvent d'adolescents idéalisés tels que se les représente la société et non tels qu'ils sont réellement. Ils partagent les mêmes angoisses, les mêmes appréhensions mais également les mêmes valeurs morales offrant ainsi une image stéréotypée du héros. Celui-ci est aussi continuellement en quête d'identité et d'une place dans la société. En outre, il est bien souvent le narrateur de l'histoire. En effet, afin de rendre leur texte plus vivant et plus attractif aux yeux des jeunes lecteurs, les auteurs ont régulièrement recours à la narration homodiégétique et utilisent la focalisation interne pour rendre compte des perceptions du héros. Mais ce n'est pas toujours le cas. Dans *La Quête d'Ewilan* par exemple, la narration est hétérodiégétique. La voix narrative n'est d'ailleurs pas le seul élément stylistique auquel les auteurs prêtent attention. S'ils dépeignent parfois avec précision le décor du monde imaginaire dans lequel se déroule l'histoire, ils sont attentifs à ne pas se perdre en descriptions. L'essentiel du récit tient en actions et en dialogues. De plus, le vocabulaire est lui aussi adapté. L'écrivain, loin d'utiliser un lexique maigre, évitera tout de même les tournures alambiquées. Néanmoins, la fantasy est un genre propice aux néologismes. Les auteurs n'hésitent pas à inventer de nouveaux mots pour désigner les

66 Thaler, D., & Jean-Bart, A. (2002). *Op. cit.*, p. 18-19.

67 Bazin, L. (2019). *La littérature Young Adult*, p. 6.

créatures étranges qui peuplent leurs mondes imaginaires et, dans la littérature jeunesse plus qu'ailleurs, ces créations lexicales peuvent parfois être extravagantes. La saga de Pierre Bottero en est remplie ; nous y retrouvons ainsi des Ts'liches, des Raïs et autres monstres aux désignations improbables. Enfin, la littérature de jeunesse est un haut lieu d'intertextualité⁶⁸. En ce qui concerne la fantasy, nous l'avons déjà évoqué, les auteurs puisent dans les contes, mythes et légendes pour créer leur univers imaginaire. Mais les adolescents s'étant forgé leur propre culture, les références à cette dernière sont également multiples. Dans notre corpus, citons par exemple la référence à une Pocahontas tout droit sortie des studios Disney dans *La Malédiction d'Old Haven* ou les nombreux renvois à des superhéros célèbres dans *La Quête d'Ewilan*.

2.2.2. Le rôle de la littérature de jeunesse

Il n'est donc pas toujours facile de discerner avec précision les œuvres englobées sous la désignation « littérature adolescente ». D'ailleurs, cette dernière a plusieurs fois suscité la méfiance des adultes. Par exemple, en 1955, Marc Soriano, l'un des premiers chercheurs dans ce domaine, voyait dans certains de ces textes une influence nocive pouvant conduire à la délinquance⁶⁹. Inversement, d'autres ont rapidement réalisé la possibilité qu'offrait cette littérature de garder une maîtrise sur le développement de la jeune génération. Cela a notamment donné lieu à des ouvrages aux fortes tonalités didactiques prônant des mœurs anciennes en inadéquation avec l'évolution de la société. Ces récits ont ainsi fait l'objet de critiques virulentes à partir des années 60. De fait, en 1968, un tournant s'est définitivement opéré, la critique se positionnant désormais du côté des jeunes « contre toute tentative réelle ou supposée d'endoctrinement ou tout simplement d'encadrement⁷⁰ ». Tributaire de ces revendications, la littérature de jeunesse se veut aujourd'hui au service de son public. Bien que toujours instrumentalisée par les adultes, qui en restent les principaux auteurs, elle souhaite, non plus imposer un schéma de pensée aux adolescents, mais au contraire les inviter à la réflexion afin de les accompagner dans leur développement personnel et leur maturation. La littérature de jeunesse se pose ainsi trois objectifs⁷¹. Elle garde d'une part un aspect didactique en continuant à mettre en avant dans ses textes quelques valeurs fondamentales telles que la tolérance, la bienveillance et le respect d'autrui. D'autre part, elle a pour mission de divertir son public. Enfin, elle entend jouer un rôle dans « l'élaboration de la personnalité » et « la formation des esprits » de ses jeunes lecteurs.

68 Delbrassine D. (2006). *Op. cit.*, p. 208-209.

69 Marcoin, F., & Chelebourg, C. (2007). *Op. cit.*, p. 42.

70 *Ibid.*

71 Marcoin, F., & Chelebourg, C. (2007). *Op. cit.*, p. 64.

2.3. Littérature de jeunesse et émotion

2.3.1. Un engagement affectif

Si littérature jeunesse et littérature adulte sont parfois tellement difficiles à distinguer, c'est notamment parce que la première n'entend pas s'adresser à son public comme à un ensemble d'êtres sous-développés⁷². Contrairement à ce qui avait lieu dans les fables au XVII^e siècle, les auteurs de jeunesse ne donnent pas clés en main à leurs lecteurs l'interprétation qu'ils sont supposés faire du texte. Au contraire, l'adolescent est de plus en plus souvent invité à participer à la construction du sens de ce qu'il lit. C'est que les fictions pour la jeunesse demandent à leurs lecteurs un véritable engagement, « un acte d'appropriation⁷³ », leur donnant ensuite la possibilité « d'investir subjectivement le récit⁷⁴ ». Et c'est notamment cet investissement dans le texte qui va leur permettre d'en ressortir grandis. En effet, c'est au travers de cette immersion fictionnelle que le jeune ado va entamer une réflexion sur lui-même, sur sa représentation du monde ainsi que sur la place qu'il peut occuper dans ce dernier. Cet engagement doit avant tout être affectif, comme l'explique Chelebourg :

Le procédé est d'autant plus efficace qu'il ne passe pas par la raison mais par des affects. C'est avant tout par le cœur qu'il contribue à la reconfiguration de soi⁷⁵.

En outre, la littérature de jeunesse n'infantilise pas son public mais au contraire, elle prend conscience des difficultés qu'il rencontre et souhaite l'accompagner dans son développement afin de renforcer sa confiance en lui et en son avenir :

[...] it must stimulate his imagination ; help him to develop his intellect and to clarify his emotions ; be attuned to his anxieties and aspirations ; give full recognition to his difficulties while at the same time suggesting solutions to the problems which perturb him⁷⁶.

Traduction :

Elle [la littérature jeunesse] doit stimuler son imagination, l'aider à développer son intellect et à décanter ses émotions, être à l'écoute de ses angoisses et de ses aspirations, reconnaître pleinement ses difficultés tout en proposant des solutions aux problèmes qui le préoccupent.

Pour ce faire, les œuvres dédiées à la jeunesse abordent toutes au moins l'une des trois principales sources d'angoisse des adolescents : la mort, la sexualité et le sacré.

72 Held, J. (1977). *L'imaginaire au pouvoir : les enfants et la littérature fantastique*, p. 254.

73 Benert, B., & Clermont, P. (2011). *Op. cit.*, p. 425.

74 *Idem*.

75 Chelebourg, C. (2013). *Op. cit.*, p. 193.

76 Bettelheim, B. (1989; 1976). *Op. cit.*, p. 4.

2.3.2. Trois thématiques importantes

La mort, la sexualité et le sacré constituent donc trois thèmes incontournables de la littérature de jeunesse. Ils angoissent autant qu'ils fascinent. S'ils n'occupent pas forcément le centre de l'histoire, ils sont toujours traités de manière plus ou moins directe. L'auteur privilégie parfois l'un de ces trois aspects mais il n'est pas rare que la triade entière soit abordée⁷⁷. De fait, si le roman pour adolescent veut pouvoir toucher son public, il doit se faire le miroir de ses réflexions, ses peurs et ses fantasmes. En outre, la portée psychologique et psychique du récit de jeunesse tient en partie dans la représentation de ces angoisses. En effet, selon Freud⁷⁸, ce n'est qu'en les mettant en mots que le jeune lecteur pourra s'en libérer. Et c'est ce que la littérature souhaite l'aider à faire. Nous allons présenter brièvement chacune de ces angoisses afin de comprendre le rôle qu'elles peuvent jouer dans le développement de l'adolescent.

A. La sexualité

C'est sans doute la première source d'angoisse à laquelle nous pensons lorsque nous parlons d'adolescence. Il faut dire que c'est la période des découvertes. Découverte de sa propre sexualité d'abord, de celle de l'autre ensuite. Au XXI^e siècle, avec le développement des mouvements homo et transsexuels, le questionnement identitaire se voit encore davantage accentué par la question d'identité de genre. Et si les romans pour adolescents ont d'abord été longtemps réticents à aborder ce sujet, ils n'hésitent plus aujourd'hui à en faire le thème principal de leur récit, en témoigne par exemple le succès de *Moi, Simon, 16 ans, homo sapiens*⁷⁹ qui raconte la découverte qu'un adolescent fait de son homosexualité. Mais l'angoisse la plus importante reste celle liée à l'acte sexuel en lui-même. Si cette question perturbe autant les jeunes, c'est qu'elle est accompagnée de deux sentiments nouveaux : l'amour et le désir. Bien sûr, l'amour était déjà éprouvé auparavant pour la famille et les amis mais le sentiment amoureux est, quant à lui, totalement neuf. Afin d'aborder ce thème, les œuvres de jeunesse peuvent se contenter de la simple évocation des premiers émois amoureux ou aller jusqu'à la description de l'acte sexuel. Et force est de constater qu'au fil des années, cette description se fait de plus en plus fournie. Sur un plan psychanalytique, la question sexuelle est également liée au complexe d'Œdipe qui resurgit à l'adolescence. Ce complexe, que Bruno Bettelheim retrouve, de manière dissimulée, dans la trame de plusieurs contes célèbres, tel *Blanche-Neige* par exemple⁸⁰, est également présent, en sourdine, dans de nombreux romans de jeunesse. Nous en reparlons plus longuement dans la seconde partie de ce travail.

77 Thaler, D., & Jean-Bart, A. (2002). *Op. cit.*, p. 189.

78 Freud, S. (2004;1910). *Cinq leçons sur la psychanalyse*, p. 130.

79 Albertalli, B. (2015). *Moi, Simon, 16 ans, homo sapiens*.

80 Bettelheim, B. (1989;1976). *Op. cit.*, p. 199 – 215.

B. La mort

Le complexe d'Œdipe est également lié à une autre angoisse importante : celle de la mort. Cette angoisse, profondément ancrée dans l'être humain, n'est évidemment pas propre à l'adolescence. Elle est indissociable de la condition humaine. Mais la question se pose particulièrement au sortir de l'enfance. De fait, la mort est inexorablement liée au passage du temps⁸¹. Or, si l'enfant est insouciant et souvent indifférent au temps qui passe, l'adolescent, de son côté, prend bien conscience des changements qui s'opèrent en lui et autour de lui. Il sait désormais qu'il se dirige lui aussi, lentement, vers sa fin. Et cette fin est aussi redoutée qu'espérée. En effet, si la mort effraie le jeune, elle lui apparaît également comme la solution à tous ses problèmes. Il peut donc lui arriver d'envisager sa propre mort, mais pas seulement. Il imagine également celle des autres et l'avantage qu'il pourrait en tirer⁸². Ainsi, la mort de ses parents qui lui permettrait de se libérer de leurs chaînes ou encore la mort d'un camarade qui mettrait fin à toute rivalité. Là encore nous retrouvons les traces du complexe d'Œdipe. Car, bien évidemment, ces pulsions meurtrières n'ont le plus souvent lieu qu'au niveau de l'inconscient. Cependant, la peur de la mort, elle, est bien consciente. Et si la littérature ne peut rassurer ses lecteurs sur l'inéluctabilité de cette dernière, elle propose des moyens de l'accepter et d'y faire face⁸³.

C. Le sacré

Enfin, une troisième source d'angoisse chez les adolescents est liée à la question du sacré et de la religiosité. Le sacré se définit comme tel : « qui appartient à un domaine séparé, inviolable, privilégié par son contact avec la divinité et inspirant crainte et respect⁸⁴ ». Plus largement, par « sacré », nous désignons tout ce qui relève du divin, du surnaturel mais aussi des questions métaphysiques inhérentes à l'existence : « Pourquoi le monde ? », « Qu'est-ce que la vie et quel sens lui donner ? ». Ces interrogations se trouvant au fondement de toute religion, sacré et religieux entretiennent donc un lien inexorable. Or, nous pourrions croire qu'au XXI^e siècle, la question religieuse n'a guère plus d'intérêt pour la jeune génération. Il n'en est rien. Certes, les adolescents ont de moins en moins tendance à se tourner vers les religions classiques tel le catholicisme par exemple. Toujours est-il qu'ils sont désespérément en recherche d'un sens à donner à leur existence. Ils s'interrogent sur leur destinée, sur la moralité de leurs actions et sur la capacité qu'ont, ou non, ces dernières à modifier le cours des événements. En somme, ils sont face à une double quête dont les enjeux peuvent sembler contradictoires : quête d'une instance supérieure qui leur donnerait le sentiment d'appartenir à quelque chose de plus grand mais également quête de soi et

81 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 254.

82 Stein, C. (2011). *L'enfant imaginaire*, p. 180.

83 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 276.

84 *Sacré*. Définition in *Trésor de la langue française informatisé*. En ligne.

d'affranchissement de toute autorité. En réalité, nous retrouvons dans la question religieuse la dichotomie entre appartenance et unicité à l'œuvre dans le processus de construction identitaire de l'adolescent⁸⁵. Si les romans adolescents abordant cette thématique sont nombreux, c'est bien la fantasy qui s'en est majoritairement emparée. La recherche d'une élévation morale et spirituelle, la lutte du Bien contre le Mal, mais également le combat entre destin et destinée sont de ce fait devenus des motifs récurrents du genre.

Ainsi, la sexualité, la mort et le sacré sont trois thématiques présentes dans la majorité des œuvres destinées à la jeunesse que ce soit de manière explicite ou en filigrane dans le texte. Les ouvrages de notre corpus n'échappent pas à cette règle. Au cours de l'analyse que nous réaliserons dans la seconde partie de ce travail, nous aurons particulièrement l'occasion de revenir sur les questions liées à la mort et à la sexualité. Toutefois, la question religieuse ne sera pas non plus ignorée, notamment lorsque nous évoquerons le voyage comme rite initiatique. Mais avant de passer à l'analyse de notre corpus, il nous faut encore expliquer par quels procédés littéraires et psychologiques la littérature peut participer à la construction identitaire de l'adolescent, mais aussi en quoi la fantasy pourrait jouer un rôle plus important que les autres genres littéraires dans ce processus. Ces questions feront l'objet de notre troisième chapitre.

85 Cf. Partie 1. 1.2.3., p.6.

Chapitre 3 : Construction identitaire de l'adolescent et fantasy de jeunesse

Toute œuvre littéraire repose sur une stratégie d'identification du lecteur aux personnages, notamment au personnage principal. Les auteurs utilisent ce procédé en jouant de la distance entre le lecteur et le protagoniste. Dans certains cas, cette distance est telle que le sujet lisant conçoit le personnage littéraire comme un étranger. Cette stratégie est principalement utilisée pour inciter le lecteur à adopter une position analytique plus qu'émotionnelle. Au contraire, la distance entre lecteur et personnage peut parfois être tellement réduite que le premier se met à considérer le second comme une sorte d'alter ego. Dans ce cas, c'est une lecture affective qui sera majoritairement suscitée. C'est ce qui a lieu dans la plupart des romans pour adolescents. En effet, comme nous l'avons déjà dit précédemment, c'est par le biais des affects et non de la raison que le jeune lecteur va entamer une réflexion sur lui-même⁸⁶. Ainsi, cette stratégie d'identification lecteur/personnage se trouve au fondement de la participation de la littérature jeunesse à la construction identitaire de l'adolescent. Nous allons maintenant examiner de quelles façons cette identification a lieu et comment elle peut participer au processus de construction identitaire.

3.1. Stratégie d'identification – distanciation

3.1.1. Un narrateur homodiégétique

Afin de faciliter ce processus d'identification, la majorité des romans adolescents adopte une narration homodiégétique⁸⁷. Le narrateur n'est bien souvent autre que le héros de l'histoire, héros qui, nous l'avons déjà dit, est généralement un adolescent lui-même. Cela a plusieurs avantages. D'une part, le lecteur a un accès direct aux pensées du protagoniste, et d'autre part, l'un et l'autre se trouvent sur un pied d'égalité face à l'intrigue. Ils partagent le même niveau de connaissance. Or, le lecteur s'identifie en premier lieu à celui qui est à sa place, c'est-à-dire à celui qui voit la même chose que lui⁸⁸. Bien qu'il puisse se sentir proche d'autres personnages par la suite, le lecteur s'identifie donc dès les premières lignes au narrateur. C'est ce que Vincent Jouve nomme « l'identification lectorale primaire⁸⁹ ».

C'est d'ailleurs bien la situation que nous retrouvons dans *La Malédiction d'Old Haven* où la majorité de l'histoire nous est contée par Mary, la protagoniste. Cependant, l'œuvre de Fabrice

86 Cf. Partie 1. 2.3.1., p. 20.

87 Thaler, D., & Jean-Bart, A. (2002). *Op. cit.*, p. 158.

88 Jouve, V. (2004;1998). *L'effet-personnage dans le roman*, p. 124.

89 *Ibid.*, p. 125.

Colin recèle plusieurs particularités dans son mode narratif. En effet, à plusieurs occasions, Mary lit le journal de sa grand-mère, Lisbeth. Dès lors, c'est cette dernière qui prend en charge la narration, toujours à la première personne du singulier. Enfin, durant quelques chapitres, nous abandonnons totalement Mary pour nous trouver cette fois en compagnie d'un narrateur hétérodiégétique qui nous permet de suivre les agissements d'autres personnages, et en particulier de l'Empereur. C'est par exemple le cas dans le chapitre intitulé « Retour au palais⁹⁰ ». Ainsi, le lecteur possède en réalité plus d'informations que l'héroïne.

En ce qui concerne *La Quête d'Ewilan*, Pierre Bottero n'a étonnamment pas recours à un narrateur homodiégétique. Ce n'est pas Ewilan elle-même qui raconte l'histoire. Toutefois, même si nous avons cette fois affaire à un narrateur hétérodiégétique, le processus d'identification a bien lieu. En effet, la focalisation demeure majoritairement interne et le narrateur nous livre les états d'âme des différents personnages en restant cependant principalement concentré sur l'héroïne. Cela permet au lecteur d'avoir un point de vue un peu plus large de la situation sans pour autant obstruer le processus d'identification.

D'un point de vue comparatif, nous pouvons remarquer que dans les deux œuvres, le lecteur dispose d'un peu plus d'informations que le héros. Cependant, la manière dont ces renseignements lui sont donnés diverge. Ainsi, dans le texte de Fabrice Colin, il revient au lecteur d'assembler les informations qui lui parviennent des différents narrateurs afin de construire le sens du texte et de résoudre l'intrigue. Le narrateur de Bottero, de son côté, accompagne davantage son lecteur. Il est la seule voix narrative du texte et donne une explication au comportement de chacun des personnages. Ces divergences peuvent notamment s'expliquer par le public visé par ces œuvres. Si toutes deux s'adressent aux adolescents, *La Quête d'Ewilan* leur est accessible dès 12 ans tandis que la *Malédiction d'Old Haven* n'est conseillée qu'à partir de 15 ans. Toutefois, nous l'avons vu, le choix des voix narratives participe bel et bien au processus d'identification entre lecteur et héros. Nous en reparlerons plus loin dans ce chapitre.

3.1.2. L'effet-personnage

Ainsi, le lecteur s'identifie généralement au personnage central de l'histoire. Il nous faut donc maintenant nous intéresser d'un peu plus près à ce dernier en tentant de comprendre quelles sont ses propriétés et quel lien il entretient avec le lecteur. Certes, chacun, selon ses expériences personnelles, développe avec un récit, et par conséquent avec les protagonistes de celui-ci, une relation qui lui est propre. Cependant, la réception du personnage demeure tout de même

⁹⁰ Colin, F. (2007). *La Malédiction d'Old Haven*, p. 214-218.

conditionnée par des codes qui régissent les interactions qu'il entretient avec le lecteur⁹¹. Les différentes réactions que suscite le personnage chez le sujet lisant sont notamment étudiées par le théoricien de la littérature, Vincent Jouve, qui nomme ce procédé « l'effet-personnage⁹² ». Dans l'ouvrage éponyme qu'il consacre à cet effet, Jouve observe la manière dont chaque texte oriente notre lecture, notre perception des différentes figures romanesques et, par conséquent, la répercussion que ces dernières peuvent avoir sur nous.

Le théoricien français établit ainsi une distinction entre trois régimes de lecture fondés sur une curiosité respectivement intellectuelle, affective ou pulsionnelle. À chaque régime est associée une conception du personnage. Dans le premier cas, le lecteur, désigné alors comme « lectant », est pleinement conscient d'être face à un monde imaginaire. Il adopte davantage une position analytique et fait majoritairement appel à son intellect. Pour lui, le personnage ne représente qu'un « pion narratif » inscrit dans un texte dont les objectifs sont à la fois narratifs et sémantiques. Dans le second régime, le « lisant » accepte de croire que le monde qui lui est présenté est réel. Il s'agit d'un lecteur « victime (consentante) de l'illusion romanesque⁹³ » pour qui le personnage est une personne ». Cette lecture, fondée principalement sur les émotions qu'elle suscite, est nécessaire à la réalisation du processus d'identification entre lecteur et figures romanesques. Enfin, dans le dernier régime, le personnage est considéré comme un « prétexte » permettant au « lu » de vivre par procuration certains de ses fantasmes, notamment sexuels. Notons que les investissements du lecteur peuvent varier d'une scène à l'autre. Un personnage reçu comme prétexte dans un chapitre peut être perçu comme pion dans un autre. En résumé, « toute lecture fait appel à des degrés divers aux trois régimes de lecture qui conduisent à trois conceptions du personnage : le personnage comme pion, le personnage comme personne, le personnage comme prétexte⁹⁴ ». Ces trois conceptions sont nommées respectivement : « l'effet-personnel », « l'effet-personne » et « l'effet-prétexte⁹⁵ ». Dans le cadre de notre étude, et même si nous aurons quelques fois recours au lectant, nous nous intéresserons majoritairement aux deux autres régimes de lecture.

Ainsi, rappelons-le, le « lisant » est la part du lecteur qui, acceptant de croire à ce qu'il lit, est victime de l'illusion romanesque. Selon Jouve, cette crédulité du lecteur n'est possible que grâce à la partie enfantine qui survit encore en lui. En effet, le théoricien lie « la créance que le lecteur accorde au monde romanesque⁹⁶ » au roman familial qu'il s'est créé enfant. « C'est sur lui et la croyance qui

91 Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 14.

92 *Ibid.*

93 Schaffner, A. « La pâte de vie ». *La recherche de l'émotion du lecteur dans les romans du XX^e siècle* in Jouve, V. (2005) *L'expérience de la lecture*, p. 133.

94 *Idem.*

95 Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, 82.

96 *Ibid.*, p. 86.

le soutient que se fonde l'illusion référentielle⁹⁷ ». Or, nous l'avons vu, le rôle du roman familial est réactivé à l'adolescence⁹⁸ afin de permettre au jeune individu de surmonter les déceptions qu'il rencontre. L'adolescent semble donc, plus encore que les autres lecteurs, susceptible d'adhérer à l'illusion romanesque. En outre, le « lisant », pleinement immergé dans la fiction, aura d'autant plus tendance à s'identifier à l'un ou l'autre personnage. Nous y reviendrons. Le « lu », quant à lui, relève davantage de l'intériorité et de la part inconsciente du lecteur :

En ce sens, le terme *lu* est particulièrement bien choisi : si ce n'est pas toujours soi-même qu'on lit dans le récit, c'est toujours soi-même qu'on cherche à lire, à retrouver, à situer. Ce qui séduit dans le roman, n'est-ce pas d'abord la promesse d'une aventure intérieure ? Il y a bien un niveau de lecture où ce qui se joue, c'est la relation du sujet à lui-même, du moi à ses propres fantasmes⁹⁹.

Parmi ces fantasmes, nous retrouvons le voyeurisme qui est à rattacher au désir de voir et de connaître. De ce fait, la lecture est particulièrement propice à la réalisation de ce fantasme puisqu'elle installe entre le regardant et le regardé « une distance infranchissable ». Le lecteur se voit offrir l'opportunité d'espionner les personnages sans prendre le risque d'être découvert. Ce voyeurisme romanesque est lié à ce que la psychanalyse nomme « la scène primitive », à savoir l'instant où l'enfant surprend un rapport sexuel entre ses parents. Cette étape importante dans la formation psychologique du bambin est réactivée, selon Jouve, lors de la représentation romanesque sans cependant susciter la même angoisse puisqu'il s'agit cette fois d'un voyeurisme légitimé par l'alibi littéraire¹⁰⁰.

Ces deux régimes de lecture entraînent chacun une conception différente du personnage. Le « lisant » considère le personnage comme une personne ouvrant ainsi la porte au processus d'identification. Dans le régime du « lu », ce n'est pas tant le personnage qui compte que les situations dans lesquelles il se trouve. « L'être romanesque n'intéresse plus comme tel, mais comme élément d'une scène¹⁰¹ ». De fait, « l'effet-prétexte » est ainsi nommé car le protagoniste n'est plus qu'un prétexte permettant au lecteur de vivre par procuration des désirs ou des fantasmes que lui interdisent les codes sociaux. Le sujet lisant se voit donc libéré de ses pulsions refoulées. Ces deux processus – identification et libération – tiennent un rôle important dans la construction identitaire du lecteur, c'est pourquoi nous allons tenter d'analyser leur fonctionnement.

A. Le « lisant » et l'identification

Le régime de lecture du sujet lisant est fondé sur trois codes de sympathie envers le personnage : le code narratif permettant l'identification, le code affectif provoquant un sentiment de

97 *Idem*.

98 Cf. Partie 1. 1.2.3., p. 7.

99 Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 90.

100 *Ibid*, p. 91.

101 *Ibid.*, p. 150.

sympathie, et le code culturel inscrivant le personnage dans l'axiologie des valeurs du lecteur¹⁰².

Le code narratif dépend de la position qui est attribuée au lecteur dans l'intrigue. C'est donc ici que se joue l'importance du choix des voix narratives. En effet, le sujet lisant va s'identifier, nous l'avons dit, au personnage qui occupe la même place que lui, c'est-à-dire à celui qui voit la même chose et dispose des mêmes informations. Dans un premier temps, l'identification se fait donc toujours avec le narrateur, c'est « l'identification lectorale primaire¹⁰³ ». Lorsque le narrateur est un personnage de l'histoire, ce processus d'identification est d'autant plus efficace. C'est notamment le cas, rappelons-le, dans *La Malédiction d'Old Haven*. Ensuite, si le narrateur est hétérodiégétique, l'identification dépendra du personnage « focalisateur¹⁰⁴ », autrement dit du protagoniste à travers les yeux duquel nous voyons les événements se dérouler. Cette focalisation peut changer au cours du récit. Par exemple dans *La quête d'Ewilan*, la focalisation est principalement centrée sur Ewilan elle-même mais, à de brèves occasions, elle se concentre davantage sur d'autres personnages tels Edwin ou Bjorn.

De son côté, le code culturel permet au lecteur de s'investir dans une figure romanesque par « projection idéologique¹⁰⁵ ». En effet, le sujet lisant peut se reconnaître dans un personnage qui partage les mêmes valeurs que lui. Cependant, il n'est pas rare que le lecteur se retrouve également dans un protagoniste dont le code moral est différent, voire opposé au sien. C'est par exemple le cas face à des personnages tels que Julien Sorrel ou Emma Bovary. Pour reprendre un exemple issu de la littérature adolescente, dans la saga *Journal d'un vampire*¹⁰⁶, il s'est rapidement avéré que le public s'intéressait davantage à Damon, tueur sanguinaire, qu'à son frère Stefan pourtant présenté, du moins dans les premiers tomes, comme le héros de l'histoire. Cela s'explique par l'existence d'une hiérarchie des codes, le code affectif primant toujours sur l'idéologie¹⁰⁷. Cette loi aura une conséquence sur l'analyse que nous ferons des personnages présents dans les œuvres de notre corpus.

En ce qui concerne le code affectif, il ne joue en rien dans le processus d'identification mais entraîne un sentiment de sympathie pour le personnage qui renforce le lien que celui-ci entretient avec le lecteur. Selon une règle fondamentale de la psychologie, la sympathie que nous éprouvons à l'égard de quelqu'un augmente de façon proportionnelle à la connaissance que nous avons de cette personne : « plus nous en savons sur un être, plus nous nous sentons concernés par lui¹⁰⁸ ». En outre,

102 Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 122.

103 *Ibid.*, p. 125.

104 *Ibid.*, p. 126.

105 *Ibid.*, p. 144.

106 Smith L.J. (2000) *Journal d'un vampire*. Tome 1 à 4.

107 Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 137.

108 *Ibid.*, p. 132.

le lecteur aura davantage tendance à se reconnaître dans le personnage dont la psychologie est la plus développée et qui, de ce fait, apparaît comme étant plus individualisé. En effet, le sujet lisant se retrouve dans cette individualisation :

L'universel du sujet, c'est son irréductible particularité. [...] Toutes les vies particulières, au-delà de leur différence, sont structurellement analogues. [...] c'est en tant que cheminement intérieur d'une conscience, c'est dans le mouvement même de ce « moi » à la recherche d'une hypothétique unité que le lecteur se reconnaît¹⁰⁹.

Ainsi, peu importe que leur vie soit différente, c'est dans la recherche identitaire et les questionnements internes du personnage que le lecteur se retrouve majoritairement. Ce procédé est particulièrement bien mis en œuvre dans *La Malédiction d'Old Haven* puisqu'en tant que narratrice, Mary nous donne directement accès à ses pensées les plus intimes. Si la jeune sorcière vit des aventures très éloignées de celles que peut connaître le lecteur adolescent dans la réalité, celui-ci comprend néanmoins que l'héroïne et lui sont substantiellement confrontés aux mêmes expériences : la quête identitaire et la recherche d'une place dans la société. De fait, la représentation du personnage adolescent dans une fiction, peu importe le genre de cette dernière, « relève de présupposés métapsychologiques, le texte devenant un miroir qui tente de réfléchir aux lecteurs ses questionnements, ses angoisses et ses supposés fantasmes¹¹⁰ ».

Conséquemment au processus d'identification ainsi qu'au sentiment de sympathie suscité pour la figure romanesque, la distance entre cette dernière et le sujet lisant s'amenuise. Les aventures vécues par le personnage sont dès lors considérées comme vraies de même que les sentiments qu'elles provoquent en lui. D'ailleurs, c'est en réalité au sein même du lecteur que ces émotions se produisent. Celui-ci prête son corps au personnage afin de donner une existence réelle aux sentiments éprouvés : « l'être imaginaire des personnages affecte la réalité même du sujet lisant¹¹¹ ». Ainsi, c'est notamment par le biais de ce procédé que la littérature peut participer à la construction identitaire de l'individu. En effet, nous l'avons vu, l'identité se construit en partie par rapport à l'autre¹¹². Or, dans la littérature, cet autre est le personnage :

Cette possession de soi par un autre peut alors agir de l'intérieur, car ces personnages fictifs ou irréels nous aident à mieux nous comprendre, à mieux nous connaître et à prendre conscience de nous-mêmes¹¹³.

109 *Ibid.*, p. 134.

110 Routisseau M-H. « Représenter l'adolescent dans le roman initiatique pour la jeunesse : imaginaire de la psychologie, psychologie de l'imaginaire » in Tsimbidy, M., & Rezzouk, A. (2012). *La jeunesse au miroir: Les pouvoirs du personnage*, p. 210.

111 Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 197.

112 *Cf.* Partie 1. 1.2.3., p. 7.

113 Tsimbidy, M., & Rezzouk, A. (2012). *Op. cit.* p. 7.

Jouve revient lui aussi sur ce phénomène et lui donne une explication en s'appuyant sur les thèses psychanalytiques de Lacan :

L'intériorisation du personnage telle qu'elle se produit dans la lecture peut déboucher soit sur la saisie de sa propre originalité, soit sur une appréhension empathique de l'autre. Dans une perspective lacanienne, la relation entre lecteur et personnage est comparable au rapport de l'enfant à son image lors de la phase du miroir. De la même façon que le petit humain s'identifie à lui-même en percevant dans son reflet le semblable comme un autre, le lecteur consolide son moi en le différenciant du personnage, qui, existant en lui sans être lui, joue le rôle d'un alter-ego¹¹⁴.

Cette assimilation du personnage à une personne permet aussi au lecteur de vivre, au travers du héros, une série d'expériences dont il pourra tirer des leçons¹¹⁵. Dans le cas de la littérature de jeunesse, il s'agira parfois de leçons de morale, les textes insistant sur la défense des valeurs conventionnelles telle la tolérance, le courage ou encore le dévouement à ses amis et à sa famille. Mais plus encore, les récits offrent au jeune adolescent des exemples à suivre pour mettre de l'ordre dans le tourbillon de ses émotions et pour donner un sens à sa vie¹¹⁶.

Cette identification au personnage est présente, à des degrés divers, dans toute œuvre littéraire. Elle n'est en aucun cas synonyme de mauvais romans. Au contraire, elle est « indispensable à la construction du "moi"¹¹⁷ ». Cela explique que ce procédé joue un grand rôle dans les ouvrages destinés à l'adolescence, devenant un élément fondateur du genre. De fait, à l'adolescence, plus qu'à aucune autre période de la vie, le besoin d'identification est « omniprésent et existentiel¹¹⁸ ». Le rôle de la littérature de jeunesse dans la construction identitaire adolescente ne se restreint donc pas à la simple fonction éducative auquel les adultes l'ont longtemps cantonnée :

[...] la recherche de l'immersion fictionnelle s'explique surtout, me semble-t-il, par le pouvoir de « reconfiguration du soi » propre à la lecture d'un récit. Lire une fiction conduit à s'identifier à un autre de manière irréaliste et grâce à cette médiation, à « se découvrir soi-même », à élaborer sa singularité¹¹⁹.

Ainsi, le personnage, construction intra-textuelle, a une influence sur le monde extra-textuel puisqu'au travers de la lecture, il conduit le lecteur à se définir¹²⁰. C'est donc en partie grâce à l'identification et au sentiment de sympathie que les fictions de jeunesse tiennent un rôle dans la construction identitaire de l'adolescent. Mais lorsqu'il lit, le jeune individu peut également se retrouver dans la position du « lu ». Dans ce cas, d'autres procédés entrent en jeu.

114 Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 232-233.

115 Tsimbidy, M., & Rezzouk, A. (2012). *Op. cit.* p. 8.

116 Bettelheim, B. (1989; 1976). *Op. cit.* p. 5.

117 Jouve, V. (2004;1998). *Op. Cit.*, p. 89.

118 Rio, F. « De l'identification à l'identité » in Tsimbidy, M., & Rezzouk, A. (2012). *Op. cit.*, p. 141.

119 Chelebourg, C. (2013). *Op. cit.*, p. 11.

120 Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 199.

B. Le « lu » et la libération des pulsions

Contrairement aux deux autres, ce troisième régime de lecture repose principalement sur la part inconsciente du lecteur. Si, au travers de la lecture, l'homme peut laisser ses pulsions se déployer librement, c'est parce que celle-ci lui fournit deux alibis : l'un artistique, l'autre culturel. Afin de saisir ce que Jouve entend par « alibi artistique », il nous faut nous référer à Freud. En effet, selon le psychanalyste autrichien, le déclenchement des pulsions est lié à des « plaisirs préliminaires » ou « primes de séduction » supposés absoudre les fantasmes illicites fomentés par l'individu. Ces plaisirs seraient nécessaires à la libération des pulsions :

On appelle prime de séduction, ou plaisir préliminaire, un pareil bénéfice de plaisir qui nous est offert afin de permettre la libération d'une jouissance supérieure émanant de sources psychiques plus profondes. Je crois que tout plaisir esthétique produit en nous par le créateur présente ce caractère de plaisir préliminaire, mais que la véritable jouissance de l'œuvre littéraire provient de ce que notre âme se trouve par elle soulagée de certaines tensions. Peut-être même le fait que le créateur nous mette à même de jouir désormais de nos propres fantasmes sans scrupule ni honte contribue-t-il pour une large part à ce résultat ?¹²¹

L'alibi artistique joue donc sur l'inconscient du lecteur, ce qui n'est pas le cas de l'alibi culturel. Celui-ci repose sur la distance qui nous sépare de certains mondes romanesques trouvant place à des époques ou dans des lieux et des cultures différents, ce qui innocente les aventures parfois indécentes s'y déroulant. En outre, le roman se voit libre de représenter des actions sordides, si tant est que ces dernières finissent par être condamnées. Or, c'est le cas dans la majorité des fictions romanesques¹²². Ainsi, le personnage prétexte permet la libération, en toute innocence, de trois des pulsions les plus ancrées dans le psychisme humain : la *libido sciendi*, la *libido sentiendi* et la *libido dominandi*.

La *libido sciendi* est fondée sur le voyeurisme et, plus particulièrement, sur la pulsion scopique liée à la scène primitive. Dans le roman, cette pulsion prend des formes diverses. En effet, le lecteur peut se retrouver dans la position d'un voyeur face à des actes sexuels (explicites ou suggérés), mais aussi face à des faits violents ou criminels. Par ailleurs, le simple fait d'être témoin des émotions profondes du personnage est déjà un acte de voyeurisme¹²³. La *libido sentiendi* renvoie, quant à elle, à l'ensemble des désirs inhumains que tout individu refoule dans son inconscient. Parmi ces désirs, la majorité sont liés au sexe, à l'argent et à la mort. De ce fait, « grâce à l'alibi romanesque, on peut goûter une satisfaction au spectacle de scènes qui rebuteraient dans la réalité¹²⁴ ». À travers la fiction, le lecteur peut donc laisser libre cours à son inhumanité sans représenter un danger pour l'ordre établi dans la réalité. En outre, la *libido sentiendi* s'accompagne

121 Freud, S. *La création littéraire et le rêve éveillé* in Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 153.

122 Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 153 – 154.

123 *Ibid.*, p. 157 – 159.

124 *Ibid.*, p. 161.

d'une illusion de toute-puissance. Or, l'adolescence étant justement la période où l'enfant réalise que ni lui, ni ses parents ne sont omnipotents, il trouvera dans la lecture un moyen d'apaiser sa frustration. Enfin, la *libido dominandi* repose sur le désir, présent en tout être humain, de voir son « moi » s'imposer face aux autres, et plus largement, sur le monde. Ce phénomène psychologique, nommé « cession altruiste¹²⁵ » par Anna Freud, permet au lecteur de vivre, par le biais d'une figure romanesque, la destinée qu'il aurait souhaité avoir. Cette recherche de pouvoir peut se cantonner au cercle familial uniquement ou s'élargir à la sphère privée ou publique. En outre, à un degré supérieur, elle s'incarne parfois dans la poursuite d'un idéal. Tel est le cas dans *Don Quichotte* où l'idéal chevaleresque du héros entre en contradiction avec les principes de la société moderne en construction¹²⁶.

Toute œuvre réactive au moins l'une de ces trois pulsions. Et ce, peu importe le public auquel le texte est destiné. Ainsi, Bruno Bettelheim observait déjà ce phénomène dans les contes adressés aux enfants. Les romans adolescents ne font pas exception à la règle. Au contraire, l'adolescence étant justement une période où l'individu se trouve en proie à de nombreuses pulsions, anciennes ou nouvelles, ce procédé a d'autant plus d'importance qu'il participe à son développement identitaire. En effet, « l'effet-prétexte introduit [...] aux scènes fondatrices de l'identité¹²⁷ » permettant ainsi au lecteur de les revivre et de s'en libérer.

Il n'est donc plus à prouver que la littérature participe bel et bien à la construction identitaire de l'adolescent. La lecture offre des expériences de vie dans lesquelles le sujet peut se projeter. Elle est « source de confirmation de soi¹²⁸ » tout comme « support d'invention de soi¹²⁹ ». En effet, elle facilite « la conversation intérieure¹³⁰ » du lecteur en lui donnant la possibilité de définir son moi du futur en s'appuyant sur son moi du présent et du passé. Le personnage joue un rôle majeur dans ce processus puisque c'est notamment par le biais de cet autre que le lecteur se découvre lui-même. Dès lors, pour reprendre les mots de Jouve :

La lecture ne peut être réduite à une « évasion », un divertissement en marge de l'existence : elle contribue à structurer la personnalité¹³¹.

Ce que confirme Poissenot :

La lecture devient l'objet d'une dimension centrale de l'identité du lecteur. C'est par elle qu'il peut être et devenir ce qu'il entend être¹³².

125 Anna Freud in Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 164.

126 Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 164 – 166.

127 *Ibid.*, p. 214.

128 Poissenot, C. (2019). *Sociologie de la lecture*, p. 163.

129 *Idem.*

130 *Idem.*

131 Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 195.

132 Poissenot, C. (2019). *Op. cit.*, p. 168.

Le texte dispose ainsi d'une fonction perlocutoire, c'est-à-dire qu'il détient la capacité d'agir sur le lecteur. Cette constatation est cependant valable pour la plupart des œuvres de fiction. Or, dans ce travail, nous nous intéressons principalement à la fantasy en faisant l'hypothèse que ce genre est d'autant plus propice au développement du « moi » adolescent. Par conséquent, il nous reste à démontrer notre postulat en établissant l'apport de ce type de littérature à la construction identitaire du jeune lecteur.

3.2. L'apport de la fantasy

Avant toute chose, soulignons que la fantasy est un genre majoritairement lu par les adolescents. Les études sociologiques le prouvent : si 51% des 15-19 ans disent lire de la fantasy, ce pourcentage diminue avec l'âge pour ne plus atteindre que 4% chez les plus de 65 ans¹³³. On constate cependant une exception dans cette diminution. En effet, entre 1997 et 2008, on remarque que les générations dites actives se sont davantage intéressées à ce genre littéraire. Cela est évidemment dû au succès engendré par la saga *Harry Potter*. En dehors de cette exception, la fantasy reste plus particulièrement prisée par les jeunes générations. Cela s'explique par la volonté d'autonomisation revendiquée à l'adolescence. Afin d'apprendre à se penser en tant qu'individus, les jeunes doivent se démarquer de leurs parents. Pour ce faire, ils vont brandir des références culturelles qui ne sont pas celles de leurs prédécesseurs. Ainsi la fantasy, très souvent boudée par les adultes, va être récupérée par les adolescents. Il s'agit donc généralement d'un genre vers lequel ils se dirigent par choix et non poussés par leurs parents ou par l'institution scolaire. De ce fait, nous pouvons supposer qu'ils opposeront moins de résistance à la lecture et qu'ils se laisseront volontiers entraîner dans la fiction romanesque. Le processus d'identification nécessitant la participation du lecteur, la fantasy semble donc plus susceptible de trouver écho auprès des jeunes. Mais les œuvres en elles-mêmes contiennent déjà des mécanismes leur accordant un avantage dans le processus du développement identitaire.

3.2.1. Facilitation du processus d'identification

La fantasy, par les univers merveilleux qui la caractérisent, installe une distance avec le monde tel que le connaît le lecteur. De même, les personnages, souvent dotés de pouvoirs extraordinaires, se trouvent confrontés à des événements exceptionnels que sont peu susceptibles de rencontrer les adolescents. En effet, de nos jours, il est rare qu'un individu ait à affronter une araignée géante ou se déplace sur un balai volant. Pourtant, cette distance ne fait pas obstacle au

133 Poissenot, C. (2019). *Op. cit.*, p. 76.

processus d'identification. Bien au contraire, la fiction, qu'il s'agisse de fantasy ou non, ne peut offrir au lecteur une image trop fidèle de lui-même sous peine de briser le statut romanesque du héros¹³⁴. C'est pourquoi la fiction privilégiera des expériences éloignées de la réalité du lecteur mais qui restent en lien avec les préoccupations de ce dernier. Michèle Petit l'explique très bien :

Un lecteur ne privilégiera pas toujours un texte qui colle à sa situation. [...] il trouvera des mots qui lui rendront le sens de son expérience ou qui lui permettront une échappée dans un livre écrit par un homme ou une femme qui évoque de toutes autres épreuves, quelques fois dans des temps anciens ou à l'autre bout du monde¹³⁵.

Or, c'est justement la capacité de la fantasy à évoquer, dans des mondes étranges et lointains, les problèmes et interrogations que rencontre tout adolescent, qui expliquerait l'engouement qu'elle suscite auprès de ce public. En effet, elle aborde, de façon métaphorique, « des situations topiques de l'expérience humaine¹³⁶ » : « la nécessité de quitter son chez soi [...] pour affronter les dangers du monde extérieur, les obstacles que l'on rencontre dans toute entreprise [...], la souffrance à laquelle nul ne peut échapper [...] ¹³⁷».

En outre, la fantasy est sans aucun doute le genre qui laisse la plus grande place à l'imaginaire, ce qui la rapproche du rêve et de l'inconscient. C'est notamment pour cette raison qu'elle a longtemps été considérée par les adultes comme dangereuse. En effet, nombreux sont ceux qui ont cru que l'imagination représentait un obstacle au développement de la raison. Or, c'est tout le contraire : « raison et imagination ne se construisent pas l'une contre l'autre, mais bien plutôt l'une par l'autre¹³⁸ ». La littérature française, héritière des Lumières, a longtemps occulté l'importance de l'imaginaire pour se concentrer uniquement sur la raison. Au contraire, la culture anglophone, qui rappelons-le, se trouve aux origines de la fantasy, a toujours gardé un lien étroit avec le rêve et l'irréel. Suite à son succès, la fantasy a donc permis à nombre de lecteurs de reprendre contact avec cette part inconsciente d'eux-mêmes. De fait, nous avons besoin du rêve, de l'étrange, du lointain : « sans cette rêverie qui est fuite du proche, dans des ailleurs illimités dont la destination est incertaine, il n'est pas de pensée¹³⁹ ». D'ailleurs, l'imagination est au cœur de l'épanouissement de l'enfant. Des concepts tels que la vie, la mort, l'amour ou encore la souffrance, sont d'abord appréhendés, par le biais de l'imaginaire, sur un plan symbolique avant d'être analysés, bien plus tard, par l'intellect. Ainsi, la fantasy parle aux adolescents, tout juste sortis de l'enfance, dans un langage qu'ils comprennent bien : celui de l'imaginaire.

134 Thaler, D., & Jean-Bart, A. (2002). *Op. cit.*, p. 162.

135 Petit, M. (2002). *Op. cit.*, p. 61.

136 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 442.

137 *Idem*.

138 Held, J. (1977). *Op. cit.*, p. 48.

139 Petit, M. (2002). *Op. cit.*, p. 36.

L'auteure américaine Ursula K. Le Guin l'affirme :

Fantasy actually may be more effective than realistic fiction in assisting young readers to come to grips imaginatively with adolescence. Maneuvering through that period of life, she suggests, is basically a journey to "self-knowledge, to adulthood, to the lights" [...]. Fantasy and non realistic fiction are the "medium best suited to a description of that journey" because "the events of a voyage into the unconscious are not describable in the language of rational daily life : only the symbolic language of the deeper psyche will fit them without trivializing them. This journey is moral as well as psychological and involves struggle – a pattern similar to the plots of heroic-ethical fantasy¹⁴⁰.

Traduction :

Au fond, la fantasy peut être plus efficace que les fictions réalistes pour venir en aide aux jeunes lecteurs confrontés aux difficultés de l'adolescence. Naviguer à travers cette période, suggère-t-elle [U. Le Guin], c'est littéralement entreprendre un voyage "vers la connaissance de soi, vers l'âge adulte, vers la lumière" [...]. La fantasy et les fictions non-réalistes sont "le meilleur médium possible pour décrire ce voyage" car "les conséquences d'un voyage à travers l'inconscient ne sont pas descriptibles par le langage de la réalité quotidienne : seul le langage symbolique de la psyché peut les aborder sans les banaliser. Ce voyage est aussi bien moral que psychologique et inclut des combats – un motif similaire aux scénarios de la fantasy héroïque.

Mieux habilitée à décrire les bouleversements psychologiques et émotionnels éprouvés par l'adolescent, la fantasy serait donc à même de l'accompagner dans son développement identitaire.

3.2.2. L'identification au mal

Le processus d'identification à l'œuvre dans la fantasy contient également une autre particularité. Il permet l'identification du lecteur au méchant. Si ce cas de figure n'est pas exempt de la littérature réaliste, il y est toutefois beaucoup plus rare. Car le méchant, en fantasy, est bien souvent un être ambivalent. Sa cruauté, sa perversion, il les tire généralement d'un passé extrêmement douloureux. Il grandit dans un milieu hostile et « doi[t] survivre et composer en permanence avec un climat d'agressivité et de brutalité¹⁴¹ ». Son parcours est d'ailleurs très proche de celui du héros. Harry s'étonne des similitudes qu'il partage avec Voldemort¹⁴². Les deux personnages sont construits en miroir à la seule différence que si l'un a choisi le bien, l'autre a sombré dans le mal. Au fond, le méchant aurait pu être un gentil, et inversement. De cette ambivalence, le lecteur tire de l'empathie. Ce n'est pas anodin. Rare sont les genres littéraires où l'antagoniste se donne tant à connaître qu'en fantasy. Cette connaissance, le lecteur l'obtient généralement par le biais du héros qui, enquêtant sur son propre passé, découvre que celui-ci est inexorablement lié à celui de son adversaire. L'un et l'autre ne s'affrontent pas par hasard. Or,

140 Le Guin, U. in Gates, P. (2003). *Op. cit.*, p. 131.

141 Hergibo, M-P. « Construction des super-héros entre 1930 et 1970 dans les comics » in Tsimbidy, M., & Rezzouk, A. (2012). *Op. cit.*, p. 30.

142 Rowling, J.K (1997-2007), *Harry Potter*. Tome 1 à 7.

comme nous l'avons déjà expliqué précédemment dans ce chapitre, plus le lecteur en sait sur un personnage, plus il est susceptible d'éprouver pour ce dernier de l'empathie. Empathie qui peut elle-même se transformer parfois en sympathie. Certains narrateurs vont même jusqu'à donner au lecteur un aperçu des pensées du méchant, facilitant par là l'identification. C'est notamment le cas dans *La Malédiction d'Old Haven*. Cette assimilation au vilain a plusieurs conséquences. D'une part, le jeune lecteur prend conscience que nous possédons tous, lui y compris, une part d'ombre. D'autre part, cela lui permet de mieux comprendre ceux qui sont différents de lui et, par la même occasion, d'en découvrir davantage sur lui-même :

La découverte de l'autre procure au lecteur un enrichissement affectif dans la mesure où "nous apprenons de nous-mêmes" dans notre interaction avec les personnages. "C'est la différence et non la ressemblance qui permet de se découvrir". Le méchant, lieu de tous les paradoxes, personnage double et complexe, apparaît en ce sens comme le lieu privilégié de la connaissance de soi¹⁴³.

En outre, les pulsions et désirs interdits qui animent cet être malveillant ne sont pas totalement inconnus du jeune lecteur. C'est d'ailleurs souvent l'antagoniste qui tient le rôle de personnage-prétexte. Cette ambivalence du méchant tient aussi au fait que, si ce dernier est généralement assoiffé de pouvoir et prêt à commettre des actes inhumains, la logique profonde qui sous-tend ses actions est, quant à elle, bien humaine. Ainsi, l'Empereur, dans *La Malédiction d'Old Haven*, est un fanatique persuadé d'agir pour le bien commun. De même, dans la saga *Percy Jackson*¹⁴⁴, si Luke, l'ennemi de Percy, tient tant à s'emparer du pouvoir, ce n'est, en réalité, que pour obtenir l'attention et la reconnaissance de son père. La fantasy présente généralement le bien et le mal comme étant les deux faces d'une même pièce, ce qui fait du mal un élément fondamental car « essentiel à la constitution du bien de manière générale¹⁴⁵ ». Cette dualité entre la lumière et les ténèbres est une caractéristique majeure de la fantasy et constitue « une stratégie narrative propice à la réflexion philosophique sur la question du mal¹⁴⁶ ». La mise en place de cette stratégie permet donc au jeune lecteur de comprendre que le mal fait partie intégrante de la vie et de réfléchir sur la position à adopter face ce constat. Là encore, la fantasy semble mieux adaptée que les œuvres réalistes pour aborder ce dilemme :

Le Guin believes that realism far too often succumbs to the temptation to reduce the evil of the world, both real and potential, to "problems", the answers to which can be looked up, so to speak, at the back of the book. On the other hand, fantasy is paradoxically more realistic than realism because it tends to view evil as it is, an element in life that is not going away overnight. Evil is irrational and perhaps fundamental¹⁴⁷.

143 Reibel, A. « La rédemption du méchant dans trois œuvres de fantasy : *Peter Pan*, *Cœur d'encre* et *La Malédiction d'Old Haven* » in Tsimbidy, M., & Rezzouk, A. (2012). *Op. cit.*, p. 50.

144 Riordan, R. (2005 – 2010). *Percy Jackson*. Tome 1 à 5.

145 Reibel, A. « La rédemption du méchant dans trois œuvres de fantasy : *Peter Pan*, *Cœur d'encre* et *La Malédiction d'Old Haven* » in Tsimbidy, M., & Rezzouk, A. (2012). *Op. cit.*, p. 50.

146 *Idem*.

147 Le Guin, U. in Gates, P. (2003). *Op. cit.*, p. 142.

Traduction :

Le Guin pense que le réalisme succombe bien trop souvent à la tentation de réduire le mal, réel ou potentiel, du monde à un "problème" dont la solution peut se trouver, pour ainsi dire, au dos d'un livre. En revanche, la fantasy est paradoxalement plus réaliste que le réalisme car elle tend à voir le mal pour ce qu'il est, une composante inhérente à la vie qui ne va pas disparaître du jour au lendemain. Le mal est irrationnel et, peut-être, fondamental.

La fantasy, plus que n'importe quel autre genre, offre donc à l'adolescent la possibilité de songer à la question du mal et par conséquent, d'établir sa propre échelle de valeurs.

3.2.3. Apprivoisement des pulsions

La fantasy dispose également, comme toute œuvre littéraire, d'un pouvoir cathartique. Par pouvoir cathartique, nous entendons la capacité d'un élément, dans notre cas d'une œuvre littéraire, à libérer le lecteur de ses pulsions destructrices mais aussi de ses traumatismes latents¹⁴⁸. De fait, nous l'avons vu avec Jouve, la lecture donne au sujet lisant l'occasion de libérer ses pulsions dans un cadre sécurisant. En ce qui concerne les textes destinés aux adolescents, les pulsions les plus souvent mobilisées sont celles liées à la mort, à la sexualité et au sacré¹⁴⁹. Quant au traumatisme évoqué, il s'agit généralement de celui lié au complexe d'Œdipe¹⁵⁰. Mais le roman adolescent va plus loin encore. En effet, bon nombre d'entre eux sont construits sous la forme d'un récit initiatique, les œuvres de fantasy ne faisant pas exception, comme nous l'avons déjà évoqué précédemment dans ce travail. Or, le récit initiatique ne se fonde pas « uniquement sur la conception cathartique du texte¹⁵¹ ». Non content de purger le lecteur de ses fantasmes, « il lui permettrait aussi de les apprivoiser¹⁵² ». Si ce constat s'applique à l'ensemble des récits initiatiques destinés aux adolescents, la fantasy semble, une fois encore, plus performante dans cet exercice que les autres genres :

Les romans apparentés à la fantasy entretiennent plus spécifiquement un lien étroit avec une telle conception du fantasme. [...] Le récit déroule ainsi, comme un rêve, les motifs d'une expérience inconsciente, vécue en zone libre¹⁵³.

Or, il est impératif que l'adolescent apprenne à maîtriser ses pulsions. En effet, Bettelheim nous explique la difficulté que posent des fantasmes inconscients incontrôlés :

148 *Cathartique*. Définition in *Trésor de la langue française informatisé*. En ligne.

149 Cf. Partie 1. 2.3.2, p. 21.

150 Routisseau M-H. « Représenter l'adolescent dans le roman initiatique pour la jeunesse : imaginaire de la psychologie, psychologie de l'imaginaire » in Tsimbidy, M., & Rezzouk, A. (2012). *Op. cit.*, p. 213.

151 *Ibid.*, p. 214.

152 *Idem.*

153 *Idem.*

In a child, whenever his unconscious comes to the fore, it immediately overwhelms his total personality. [...] This is why a child has to externalize his inner processes if he is to gain any grasp – not to mention control – of them. The child must somehow distance himself from the content of his unconscious [...] to gain any sort of mastery over it¹⁵⁴.

Traduction :

Chez un enfant, quand l'inconscient prend les commandes, cela submerge sa personnalité tout entière. [...] Voilà pourquoi un enfant doit extérioriser ses chamboulements internes pour obtenir une quelconque prise – sans parler d'un contrôle – sur ces derniers. L'enfant doit, d'une manière ou d'une autre, prendre de la distance avec son inconscient pour en obtenir la maîtrise.

L'analyse de Bettelheim concerne les jeunes enfants mais nous estimons qu'elle peut tout aussi bien s'appliquer aux adolescents puisque, comme le souligne Winnicott : « les problèmes qui se dessinent à la puberté sont identiques à ceux des premiers stades de la vie¹⁵⁵ ». D'ailleurs, l'image de l'adolescent submergé par ses émotions est pratiquement devenue, dans la société occidentale du XXI^e siècle, un stéréotype.

Ainsi, si de manière générale, la littérature générale accompagne toujours l'adolescent dans son processus de construction identitaire, la fantasy semble, plus encore qu'aucun autre genre, particulièrement adaptée à cette mission. D'une part, car c'est un genre qui est lu, et même recherché, par le jeune public : argument simpliste et pourtant essentiel ! Une œuvre, aussi pertinente soit-elle dans le cadre du développement identitaire, n'est en effet d'aucune utilité si l'adolescent n'a pas le désir de la parcourir. D'autre part, car en se fondant majoritairement sur l'imaginaire, la fantasy adopte le langage du rêve et de l'inconscient plus apte à décrire le voyage intérieur qu'effectue le jeune lecteur. Située dans des contrées lointaines, elle rassure également le sujet lisant qui sera dès lors plus enclin à s'identifier aux personnages, fussent-ils bons ou mauvais. Parvenant donc à assimiler le semblable et le différent, dichotomie à la base de son questionnement identitaire¹⁵⁶, l'adolescent évolue vers une meilleure connaissance de lui-même. Enfin, la fantasy lui permet, outre de se purger de ses pulsions, d'apprendre à les canaliser, étape primordiale dans la construction de son identité.

3.3. Mise au point générale

Le présent travail s'intéresse à la fantasy en tant qu'outil de la construction identitaire adolescente. Au cours de cette première partie, nous sommes donc revenue sur les paramètres théoriques essentiels à notre analyse. Nous avons ensuite établi des liens entre ces différents

154 Bettelheim, B. (1989;1976). *Op. cit.*, p. 54.

155 Winnicott, D.W (1975). *Op. cit.*, p. 257.

156 Cf. Partie 1. 1.2.3., p. 6.

éléments, notamment entre la littérature et la construction identitaire ou encore entre l'adolescence et son attrait pour la fantasy. Enfin, nous avons tenté de démontrer par quel biais la fantasy participe au développement identitaire de l'adolescent. Dans la seconde partie, nous allons observer, à travers deux œuvres majeures de la fantasy française *La Quête d'Ewilan* et *La Malédiction d'Old Haven*, comment ce genre peut aborder trois étapes phares dans le processus de la construction identitaire : la résurgence du complexe d'Œdipe, le phénomène transitionnel et le motif de la quête identitaire qui prend, dans les fictions étudiées, la forme d'un rite initiatique. Nous avons déjà brièvement discuté de ces étapes dans le premier chapitre de ce travail. Nous allons maintenant les étudier plus en profondeur, leur accordant à chacune un chapitre au sein duquel nous rétablirons quelques éléments théoriques avant d'observer comment ces thématiques sont abordées par les œuvres de notre corpus et quels effets cela peut avoir sur le développement identitaire des jeunes lecteurs.

Partie II

La construction identitaire à travers deux
œuvres de fantasy française :

La Quête d'Ewilan

et

La Malédiction d'Old Haven

Préambule : Résumé des deux œuvres étudiées

0.1. La Quête d'Ewilan de Pierre Bottero

Camille Duciel, une jeune adolescente surdouée de 13 ans, s'est toujours sentie différente. Elle ne s'entend ni avec ses parents adoptifs, ni avec les autres élèves de son âge, si ce n'est avec son meilleur ami, Salim Condo. Un jour, alors qu'elle manque de se faire renverser par un camion, elle se transporte, sans savoir comment, dans un monde parallèle. Après être parvenue à rentrer chez elle, elle raconte son aventure à Salim. Plus tard dans la soirée, les deux amis se font poursuivre par des Marcheurs, monstres à l'allure d'araignées géantes. Ils n'échappent à leurs poursuivants qu'en se trouvant une nouvelle fois propulsés dans ce fameux monde parallèle. Là, ils rencontrent Edwin, un soldat, qui leur apprend qu'ils se trouvent en réalité dans l'Empire de Gwendalavir actuellement en guerre contre les Raïs, créatures mi-hommes, mi-cochons, eux-mêmes contrôlés par les Ts'liches, sorte de croisement entre une mante religieuse et un lézard géant. Intrigué par la capacité dont dispose visiblement Camille à voyager entre les mondes, Edwin leur conseille de se rendre dans la ville d'Al-Poll afin de rencontrer Maître Duom Nil' Erg. Ce dernier leur explique ce qu'est l'art du Dessin, capacité dont dispose Camille et qui permet de faire apparaître ce que l'on imagine. Pour ce faire, les Dessinateurs dessinent dans la dimension de l'Imagination et font ensuite basculer ce dessin dans le monde physique. L'Imagination est constituée de chemins appelés les Spires. Or, les Ts'liches, qui possèdent également l'art du Dessin, ont posé un verrou dans ces Spires, empêchant les Dessinateurs d'utiliser leur pouvoir. Toutefois, Camille étant la dessinatrice ultime, elle n'est pas bridée par ce verrou. Avec l'aide de Maître Duom, les deux adolescents découvrent également que la jeune fille est originaire de Gwendalavir et qu'elle se prénomme en réalité Ewilan. Ses parents sont Altan et Elicia Gil' Sayan, les deux meilleures Sentinelles qu'ait connues l'Empire. Les Sentinelles sont des Dessinateurs dont la mission est de protéger l'Empire, mais suite à la trahison de l'une des leurs, Éléa Ril' Morierval, elles se sont retrouvées emprisonnées et figées (sorte de paralysie) par les Ts'liches. Peu avant cet événement, les parents d'Ewilan l'ont envoyée sur terre, elle et son frère Akiro, qu'elle ne connaît pas, en effaçant leur mémoire afin de les protéger. Ewilan se donne alors pour mission d'éveiller les Figés et de libérer ses parents. Elle sera aidée dans sa quête par Salim, Edwin et Maître Duom, mais aussi par Bjorn, un chevalier, et Maniel, un soldat aux ordres d'Edwin. La petite troupe sera progressivement rejointe par Ellana, une marchombre aux pouvoirs mystérieux, Artis, un rêveur capable de guérir les blessures, Chiam, sorte de nain allié de l'Empire, ainsi que d'Akiro et de Siam, la sœur d'Edwin.

0.2. La Malédiction d'Old Haven de Fabrice Colin

Le roman de Fabrice Colin se déroule au XVIII^e siècle, en 1723 plus précisément, dans une Amérique bien différente de celle que nous connaissons. S'y côtoient des hommes, des sorcières, des pirates et des dragons. Tous sont sous le joug de l'Empereur, fervent défenseur de la religion catholique et dont le règne s'appuie sur la violence et la terreur. Dans cet univers, Mary Wickford est une orpheline. Le jour de ses 17ans, il lui faut quitter le couvent où elle a grandi et se rendre à Boston afin d'y trouver du travail. En chemin, elle fait halte dans la petite ville portuaire d'Old Haven qui lui semble étrangement familière. Caleb, le pasteur du village, lui proposant un emploi, elle décide alors de s'y installer. Mais l'atmosphère se fait bientôt anxiogène, la menace de l'Inquisition pesant sur la ville rongée par les Dolomites, une secte de femmes rendant hommage à un dieu souterrain et dont la dirigeante n'est autre que la mère du pasteur, Lady Mortis. De son côté, Mary découvre, caché à la lisière du village, le journal de sa grand-mère Lisbesth, morte quarante-deux ans plus tôt, en ces mêmes lieux, brûlée vive sur le bûcher. Ainsi, Mary est en réalité la descendante d'une puissante lignée de sorcières, ce qui veut dire qu'elle a, entre autres, le pouvoir de se rendre dans « le monde blanc » aussi appelé *Spiritus*, lieu de paix absolue, mais également à *Umbra*, terre de désolation, face opposée de *Spiritus*. Ne reconnaissant pas l'existence de Dieu, les sorcières sont traquées par l'Inquisition. Cependant, l'Empereur désire s'emparer de Mary pour une tout autre raison. Il pense, en effet, qu'elle est capable de l'emmener au sommet de la tour d'*Umbra*, là où, selon lui, se trouve l'Éternel. Pour échapper à l'Empereur, la jeune femme doit s'enfuir. Elle sera aidée par Usher, un ancien esclave. Tous deux se réfugient chez les membres de la fraternité de York, une confrérie de sorciers dont faisait partie la grand-mère de Mary. Parmi eux se trouvent des personnages bien connus tels Rip van Winkle, Jack'O Lantern ou encore Jonhatan Swift. Ces derniers vont apprendre à la jeune femme à maîtriser ses pouvoirs afin qu'elle puisse défier l'Empereur. Pour ce faire, Mary devra également obtenir l'aide d'un dragon. Elle se rend alors sur l'Île au dragon dans le but d'en apprivoiser un. Elle se verra prêter main forte par le pirate Thomas Goodwillqui semble nourrir vis-à-vis d'elle des sentiments ambivalents. Enfin, grâce à la puissance de sa magie mais aussi à l'aide de ses amis et de son dragon, Mary finit par tuer l'Empereur.

0.2.1. Généalogie

De son départ du couvent jusqu'à son affrontement final avec l'Empereur, Mary reconstruit le fil de son histoire familiale. La généalogie, dans *La Malédiction d'Old Haven*, est assez complexe. Elle joue néanmoins un rôle majeur dans l'histoire, c'est pourquoi il nous semble important d'en réaliser une brève description qui nous sera utile lors de nos analyses.

Ainsi, Mary est la fille de la sorcière Sarah Wickford et du pirate Will Stark. Sarah était elle-même née de la relation adultère entre Lisbeth Wickford et le pasteur Jeremiah, alors époux de Lady Mortis. Ces deux derniers avaient également plusieurs enfants dont l'aîné, Nathaniel, éprouvait des sentiments amoureux pour la jeune Sarah, sans se douter, du moins au début, qu'elle était en réalité sa demi-sœur. Jeremiah a fini par livrer Lisbeth au bûcher tandis que Sarah s'est enfuie en sautant dans un bateau. Fou de rage d'avoir perdu l'objet de ses désirs, Nathaniel tue son propre père. Mais, avant de mourir, ce dernier lance une malédiction sur son fils. L'âme de celui-ci se divise alors en deux, chaque part s'incarnant dans une entité physique différente : Caleb sera bon et l'Empereur, mauvais. De son côté, Sarah s'enfuit et rencontre Will Stark. De leur union naît la jeune Mary. L'Empereur poursuit Sarah pendant de nombreuses années et, à la mort de cette dernière, son obsession se déplace sur sa fille. Obsession qu'il partagera avec son alter ego, Caleb, Mary étant pourtant leur nièce. Quant à Thomas Goodwill, il est lui aussi lié à l'histoire familiale de la jeune femme. Orphelin, il a en effet été élevé par le père de Mary, Will Stark. Il est ensuite kidnappé par l'Inquisition et Stark perdra la vie en tentant de lui venir en aide.

Chapitre 1 : La résurgence du complexe d'Œdipe

Nous l'avons vu, le complexe d'Œdipe est au cœur de la construction identitaire de l'individu. S'il est très souvent associé à l'enfance, nombre de travaux occultent le fait qu'il resurgit à l'adolescence¹⁵⁷. C'est pourtant bien le cas. D'ailleurs, s'il constitue le squelette narratif des contes les plus célèbres, comme *Blanche-Neige*¹⁵⁸ par exemple, le schéma œdipien se trouve également au fondement de la plupart des romans adolescents. Ce complexe, découvert par l'autrichien Sigmund Freud en 1900, trouve son origine dans le mythe grec du même nom.

1.1. Le mythe d'Œdipe

1.1.1. Résumé

Comme tout mythe, les origines de l'histoire d'Œdipe sont floues et il en existe différentes variantes. Toujours est-il que les grandes étapes du récit restent sensiblement les mêmes. Ainsi, l'oracle de Delphes aurait prédit à Laïos, roi de Thèbes, et à Jocaste, son épouse, que s'ils engendraient un fils, ce dernier tuerait son père avant d'épouser sa mère. Dès lors, lorsque Jocaste met au monde un fils, horrifié par la prophétie de la Pythie, Laïos abandonne celui-ci après lui avoir percé les chevilles afin de l'attacher à un arbre. C'est de là que lui viendrait d'ailleurs son nom ; Œdipe signifiant en grec « pied enflé ». Recueilli par Polybe et sa femme Mérope, roi et reine de Corinthe, l'enfant grandit à leurs côtés sans savoir qu'il a été adopté. Devenu jeune homme, il va consulter l'oracle de Delphes, lequel lui annonce qu'il tuera son père et épousera sa mère. De peur de faire du mal à Polybe et Mérope, il décide donc de ne pas retourner à Corinthe et part sur les routes. Arrivé à un carrefour, il se retrouve nez à nez avec un vieil homme sur son char qui lui intime de céder le passage. Œdipe refuse, une violente dispute éclate alors, et il finit par tuer son opposant qui n'est autre que Laïos. Le jeune homme continue ensuite son voyage mais, à l'approche de Thèbes, il doit faire face au Sphinx qui terrorise la ville. En parvenant à résoudre son énigme, Œdipe libère la cité de ce fléau. Pour le remercier, les Thébains lui offrent alors le trône de Laïos, ainsi que la main de Jocaste. Œdipe accepte : l'oracle s'accomplit. De son union avec Jocaste naîtront quatre enfants. Ce n'est que bien des années plus tard que celui qui est désormais roi de Thèbes découvre la vérité. Pour se punir, il se crève les yeux et s'exile¹⁵⁹.

157 Bettelheim, B. (1989;1976). *Op. cit.*, p. 175.

158 *Ibid.*, p. 199 – 215.

159 Bettini, M., Guidorizzi, G., & Jolivet, V. (2010). *Le mythe d'Œdipe*.

1.1.2. Ce qu'en dit la psychanalyse

En s'inspirant du mythe, Freud élabore le complexe d'Œdipe qui fera les beaux jours de la psychanalyse. Ainsi, selon le psychanalyste autrichien, chaque enfant développe, entre 4 et 6 ans, un désir amoureux pour le parent de sexe opposé et, réciproquement, une haine farouche pour le parent du même sexe¹⁶⁰. Bien sûr, l'enfant ne prend pas conscience de ces fantasmes :

Du point de vue topique, le complexe d'Œdipe est un ensemble de vœux inaccessibles à la conscience, sauf exception. Nous leur assignons donc une inscription dans une localité que Freud a appelé l'inconscient¹⁶¹.

Selon Freud, ce sont nos désirs inconscients qui expliquent nos comportements conscients mais aussi, certaines de nos pensées inavouables. Par exemple, tout individu a déjà envisagé, lors de ses rêveries, l'avantage que pourrait lui procurer la disparition de telle ou telle personne¹⁶². De fait, les pulsions mortelles qu'éprouve chaque être humain sont souvent motivées par une soif de vengeance ou par la volonté d'écartier une personne qui représente un obstacle à l'assouvissement d'un désir. *La Malédiction d'Old Haven* en offre une belle illustration : bien qu'ils nourrissent l'un envers l'autre de la rancœur depuis de nombreuses années, Nathaniel ne passe à l'acte, en tuant son père, que lorsque ce dernier le sépare de Sarah, l'objet de sa convoitise. De son côté, le désir incestueux est souvent accompagné d'une aspiration à la toute-puissance. Là encore, le personnage de l'Empereur est exemplaire de ce vœu bipartite, nous en reparlerons plus loin dans ce chapitre. Heureusement, dans la réalité, si chaque individu est inconsciemment mû par des désirs illicites, rares sont ceux qui passent à l'acte. Cela s'explique par le fait que les pulsions restent cantonnées au niveau du *ça* auquel s'opposent le *moi* et le *surmoi*¹⁶³.

À un premier niveau, le complexe d'Œdipe symbolise donc l'interdit de l'inceste et du meurtre¹⁶⁴. Mais plus encore, le mythe pose la question de la relation ambivalente que nous entretenons tous avec nos parents :

It is not just since Freud that the myth of Œdipus has become the image by which we understand the ever new but age-old problems posed to us by our complex and ambivalent feelings about our parents. Freud referred to this ancient story to make us aware of the inescapable cauldron of emotions which every child, in his own way, has to manage at a certain age¹⁶⁵.

160 Lobo, A.L. (2008). *Freud face à l'Antiquité grecque : le cas du complexe d'Œdipe*. En ligne.

161 Stein, C. (2011). *Op. cit.*, p. 187.

162 *Ibid.*, p. 180.

163 Freud divise l'appareil psychique humain en trois instances : le *ça*, le *moi* et le *surmoi*. Le *ça* se situe dans l'inconscient et est le lieu des pulsions. Il n'a que faire des notions de bien et de mal et ignore le principe de réalité. Il est uniquement régi par le principe de plaisir. Le *moi* est à la fois conscient et inconscient. C'est l'instance psychique qui est en contact direct avec le monde extérieur. Il tente de juguler le principe de plaisir en le contrebalançant avec le principe de réalité. Il est à l'origine du mécanisme de refoulement qui repousse dans l'inconscient les émotions réprouvées socialement. Enfin, le *surmoi* est « une entité à part entière à l'intérieur du moi. Il est l'héritier des normes et des interdits parentaux ». C'est le *surmoi* qui dicte à l'individu son code moral. Il représente un idéal que le sujet tente d'atteindre. Cf. Petiteau, A. *Moi, ça et surmoi*. En ligne.

164 Lobo, A.L. (2008). *Op. cit.*, en ligne.

165 Bettelheim, B. (1989;1976). *Op. cit.*, p. 26.

Traduction :

Avant Freud déjà, le mythe d'Œdipe était l'image par laquelle nous comprenions les problèmes vieux comme le monde, et pourtant toujours nouveaux, que posent les sentiments complexes et ambivalents que nous éprouvons à l'égard de nos parents. Freud se réfère à ce vieux récit pour nous rendre attentifs à l'inéluctable bouillon d'émotions que chaque enfant doit apprendre à gérer à sa propre manière à un certain âge.

Or, si l'enfant trouve ensuite une certaine stabilité dans sa relation avec ses parents, cet équilibre peut être à nouveau rompu à l'adolescence, ce qui explique la résurgence du complexe élaboré par Freud à cette période. Cette rupture est également provoquée par « la reviviscence des pulsions libidinales et par l'accroissement des pulsions agressives¹⁶⁶ ». De fait, pour répéter ce que nous avons dit dans la première partie de ce travail, le complexe d'Œdipe symbolise, dans le développement identitaire de l'adolescent, la lutte du jeune individu contre l'emprise parentale mais également contre une part de lui-même qui l'effraie tout autant qu'elle l'attire. Cette part, c'est bien entendu celle liée à ces pulsions destructrices auxquelles le jeune sujet est en proie.

Dans ce travail, nous défendons l'hypothèse selon laquelle la fantasy peut jouer un rôle important dans le développement identitaire de l'adolescent. De fait, ce genre littéraire entretient un lien étroit avec le complexe d'Œdipe qui constitue, nous venons de le voir, une étape clé de la construction de l'identité adolescente. En effet, la fantasy est la grande héritière des contes populaires qui sont justement « des formes d'expression du complexe œdipien, ou selon les idées freudiennes, du résultat de sa mise au jour¹⁶⁷ ». Les œuvres de notre corpus vont ainsi nous donner des exemples de la manière dont ce complexe peut être transposé dans la littérature adolescente et des conséquences de cette transposition sur le jeune public.

1.2 La résurgence du mythe d'Œdipe dans La Quête d'Ewilan et La Malédiction d'Old Haven

1.2.1. Mary et ses homologues masculins ou le désir d'inceste et de toute-puissance

Nous l'avons dit, la littérature de jeunesse est fortement marquée par le complexe œdipien. Si cette thématique est bien souvent abordée par le biais de métaphores, certaines œuvres n'hésitent pas à évoquer le sujet de manière beaucoup plus explicite. C'est le cas de la *Malédiction d'Old Haven* où le conflit œdipien auquel sont en proie les personnages est clairement visible. En revanche, ce n'est pas sa mère que Nathaniel désire ardemment, mais bien sa demi-sœur, Sarah :

166 Coslin, P. G. (2019). *Psychologie de l'adolescent*, p. 51.

167 Lobo, A.L. (2008). *Op. cit.*, en ligne.

Sarah Wickford, qu'il ne veut pas seulement aimer, et chérir, et vénérer jusqu'à la fin de ses jours, mais qu'il veut posséder aussi, car elle est la lumière qui manque à son âme, lui qui est fait de tant d'ombres et de remous¹⁶⁸.

Ce déplacement du désir, censé être suscité par le parent du sexe opposé, vers un membre de la fratrie est l'une des variantes du complexe œdipien tel que le conçoit la psychanalyse¹⁶⁹. Les autres personnages sont d'ailleurs conscients de l'obsession malsaine que nourrit Nathaniel. Lisbeth, la mère de Sarah, en fait plusieurs fois mention dans le journal qu'elle lègue à sa fille :

Toi, en revanche, il [Nathaniel] t'adorait, te couvrait de mille attentions. Dès le début, il évoqua vos épousailles lointaines. Je m'efforçais d'en rire. [...] Un pacte secret s'était noué entre nous : il me laissait voir son père, et je lui confiais ma fille. Je voulais croire que rien de tout cela ne portait à conséquence. Je me mentais avec l'aplomb du désespoir¹⁷⁰.

À l'opposé de son amour pour Sarah, Nathaniel, comme tout enfant en proie au complexe d'Œdipe, éprouve une haine farouche pour son père, qu'il finira par tuer, le jugeant responsable de la fuite de la jeune femme. D'ailleurs, une fois l'âme du garçon scindée en deux, sa part sombre, c'est-à-dire l'Empereur, continuera à poursuivre celle qui fait l'objet de sa convoitise. Enfin, à la mort de cette dernière, son obsession se déplacera sur Mary, la fille de Sarah. Ainsi, l'Empereur « transgresse et cumule tous les interdits fondamentaux¹⁷¹ ». Sa mère, Lady Mortis se fait le porte-parole de cette transgression en rappelant les lois naturelles sur lesquelles se fonde le monde :

L'amour impie que mon fils te porte est le reflet de celui que mon époux vouait à Lisbeth Wickford : un reflet double, impossible, définitivement maudit. Cet amour signifierait la perte du monde, c'est ainsi¹⁷².

L'Empereur finira d'ailleurs par tuer sa mère également, accomplissant par là l'ultime interdit. L'antagoniste de *La Malédiction d'Old Haven* est donc le candidat idéal au déploiement de l'effet-personnage conçu par Jouve. En effet :

L'effet-personnage, c'est d'abord dans le texte l'apparition d'un foyer modal, foyer qui s'incarne particulièrement dans des personnages définis par le faisceau convergent du désir sexuel (forme de vouloir), du mystère et du secret [...] et du pouvoir physique (la toute-puissance globale du sexe, ou momentanément du meurtrier)¹⁷³.

De fait, l'Empereur n'a de cesse de clamer son désir sexuel mais aussi ses ambitions mégalomanes, les deux allant d'ailleurs bien souvent de pair, comme nous l'avons déjà évoqué :

168 Colin, F. (2007). *La Malédiction d'Old Haven*, p. 577.

169 Freud, S. (2004;1910). *Cinq leçons sur la psychanalyse.*, p. 140.

170 Colin, F. (2007). *Op. cit.*, p. 256.

171 Reibel, A. « La rédemption du méchant dans trois œuvres de fantasy : *Peter Pan*, *Cœur d'encre* et *La Malédiction d'Old Haven* » in Tsimbidy, M., & Rezzouk, A. (2012). *Op. cit.*, p. 44.

172 Colin, F. (2007). *Op. cit.*, p. 346.

173 Hamon, P. in Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 112.

Mary Wickford était une sainte. Une vierge – oh, il la posséderait dans un tourbillon d'extase.¹⁷⁴

Je dois laisser venir Dieu en moi. Je dois gagner le sommet de l'*axis mundi* et ramener sa parole. [...] Dieu sur Terre, et vous régneriez à mes côtés, comprenez-vous ce que cela signifie ? L'immortalité Mary ! Le pouvoir éternel. Le pouvoir éternel !¹⁷⁵

L'Empereur est donc un être malveillant et extrêmement violent. Cette violence renvoie aux forces pulsionnelles « si actives lors de l'adolescence¹⁷⁶ ». Ces forces, nous l'avons vu, se heurtent aux lois édictées par le surmoi, d'où l'importance de la crise œdipienne dans le processus de construction identitaire. Bettheleim nous rappelle pourtant qu'il demeure fondamental que ces pulsions inconscientes soient reconnues par l'individu, et par ses pairs également, comme faisant partie de lui :

When the unconscious is repressed and its content denied into awareness, then eventually the person's conscious mind will be partially overwhelmed by derivatives of these unconscious elements, or else he is forced to keep such rigid, compulsive control over them that his personality may become severely crippled. But when unconscious material is to some degree permitted to come to awareness and worked through his imagination, its potential for causing harm [...] is much reduced ; some of its forces can then be made to serve positive purposes¹⁷⁷.

Traduction :

Quand l'inconscient est réprimé et ses contenus niés, la part consciente de l'individu peut éventuellement être partiellement submergée par les dérivés de ces éléments inconscients ou bien il est contraint de garder un contrôle si rigide, si irrépessible sur eux que sa personnalité pourrait en sortir gravement endommagée. Au contraire, quand il est permis, dans une certaine mesure, au matériel inconscient de se manifester à la conscience à travers le travail de l'imaginaire, son potentiel destructeur est fortement réduit ; certaines de ses forces peuvent alors être utilisées à des fins positives.

Bettheleim souligne donc la nécessité de la mise en scène (ou plutôt en mots dans notre cas) des pulsions inconscientes qui se double d'ailleurs d'un pouvoir cathartique. En effet, nous avons déjà dit plus haut que les personnages revêtaient une fonction cathartique¹⁷⁸, mais c'est tout autant le cas de la représentation. Ainsi, à la lecture d'une bonne adaptation du mythe d'Œdipe, l'individu peut se sentir profondément secoué. D'une part car, en investissant ses pulsions dans une œuvre fictionnelle, il s'en trouve momentanément libéré. Mais également car, en réfléchissant aux sentiments éprouvés au moment de la lecture et à ce que le mythe signifie pour lui, le sujet peut accéder à des éléments de son inconscient sur lesquels il pourra désormais travailler de manière consciente.

174 Colin, F. (2007). *Op. cit.*, p. 601.

175 *Ibid.*, p. 294.

176 Lartet-Geffard, J. (2005). *Op. cit.*, p. 127.

177 Bettelheim, B. (1989;1976). *Op. cit.*, p. 7.

178 *Cf.*, Partie 1. 3.2.3., p. 38.

La fantasy, plus que tout autre, se montre particulièrement habile dans la représentation des pulsions. Prenant place dans des mondes imaginaires dont les codes moraux diffèrent des nôtres, elle permet la mise en scène de situations inconcevables dans notre réalité. De fait, le thème de l'inceste qui, bien que le mot ne soit jamais prononcé, est au cœur de *La Malédiction d'Old Haven*, est difficilement abordable dans un roman adolescent réaliste. Quelques auteurs s'y sont essayé, comme Stephen Chbosky dans son *Pas raccord*¹⁷⁹, mais les tentatives restent bien rares. Le livre de Chbosky, s'il a fini par devenir un best-seller, a d'ailleurs suscité la controverse lors de sa première parution en 1999 en raison des thématiques abordées et d'une écriture jugée pornographique. Aux États-Unis, les pressions ont d'ailleurs été nombreuses afin de déplacer le récit dans les rayons adultes des bibliothèques. La fantasy, beaucoup plus métaphorique, offre donc de nouvelles dimensions dans lesquelles l'adolescent peut être confronté plus librement aux pulsions de son inconscient.

En outre, il est important que l'adolescent réalise qu'il n'est pas le seul à éprouver des désirs violents et que ces émotions internes qui se bousculent en lui, d'autres en ont fait l'épreuve. Mais ce dont le jeune individu a besoin avant tout, c'est d'être rassuré. Il est nécessaire qu'il sache qu'il est possible d'avoir un contrôle sur ses émotions et que des fins heureuses existent.

Ainsi, *La Malédiction d'Old Haven* propose deux tentatives de résolution du complexe d'Œdipe. La première est incarnée dans la division de l'âme de Nathaniel. Tout comme le jeune lecteur projette ses pulsions à l'extérieur de lui-même à travers les personnages de fiction, et ce « afin de se prémunir d'un fantasme destructeur ¹⁸⁰», Nathaniel extériorise les deux facettes de sa personnalité. Toutes ses pulsions violentes sont rejetées dans la figure de l'Empereur, tandis que Caleb ne garde que la gentillesse et la douceur. Mais cela ne fonctionne pas, car si Caleb fait le bien autour de lui, son désir pour Mary reste intact :

Soudain, il [Caleb] me tira à lui irrésistiblement, et posa ses lèvres sur les miennes. Prise de panique, je voulus me dégager. Mais il était beaucoup plus fort que moi. Sa langue força le passage de mes lèvres. [...] Je le contemplai incrédule.

– Vous êtes fou.

– Oui je me consume pour vous¹⁸¹.

Le jeune lecteur se trouve confronté là à une vérité fondamentale : ces forces destructrices font partie intégrante de nous-mêmes et il est impossible de s'en séparer. Il ne sert donc à rien de tenter de les renier. C'est ce que comprend Thomas Goodwill qui parviendra à trouver un équilibre entre ses pulsions et sa morale, réussissant ainsi à surmonter le complexe d'Œdipe. Thomas et Caleb

179 Chbosky, S. (1999). *Pas raccord*.

180 Leroy, A. (2018). *Op. cit.*, p. 38.

181 Colin, F. (2007). *Op. cit.*, p. 128-129.

partagent d'ailleurs un point commun : la culpabilité¹⁸². Si le premier ne se pardonne pas d'avoir été la cause de la mort de Will Stark, le seul père qu'il ait jamais connu (nous retrouvons ici encore le motif du meurtre du père et de l'ambivalence des sentiments éprouvés pour les parents), le second n'a de cesse de se fouetter, espérant ainsi expier les atrocités commises par sa famille. Cette lutte contre lui-même que mène Thomas se traduit dans les sentiments ambivalents qu'il ressent pour Mary. Il l'aime tout autant qu'il la déteste, car elle lui rappelle sans cesse l'homme qui est mort par sa faute. La relation qu'entretient Thomas avec Mary témoigne donc du conflit interne auquel est en proie le jeune homme puisqu'en effet « l'amour et la haine qui affectent la conscience [...] résultent d'un système d'oppositions multiples au sein du complexe des vœux œdipiens¹⁸³ ». Mais si Caleb ne parvient jamais à dépasser son complexe d'Œdipe, Thomas réussit, quant à lui, à se pardonner et, symboliquement, à accepter que sa personnalité soit constituée d'une part d'ombre.

C'est vers cet équilibre entre pulsion et morale, autrement dit entre *ça*, *moi* et *surmoi*, que le texte de fiction tente d'acheminer l'adolescent, en lui permettant de revivre le traumatisme causé par le complexe œdipien. Le rapport que le jeune lecteur entretient avec les événements de son passé est, en effet, primordial dans son développement identitaire. La littérature lui permet ainsi de revivre des étapes clés de son enfance, dont il n'a peut-être même aucun souvenir, et qui lui ont pourtant laissé des séquelles importantes.

1.2.2. La métamorphose de Salim en loup ou la découverte de la sexualité

Nous n'avons jusqu'à présent parlé de la résurgence du mythe d'Œdipe que dans l'œuvre de Fabrice Colin, sans évoquer *La Quête d'Ewilan*. Pourtant, le complexe œdipien y est bien présent, bien que de manière moins flagrante.

Il est avant tout important de remarquer que *La Quête d'Ewilan* relève davantage du conte que *La Malédiction d'Old Haven*. Cela tient probablement au fait que, comme nous l'avons déjà précisé, le récit de Bottero se veut accessible à un public plus jeune que celui auquel s'adresse Fabrice Colin. Effectivement, même si le monde imaginé par ce dernier possède des traits propres à la fantasy, il n'en demeure pas moins proche du nôtre. Nous y retrouvons, par exemple, les mêmes villes (Boston, Londres, etc.). De plus, l'un et l'autre partagent une histoire commune (l'Inquisition). C'est loin d'être le cas en ce qui concerne Gwendalavir. Le monde créé par Bottero est en effet très éloigné de ce que nous connaissons. S'il est possible de percevoir, dans la description des villes

182 Reibel, A. « La rédemption du méchant dans trois œuvres de fantasy : *Peter Pan*, *Cœur d'encre* et *La Malédiction d'Old Haven* » in Tsimbidy, M., & Rezzouk, A. (2012). *Op. cit.*, p. 46.

183 Stein, C. (2011). *Op. cit.*, p. 180.

notamment, l'influence du Moyen-Âge, le reste du paysage est, quant à lui, totalement fantaisiste. Il est en outre peuplé de créatures propres aux contes : ogres, goules ou encore nains (appelés ici faëls). Ainsi, comme le genre littéraire dont elle s'inspire, l'œuvre de Bottero recourt beaucoup plus massivement à la métaphore pour évoquer le complexe œdipien. Ce n'est donc pas directement le rapport entre Ewilan/Camille et ses parents qui pose problème. Au contraire, la jeune fille fait tout pour retrouver ceux-ci. D'autres personnages vont donc servir de catalyseurs aux pulsions œdipiennes, en l'occurrence la mère adoptive d'Ewilan mais aussi, et surtout, Eléa Ril'Morienval. Cette dernière a d'ailleurs entretenu une brève liaison avec le père d'Ewilan, avant que celui-ci n'épouse Elicia. C'est exactement le schéma que nous pouvons retrouver dans les contes avec la figure de la méchante belle-mère. Rien d'étonnant à cela, l'esprit humain se servant de personnages-types pour peindre les pulsions qui l'animent, comme le soulignait déjà Freud en 1910 :

[...] en particulier pour représenter les complexes sexuels, l'inconscient se sert d'une certaine symbolique qui est pour une part soumise à des variantes individuelles, mais qui, pour une autre, est fixée en types, et qui semble se recouvrir avec la symbolique que nous présumons derrière nos mythes et contes¹⁸⁴.

Ce procédé permet à l'enfant, ou à l'adolescent, de ressentir les sentiments destructeurs qui accompagnent le complexe d'Œdipe, sans pour autant éprouver un sentiment de culpabilité à l'égard de sa mère.

Une autre figure-type est exploitée par Bottero pour exprimer les pulsions inconscientes de sa jeune héroïne : celle du loup. Ce personnage a bien évidemment été rendu célèbre par le conte du Petit Chaperon Rouge. Selon Bettelheim, nul doute qu'à l'époque déjà, le public percevait bien la métaphore¹⁸⁵, en témoigne d'ailleurs l'illustration qu'en fera Gustave Doré en 1867¹⁸⁶. Alors qu'elle devrait fuir, l'enfant semble plutôt intriguée, tout à la fois effrayée et irrésistiblement attirée par la bête. Le positionnement de son corps ainsi que son expression faciale expriment une forme de fascination :

It is the same fascination which sex, and everything surrounding it, exercises over the child's mind¹⁸⁷.

Traduction :

C'est la même fascination que le sexe, et tout ce qui l'entoure, exerce sur l'esprit de l'enfant.

184 Freud, S. (2004;1910). *Op. cit.*, p. 122.

185 Bettelheim, B. (1989;1976). *Op. cit.*, p. 168.

186 Cf. Annexe.

187 Bettelheim, B. (1989;1976). *Op. cit.*, p. 176.

Or la figure du loup va jouer un rôle important dans le troisième tome de *La Quête d'Ewilan*. Effectivement, l'un des personnages se voit métamorphoser en loup. Et ce personnage n'est autre que Salim, le meilleur ami d'Ewilan/Camille, pour lequel cette dernière éprouve des sentiments qui, s'ils sont visibles pour les autres protagonistes de l'histoire ainsi que pour le lecteur, paraissent ne pas être acceptés par la jeune fille :

Salim se racla la gorge et reprit, d'une voix hésitante :

– Camille ?

– Oui ?

– On ne s'embrasse pas pour fêter nos retrouvailles ?

– Désolée, j'aurais trop peur que les vapeurs d'alcools te gênent ! rétorqua-t-elle d'un ton railleur. Et puis, tu sais, les bisous-bisous avec les mollusques ...¹⁸⁸

Nous le constatons, au début du troisième tome, la réaction de Camille à l'idée d'un contact physique intime est encore, peu ou prou, celle d'un enfant. En refusant d'admettre les changements qui s'opèrent dans sa relation avec Salim, la jeune fille cherche en fait à nier les modifications physiques et psychiques qu'elle et son ami sont en train de vivre. Ewilan tente de rester dans une forme de *statu quo* en rejetant l'émergence de ses désirs et de sa sexualité d'adulte. Ce motif de la conversion d'une amitié d'enfance en une histoire d'amour, et les bouleversements qui l'accompagnent, sont un poncif des fictions adolescentes. Nous le retrouvons, par exemple, dès la toute première scène de *Dawson*, série télévisée à succès de la fin des années 90, dans laquelle Joey, alors âgée de 15 ans, ne souhaite plus dormir dans le même lit que son ami Dawson car elle estime qu'à leur âge, cet acte n'est plus sans conséquence¹⁸⁹. De son côté, Dawson, comme Camille, n'accepte pas cette nouvelle réalité. L'abord de cette thématique, en scène d'ouverture qui plus est, est loin d'être anodin. Il annonce d'emblée les découvertes et désillusions que feront, tant sur le plan sexuel qu'amoureux, les deux amis durant six saisons. Si certaines sagas de fantasy peuvent parfois jouer, elles aussi, sur la longueur pour dépeindre l'exploration de l'amour, du désir et des plaisirs physiques que font les adolescents, ce n'est toutefois pas la stratégie la plus couramment utilisée. Ou, dans tous les cas, elle est accompagnée d'autres procédés. Ainsi, dans *La Quête d'Ewilan*, la métamorphose de Salim en loup :

– C'est un loup, Ewilan. Un loup du Nord !

La phrase percuta Camille comme un coup de poing. Elle tourna la tête, soudain inquiète.

– Salim ? Où est Salim ?

Nulle part le garçon n'était visible, pourtant il n'avait pas pu s'éloigner. En un éclair de lucidité, elle admit l'inconcevable. Elle s'avança vers le loup [...].

– C'est Salim !

– Que dis-tu ? s'écria maître Duom.

– Je dis que ce loup est Salim !¹⁹⁰

188 Bottero, P. (2003). *La Quête d'Ewilan. Tome 3. L'île du destin*, p. 56.

189 *Dawson's Creek*. (1998). Saison 1 épisode 1. 1:10 à 4:02.

190 Bottero, P. (2003). *Op. cit.*, p. 221.

Comme pour le petit chaperon rouge, les adultes qui entourent Ewilan tentent de la mettre en garde contre cette nouvelle version de son ami. Edwin lui conseille de garder ses distances tandis que maître Duom lui suggère de lui rendre sa liberté. Mais Camille s'entête ; elle est bien décidée à aider Salim à retrouver sa forme humaine. Or, comme le prince charmant transformé en grenouille a besoin d'un baiser pour rompre le sort, la seule solution pour que Salim reprenne forme humaine est qu'Ewilan s'avoue avoir des sentiments pour lui :

– Salim, implora Camille, il faut que tu reviennes. Nous sommes en danger !

Le loup l'écoutait avec attention.

– Salim, continua-t-elle, c'est un mercenaire. Il va nous tuer. Si tu ne réapparais pas, Salim, je vais mourir !

Elle avait mis dans ses phrases toute l'angoisse qu'elle éprouvait et les yeux du loup brillèrent d'une compréhension nouvelle.

Mais cela ne suffisait pas.

Camille s'abandonna. Descendit tout au fond d'elle-même...

Quand elle émergea de son voyage intérieur, elle avait ajouté un sentiment aux mots qu'elle s'appêtait à prononcer. Un sentiment qui n'avait rien à voir avec la peur, un sentiment qu'elle tenait secret en attendant l'heure qu'il éclore. Ce fut sans doute ce sentiment qui fit la différence..

– J'ai besoin de toi, Salim. Reviens... [...]

L'animal se mit à trembler, comme s'il refusait la réalité de ce qui lui arrivait et, soudain, il ne fut plus là. À sa place, Salim se tenait accroupi au fond de la fosse. Il leva les yeux vers elle¹⁹¹.

Camille ne déclare pas sa flamme à Salim. En tout cas, pas littéralement. Mais elle prend ouvertement conscience de ses sentiments et elle s'autorise à les assumer. C'est un processus interne très intime puisqu'il nécessite qu'elle descende « au plus profond d'elle-même ». Ainsi, sur un plan métaphorique, cette scène symbolise une étape clé de son passage à l'âge adulte et de son acceptation des émotions nouvelles qui en découlent. La jeune fille subit donc un profond bouleversement sur le plan affectif.

Mais il n'y a pas que ces sentiments qu'Ewilan apprend à gérer, c'est aussi le cas de ses pulsions. En effet, Bottero réinsiste sur la figure du loup comme symbole de la fascination sexuelle. De fait, lorsque Salim reprend sa forme humaine, il est « nu comme un ver¹⁹² ». Par conséquent, cet épisode joue également un rôle dans la réalisation du complexe d'Œdipe :

It is this "deathly" fascination with sex – which is experienced as simultaneously the greatest excitement and the greatest anxiety – that is bound with the little girl's oedipal longings for her father, and with the reactivation of these same feelings in different form during puberty¹⁹³.

Traduction :

C'est cette fascination mortelle pour le sexe – lequel est considéré à la fois avec le plus grand intérêt et la plus grande angoisse – qui est lié au désir œdipien que la petite fille éprouve pour son père et à la réactivation de ces mêmes sentiments, sous différentes formes, durant la puberté.

191 Bottero, P. (2003). *Op. cit.*, p. 257 – 258.

192 *Ibid.*, p. 260.

193 Bettelheim, B. (1989;1976). *Op. cit.*, p. 176.

Afin de dépasser ce complexe, Camille et Salim adoptent la même stratégie que Thomas dans *La Malédiction d'Old Haven*. Tous trois acceptent, sans s'y complaire, cette part d'eux-mêmes composée de désirs et de pulsions nouvelles qui accompagnent le passage à l'âge adulte.

Nous le répétons, le complexe d'Œdipe est une étape centrale dans la construction identitaire de l'enfant d'abord, de l'adolescent ensuite. Au travers des différents exemples ci-dessus, nous avons tenté de démontrer comment les romans de fantasy adolescents pouvaient aborder ce complexe, et les différentes problématiques qui en découlent, afin d'accompagner le jeune individu dans son développement identitaire. Nous l'avons vu, la thématique œdipienne est notamment représentée par le biais des relations amoureuses qu'entretiennent les figures romanesques. Cette tendance prononcée pour la romance n'a rien d'étonnant puisque « la vie amoureuse des adolescents s'inscrit dans le contexte global de leur quête identitaire¹⁹⁴ ». Ce fait est donc loin d'être neuf et vaut également pour les romans à tendance réaliste. La fantasy, cependant, permet des représentations qui ne seraient pas bien accueillies dans des œuvres réalistes. Elle a en outre l'avantage de recourir plus massivement aux métaphores qui, loin d'être un obstacle à la compréhension, semblent davantage à même d'entrer en relation avec l'intériorité du sujet lisant.

1.3. La fantasy comme rêverie

Effectivement, la métaphore est le moyen par lequel le cerveau humain s'exprime naturellement au travers des rêves. De fait, comme l'explique Chelebourg, le rêve constitue « l'accomplissement (déguisé) d'un désir réprimé, refoulé¹⁹⁵ ». Ces désirs, bien souvent sexuels ou destructeurs, ne sont pas acceptés par la part consciente de l'individu, c'est-à-dire par son *moi*. Le rêve va donc opérer un travail de modification de la représentation du désir pour rendre cette dernière admissible par le *moi* :

Le travail du rêve repose sur quatre grands processus : la condensation qui comprime plusieurs idées ou représentations en une seule : le déplacement qui transporte l'intensité psychique de certaines idées ou représentations latentes sur d'autres de moindre importance, une figuration symbolique qui change la pensée du rêve [...], enfin une élaboration secondaire qui tend à donner au contenu ainsi épuré l'apparence générale d'une simple rêverie diurne, autrement dit qui vise « à disposer ces symboles pour en faire un ensemble cohérent ». C'est l'ensemble de ces opérations qui contribue à l'opacité du rêve en maintenant un écart important entre son contenu latent et son contenu manifeste, afin de tromper la vigilance de la censure¹⁹⁶.

Nous pouvons remarquer que c'est le même procédé qui a lieu lors de l'élaboration du texte de fiction, et plus particulièrement du texte de fantasy. Les exemples cités plus haut le démontrent.

194 Coslin, P. G. (2019). *Op. cit.*, p. 195.

195 Chelebourg, C. (2006). *Op. cit.*, p. 130.

196 *Idem*.

C'est pour cette raison que ces récits peuvent être tellement utiles aux jeunes lecteurs. En effet, selon Bettelheim, le jeune lecteur rumine, fantasme, réfléchit inlassablement à certains éléments de l'histoire qui trouvent écho dans son inconscient. En faisant cela, l'enfant, tout comme l'adolescent, projette dans la lecture consciente qu'il fait d'une œuvre de fantasy, des éléments de son inconscient, ce qui lui permet par la suite de mieux gérer ces éléments¹⁹⁷. Ainsi, pour en revenir à la résurgence du complexe d'Œdipe dans les œuvres de fantasy adolescente, nous pouvons dire que ce n'est que parce que celui-ci est représenté dans un monde étrange et lointain de même que dans des conditions inapplicables au monde réel qu'il permet d'apporter un éclairage et une compréhension de ce qui était encore jusqu'alors une angoisse infantile conservée dans l'inconscient. Si au contraire, ce complexe était représenté dans des situations réelles, telles que pourrait les vivre le lecteur, cela ne ferait que ranimer et intensifier cette vieille angoisse¹⁹⁸.

Cette constatation était en réalité déjà valable pour les contes de fées bien avant de s'appliquer à la fantasy, leur principale héritière. Force est donc de constater que la fantasy, sur ce point, n'invente rien. Elle ne fait que « se donne[r] pour spécialités l'affichage de ce qu'ont en effet « déjà vu », déjà dit, les vastes enjeux initiatiques ou épiques qui pullulent dans ses scénarios¹⁹⁹ », mais peut-être est-ce pour mieux inviter son lecteur « à reprendre contact avec un « moi » ancien, enfoui, un moi pulsionnel et chaotique qu'il conviendrait de reconnaître, pour le combattre et le laisser s'épanouir²⁰⁰ ». Cependant, les contes sont loin d'être la principale lecture des adolescents. Ainsi, la fantasy, si elle ne brille pas par l'innovation de ses procédés, a le mérite de transposer des processus à même de participer au développement identitaire du jeune lecteur, dans des récits qui répondent davantage aux goûts et aux intérêts de ces derniers. De fait, rappelons-le, selon Poissenot, un peu plus d'un adolescent sur deux lit de la fantasy²⁰¹. Ce genre est donc plus susceptible de toucher un large public qu'il pourra par la suite accompagner dans sa construction identitaire en lui permettant notamment de se « libérer du traumatisme œdipien en le revivant ludiquement²⁰² ».

197 Bettelheim, B. (1989;1976). *Op. Cit.*, p. 7.

198 *Ibid.*, p. 38.

199 Besson, A. (2007). *Op. cit.*, p. 177.

200 *Idem.*

201 Poissenot, C. (2019). *Op. cit.*, p. 76.

202 Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 215.

Chapitre 2 : Les animaux comme objets transitionnels dans *La Quête d'Ewilan* et *La Malédiction d'Old Haven*.

Dans le développement de la psyché infantile, une autre étape importante est le recours à un objet transitionnel, bien souvent un doudou. Au fil de sa croissance, le bambin va progressivement abandonner sa peluche, ce qui ne veut pas dire que la nécessité qu'il éprouve de recourir à un objet transitionnel va disparaître. En effet, si ce besoin s'atténue une fois passés les premiers stades de l'enfance, il est réactivé, tout au long de la vie de l'individu, lorsque celui-ci traverse des situations douloureuses ou angoissantes. Et quelle période plus angoissante que l'adolescence ? Dans ce chapitre, nous faisons l'hypothèse que, dans le roman de fantasy pour la jeunesse, la relation que le héros entretient, pratiquement dans tous les cas, avec un animal doté de caractéristiques extraordinaires, se fait le reflet de cet usage que l'adolescent peut avoir d'un objet transitionnel. En outre, nous tenterons de montrer comment le roman lui-même peut devenir, pour son lecteur, un objet transitionnel.

2.1. L'objet transitionnel de D.W. Winnicott : définition

Comme nous l'avons déjà rapidement expliqué dans la première partie de ce travail²⁰³, c'est grâce aux bons soins prodigués par sa mère que le nourrisson commence à éprouver un « sentiment de continuité d'être²⁰⁴ », fondement de toute identité individuelle. Mais progressivement, et cette certitude se renforce lors du sevrage, l'enfant réalise que sa mère ne peut pas être toujours présente pour lui. Il tire de cette constatation une profonde angoisse et c'est pour lutter contre cette dernière qu'il va recourir à un objet transitionnel incarné dans une peluche ou un bout de tissu. L'objet transitionnel est un concept psychanalytique élaboré par Winnicott qui le définit comme suit :

C'est à tout cet ensemble que je donne le nom de phénomènes transitionnels d'où peut se détacher (pour un enfant donné) un phénomène ou quelque chose de particulier : peut-être un bouchon de laine, un coin de couverture ou d'édredon, un mot, une mélodie, ou encore un geste habituel – objet ou phénomène qui acquiert une importance vitale pour le petit enfant qui l'utilisera au moment de s'endormir. C'est une défense contre l'angoisse, en particulier contre l'angoisse de type dépressif. Il se peut aussi qu'un objet moelleux ou un autre type d'objet ait été découvert et utilisé par l'enfant, qui deviendra ce que j'appelle l'objet transitionnel²⁰⁵.

203 Cf. Partie 1. 1.2.3., p. 6.

204 Dessain, B. (2007). *Op. cit.*, en ligne.

205 Winnicott, D.W (1975). *Op. cit.*, p. 32.

Ainsi, le doudou, à la fois symbole de la mère et de son absence, permet à l'enfant de supporter la solitude. Cette expérience transitionnelle est essentielle dans « la constitution d'un soi²⁰⁶ ». En effet, grâce à la présence rassurante de l'objet transitionnel à ses côtés, le bambin ne ressent plus le besoin de surveiller systématiquement sa mère pour s'assurer qu'elle ne s'éloigne pas trop. Il va alors pouvoir s'adonner pleinement au jeu, nécessaire au développement de son imaginaire et de sa psyché. De fait, Winnicott l'affirme : « c'est en jouant, et seulement en jouant, [...] que l'enfant découvre le soi²⁰⁷ ».

Prenant confiance en lui et en son environnement, l'enfant va progressivement se détacher de son doudou. Dans un premier temps, il ne l'utilisera plus que pour dormir puis finira par s'en détourner complètement, l'objet étant alors relégué dans un fond de tiroir. Cependant, le bambin sait toujours où il se trouve et refuse catégoriquement de le jeter. En effet, inconsciemment, il sait qu'il en a encore besoin. De fait, lorsqu'il se sent angoissé ou délaissé par ses parents, il retourne vers son objet transitionnel²⁰⁸.

Toutefois, l'enfant finira bien, tôt ou tard, par abandonner définitivement sa peluche. Mais cet acte ne signe pas pour autant la fin du phénomène transitionnel. Celui-ci prend simplement d'autres formes. Il ne s'incarnera plus dans un objet unique mais plutôt dans des activités telles l'écoute de musique ou la lecture d'un livre. En effet, l'expérience transitionnelle vécue par le bébé et le tout jeune enfant est au fondement de ce que Winnicott appelle « la troisième aire d'existence de l'individu²⁰⁹ » qui n'est autre que sa vie culturelle. Nous en reparlerons. Le maintien des phénomènes transitionnels est donc important pour la bonne santé mentale des individus comme l'explique Winnicott :

Je crois ainsi que les phénomènes transitionnels ne passent pas, du moins, pas chez l'individu sain. Ils peuvent devenir art perdu mais lorsque l'objet transitionnel et le phénomène transitionnel sont temporairement (ou parfois définitivement) dénués de sens ou non existants, cela peut faire partie d'une maladie chez le patient, une dépression, ou quelque chose d'équivalent à la réaction de déprivation lors de la petite enfance²¹⁰.

Ce constat est d'autant plus vrai en ce qui concerne l'adolescence, période où les sentiments d'angoisse et de solitude atteignent leur paroxysme. D'ailleurs, dans son célèbre essai *Jeux et réalité*, le pédiatre et psychanalyste britannique n'a de cesse de rappeler que l'enfance et l'adolescence sont deux périodes très semblables. Effectivement, il répète à plusieurs reprises que « les problèmes qui

206 Leroy, A. (2018). *Op. cit.*, p. 54.

207 Winnicott, D.W (1975). *Op. cit.*, p. 110.

208 Winnicott, D.W. (1959) « Le destin de l'objet transitionnel » in *Journal de la psychanalyse de l'enfant*. En ligne.

209 Selon Winnicott, l'existence de l'individu est divisée en trois aires. La première est celle de la réalité psychique personnelle et la deuxième est celle de la réalité externe. Cf. Winnicott, D.W. (1959) « Le destin de l'objet transitionnel », *Op. cit.*, en ligne.

210 Winnicott, D.W. (1959) « Le destin de l'objet transitionnel », *Op. cit.*, en ligne.

se dessinent à la puberté sont identiques à ceux des premiers stade de la vie²¹¹ » ou encore qu'« il ne sera[it] pas inutile de comparer les idées de l'adolescence et celles de l'enfance²¹² ».

2.2. Les animaux dans la littérature de fantasy

Les animaux ont toujours tenu une place importante dans les récits dédiés à la jeunesse. Lorsqu'ils ne sont pas eux-mêmes les héros de l'histoire, ils occupent le rôle de compagnon et confident du protagoniste. Il suffit de regarder n'importe quelle production des studios Disney pour le constater : Raiponce et Pascal, le caméléon²¹³ ; Ariel et Polochon, le poisson²¹⁴ ; Miguel et son chien, Dante²¹⁵. Ces animaux sont toujours dotés d'une particularité, qu'il s'agisse de la parole, d'un attribut magique ou d'un fort caractère comique.

Les romans adolescents de fantasy ont hérité de cette spécificité : Harry Potter a Hedwige²¹⁶ tout comme Percy Jackson a Blackjack²¹⁷ et Numéro 4, Bernie Kosar²¹⁸. La liste est encore longue et les deux œuvres de notre corpus n'échappent pas à cette règle : Ewilan a un chuchoteur (sorte de musaraigne) tandis que Mary est partout suivie de son chat mécanique, Sun. Il faut dire que le monde animal a toujours fasciné l'homme et cela, pour différentes raisons. D'une part, l'être humain trouverait, dans les agissements des bêtes, un miroir de ses propres comportements. D'autre part, cette fascination exprimerait le désir de remonter à un âge d'or où tous les êtres vivants étaient capables de se comprendre entre eux. Enfin, elle se fonderait sur la croyance selon laquelle les animaux disposent de la capacité de communiquer, mais choisissent purement et simplement de ne pas le faire²¹⁹. Pour exprimer ce lien ténu entre l'animal et lui, l'homme a très souvent donné aux bêtes des caractéristiques humaines, ce qui n'est pas sans rappeler le comportement adopté par les enfants face aux animaux et aux objets :

L'enfant qui prête vie à ses peluches agit à l'image de l'homme primitif qui attribue aux animaux, voire aux plantes et à l'ensemble des objets sensibles, une forme de vie similaire à la sienne. [...] L'observation objective de la nature a beau balayer précocement ces convictions animistes, elles restent vivaces dans l'imagination de l'adulte comme dans celle de l'homme civilisé. C'est pourquoi elles conservent une remarquable puissance de poétisation du monde²²⁰.

211 Winnicott, D.W (1975). *Op. cit.*, p. 257.

212 *Ibid.*, p. 258.

213 *Raiponce*. (2010). Réal. Byron Howard.

214 *La Petite Sirène*. (1989). Réal. Ron Clements.

215 *Coco*. (2017). Réal. Adrien Molina.

216 Rowling, J.K (1997 – 2007), *Harry Potter*. Tome 1 à 7.

217 Riordan, R. (2005 – 2010). *Percy Jackson*. Tome 1 à 5.

218 Pittacus, L. (2010 – 2016). *Lorien Legacies*. Tome 1 à 7.

219 Gates, P. (2003). *Op. cit.*, p. 80.

220 Chelebourg, C. (2006). *Op. cit.*, p. 39.

Si, comme l'explique Chelebourg, la raison reprend rapidement le pas sur les convictions animistes de l'individu, il n'en demeure pas moins que la relation entretenue par l'homme avec les bêtes garde une place prépondérante dans son imaginaire. En ce qui concerne plus précisément les romans de fantasy pour la jeunesse, ce lien affectif unissant le jeune protagoniste à un animal semble pallier l'absence de figure parentale. En effet, un autre topos de la fantasy est celui du héros orphelin, ou du moins qui n'entretient que des contacts minimaux avec ses parents. Le premier exploit du personnage est « en somme de vivre avec cette perte cruelle²²¹ ». Effectivement, dans notre corpus, Mary est orpheline alors qu'Ewilan tente de retrouver des parents qu'elle n'a jamais connus. Chelebourg parle là de substitution du lien animal au lien filial :

Parce qu'elle apparaît comme un doublon du lien filial, la relation à l'animal constitue une forme de métaphore, ce trope reposant sur le principe de substitution²²².

Dans ce travail, nous défendons l'hypothèse que ce principe de substitution est le même que celui en jeu lors du recours à un objet transitionnel. De fait, l'animal qui accompagne le héros, comme l'objet transitionnel, représente symboliquement la présence de la mère. Cela est on ne peut plus clair dans *La Quête d'Ewilan*. En effet, Camille n'a que très peu de souvenirs de sa véritable mère. Et pourtant, cette dernière, emprisonnée dans une contrée lointaine, parvient à transmettre des messages de réconfort à sa fille par le biais du chuchoteur :

Le ronronnement du chuchoteur changea de ton et un petit dessin naquit, semblable à celui qu'avait créé le message de maître Duom. Les mots surgirent dans son esprit.
– *Je crois que tu peux y arriver [...].* [En italique dans le texte].
Camille frissonna avant de sourire largement. La voix appartenait à la jeune femme qui, dans son souvenir, lui lisait l'histoire merveilleuse.
La voix de sa mère²²³.

Bien sûr, le chuchoteur ne permet pas à Camille de communiquer avec sa mère, elle ne peut répondre à ses messages, ce serait rendre le jeu trop facile. Toutefois, comme l'objet transitionnel rassure l'enfant, le chuchoteur permet à Camille d'obtenir un réconfort maternel. Par sa présence, le petit animal l'apaise et, tout comme le doudou est nécessaire au bambin pour s'endormir, Ewilan dort plus facilement avec son compagnon :

Camille avait enfilé une de ses tuniques avant de s'allonger en travers du lit, le chuchoteur niché contre son cou. Elle dormait profondément²²⁴.

221 Marcoin, F., & Chelebourg, C. (2007). *Op. cit.*, p. 95.

222 *Idem*.

223 Bottero, P. (2003). *La Quête d'Ewilan. Tome 1. D'un monde à l'autre*. p. 277 – 278.

224 Bottero, P. (2003). *La Quête d'Ewilan. Tome 2. Les frontières de glace*. p. 40.

Dans *La Malédiction d'Old Haven*, Mary, elle aussi, dort sous le regard rassurant de son chat²²⁵. D'ailleurs, si ce dernier ne la relie pas directement à sa défunte mère, il n'en demeure pas moins une source de réconfort et de protection. En effet, quand la jeune femme parvient enfin à rejoindre les membres de la fraternité de York, Rip van Winkle lui apprend qu'elle n'a jamais vraiment été seule :

- Quand nous avons appris que tu étais prisonnière de l'Empereur, nous avons tout mis en œuvre pour te libérer. [...] Nous étions prêts à te sortir de tes geôles. Nous avons été pris de court.
- Comment pouvez-vous ...
- Le chat.
- Le chat ?
- Le chat mécanique que Lazarus a glissé sous ta banquette et qui était chargé de te surveiller. Je voyais par ses yeux, Mary. Oh, rassure-toi : je ne passais pas mon temps à t'épier. Mais je savais où tu te trouvais. Il s'agissait de vérifier que tu étais en sécurité²²⁶.

Le chat relie donc Mary à Rip, la seule figure paternelle qu'elle connaîtra jamais. Et, à la manière de l'objet transitionnel, il lui apporte un profond sentiment de sécurité. Ce dernier n'est cependant qu'illusoire car si Rip et les autres membres de la fraternité de York veillent sur Mary à travers les yeux du chat, ils ne sont capables de l'aider et de la protéger qu'indirectement. En effet, la jeune fille étant la seule assez puissante pour affronter l'Empereur, c'est à elle qu'il revient finalement de prendre la majorité des risques. De même, si la mère de Camille est capable de lui apporter du réconfort par le biais du chuchoteur, elle ne peut, par contre, pas la protéger des divers dangers qui la menacent. Cette faille dans le rôle du compagnon animal reflète en réalité la limite de l'objet transitionnel :

Neither infantile projections nor dependence on imaginary protectors – such as a guardian angel who watches out for one when one is asleep, or during Mother's absence – offer true security ; but as long as one cannot provide complete security for oneself, imaginings and projections are far preferable to no security. It is such (partly imagined) security which, when experienced for a sufficient length of time, permits the child to develop that feeling of confidence in life which he needs in order to trust himself – a trust necessary for his learning to solve life's problems through his own growing rational abilities²²⁷.

Traduction :

Ni les projections de l'enfant, ni sa dépendance à des protecteurs imaginaires – tels un ange gardien qui veille sur lui quand il est endormi, ou durant l'absence de sa mère - n'offrent de véritable sécurité ; mais tant qu'un individu ne peut garantir complètement sa propre sécurité, l'imagination et les projections sont de loin préférables à l'absence de sécurité. C'est cette sécurité (partiellement imaginée) qui, lorsqu'elle est expérimentée pendant suffisamment longtemps, permet à l'enfant de développer ce sentiment de foi en la vie dont il a besoin pour se faire confiance à lui-même, confiance nécessaire à son apprentissage pour résoudre les problèmes de la vie grâce à ses propres capacités rationnelles en pleine croissance.

225 Colin, F. (2007). *Op. cit.*, p. 91.

226 Colin, F. (2007). *Op. cit.*, p. 372 – 373.

227 Bettelheim, B. (1989;1976). *Op. cit.*, p. 50.

S'il a ses limites, l'objet transitionnel reste nécessaire au développement individuel de l'enfant mais également de l'adolescent. En s'aidant des figures animalesques, le roman de fantasy se fait donc le miroir de cette nécessité.

Le chuchoteur d'Ewilan et le chat de Mary remplissent ainsi les trois fonctions principales de l'objet transitionnel : ils sont un rappel de la présence parentale, aident les héroïnes à lutter contre la solitude et leur offrent réconfort et sécurité. Mais ces deux animaux répondent également à d'autres caractéristiques de l'objet transitionnel de Winnicott²²⁸. De fait, ils sont tous deux choyés et profondément aimés par leur héroïne respective. D'ailleurs, celles-ci détiennent un droit de propriété sur les bêtes en question. Dans *La Malédiction d'Old Haven*, cela est montré de manière évidente :

– C'est sûrement une erreur, dis-je.

À cet instant, le chat ouvrit sa petite gueule avec un léger grincement, et deux syllabes métalliques s'échappèrent de sa gorge :

– Ma-Ry.

Mon cœur se serra. Je savais que cet animal était une machine, mais il me regardait avec une telle intensité que je crus percevoir de l'amour dans ses yeux. [...]

– Non, souffla Philippe. Je crois qu'il est à vous²²⁹.

Autre particularité respectée, celle de l'inaltérabilité de l'objet transitionnel. En effet, l'apparence des deux animaux reste inchangée tout au long de l'histoire, bien que cette caractéristique soit loin d'être toujours respectée dans les autres œuvres du genre. Par ailleurs, ils disposent également tous deux d'une vitalité qui leur est propre. Enfin, ils feront chacun l'objet d'un désinvestissement. Effectivement, dans les trente dernières pages de la saga de Bottero, le chuchoteur perd la vie lors de la bataille finale d'Ewilan contre Éléa Ril' Morienva. Désinvestissement brutal donc mais qui coïncide avec les retrouvailles de Camille et ses parents. La jeune fille n'a alors plus besoin d'un support pour combler leur absence. Dans le texte de Colin, ce désinvestissement est plus progressif, le rôle du chat s'amenuisant une fois Mary réunie avec les membres de la fraternité de York qui constituent pour elle une sorte de seconde famille.

Ces animaux peuvent également revêtir d'autres fonctions. De fait, puisque tout individu se construit par rapport aux autres, les bêtes offrent au protagoniste, et aux lecteurs à travers lui, des figures contre lesquelles se penser mais aussi grâce auxquelles il apprend à mieux connaître et comprendre les autres²³⁰. Ainsi, ces animaux occupent bien le rôle d'objet transitionnel puisqu'ils remplissent les principales fonctions de ce dernier mais aussi parce que, comme le souligne Chelebourg, ils « invite[nt] l'individu à l'introspection²³¹ » et l'interrogent sans cesse sur son identité.

228 Winnicott, D.W (1975). *Op. cit.*, p. 34.

229 Colin, F. (2007). *Op. cit.*, p. 72.

230 Held, J. (1977). *Op. cit.*, p. 117.

231 Chelebourg, C. (2013). *Op. cit.*, p. 193.

Bien sûr, la fantasy n'a pas l'apanage de l'utilisation des animaux comme objet transitionnel. D'autres fictions réalistes y ont eu recours. C'est par exemple le cas du film *Sauvez-Willy*²³², dans lequel la célèbre baleine tient lieu d'unique famille au jeune Jesse jusqu'à ce que celui-ci finisse par trouver sa place auprès de ses parents adoptifs. Mais là encore, la fantasy va plus loin. Car si les animaux du monde réel disposent bien d'une vie propre et peuvent interagir avec le héros comme l'enfant imagine interagir avec son doudou, ces interactions demeurent toutefois limitées. Limites qui ne s'appliquent pas à la fantasy. Celle-ci a ainsi la liberté de représenter le phénomène transitionnel exactement tel que le conçoit le bambin, et ce, peu importe les caractéristiques extraordinaires que ce dernier attribue à son objet. En outre, comme c'est le cas dans les deux œuvres de notre corpus, le rapport entre l'objet transitionnel et la figure maternelle, ou à tout le moins parentale, est littéralement exprimé.

Par ailleurs, dans l'article qu'elle consacre aux objets magiques, et bien qu'elle ne prenne en compte que ces derniers, sans poser la question du rôle des figures animales, Stephanie Dreier nous affirme que le recours aux objets magiques pour représenter le phénomène transitionnel est une caractéristique majeure de la fantasy²³³. Pour étayer son hypothèse, elle reprend notamment l'exemple de la lettre de Poudlard dans le premier tome de la saga *Harry Potter*. Selon Dreier, cette lettre peut être considérée comme un objet transitionnel d'une part parce qu'elle est la première chose sur laquelle Harry détient un droit de propriété, la lettre lui étant adressée en personne, d'autre part car elle est le premier élément qui permettra au jeune garçon de se reconnecter à sa famille et à un monde auquel il appartient²³⁴. Nous pouvons remarquer que dans *La Quête d'Ewilan*, la sphère graphe joue exactement le même rôle. En effet, Ewilan la trouve lors de son premier voyage accidentel à Gwendalavir. C'est donc le premier objet qui la relie à son monde d'origine. De même, il s'agit du premier objet qu'elle possède véritablement puisque rien chez les Duciel ne lui appartient, ceux-ci lui faisant bien comprendre qu'elle ne se trouve chez eux qu'en tant qu'invitée. En outre, étant la dessinatrice parfaite, Camille est la seule à être capable de toucher la pierre. Enfin, cette dernière semble également apporter une forme de réconfort à la jeune fille. De fait, Ewilan caresse la pierre comme l'enfant caresse son doudou :

Camille caressait la sphère graphe dans sa poche. Ce geste lui était devenu familier et elle appréciait le toucher doux et lisse de la pierre, oubliant les griffes qui l'enserraient²³⁵.

232 *Sauvez-Willy*. (1993). Réal. Simon Wincer.

233 Dreier S. « Magical objects in Fantasy » in Fabrizi, M. A. (Eds.). (2019). *Fantasy Literature.*, p. 189.

234 *Ibid.*, p. 192.

235 Bottero, P. (2003). *La Quête d'Ewilan. Tome 2. Les frontières de glace.* p. 105.

Le schéma se répète également dans *La Malédiction d'Old Haven*. Le premier objet transitionnel de Mary prend cette fois la forme d'une amulette déposée dans son couffin lorsqu'elle fut abandonnée devant les portes de l'orphelinat, la relique ayant appartenu à ses ancêtres.

L'analyse de Dreier est donc pertinente et, en nous appuyant sur les arguments développés plus haut dans ce chapitre, nous supputons qu'elle peut également s'appliquer aux figures animalesques. La fantasy se fait donc le miroir d'une étape centrale dans la construction identitaire de l'enfant et de l'adolescent.

2.3. Le livre comme espace transitionnel

Si la relation qu'entretient le héros d'un roman de fantasy avec l'animal qui l'accompagne reflète le rapport qu'établit l'enfant avec son doudou, il est intéressant de constater que le livre lui-même peut agir comme un objet transitionnel pour son jeune lecteur. De fait, la lecture est toujours motivée par la curiosité. Même s'il est rare qu'il en soit conscient, l'individu, lorsqu'il lit, est perpétuellement en train de chercher quelque chose. Effectivement, « le roman existe pour combler un manque, une absence²³⁶ », nous dit Jouve. Et ce manque, c'est celui de la mère. Le théoricien de la littérature continue ensuite : « la force du lien entre le texte et le lecteur est comme l'écho lointain de la relation à la mère²³⁷ ». Dans ce cadre sécurisant, l'individu est libre de se lancer dans sa seconde recherche car au fond, ce qu'il souhaite le plus ardemment trouver dans sa lecture, c'est lui-même. Nous comprenons alors mieux le terme du « lu » élaboré par Jouve. Effectivement, dans tout texte, « c'est toujours soi-même qu'on cherche à lire, à retrouver, à situer²³⁸ ».

Par ailleurs, comme l'explique Michel Petit, les expériences culturelles, telles que la lecture ou le cinéma, ne sont que la prolongation des jeux et des vies que l'homme s'invente durant l'enfance²³⁹. Par conséquent :

L'adolescent va pouvoir trouver dans l'espace littéraire un domaine de jeu intellectuel et affectif. En paraphrasant la terminologie de Winnicott, on pourrait dire que si l'œuvre est suffisamment bonne, elle sera à même de proposer un espace transitionnel où le lecteur pourra venir s'installer tout en sachant qu'il n'y est pas vraiment²⁴⁰.

Cet espace transitionnel dont parle Lartet est une aire intermédiaire entre la réalité interne de l'individu et la réalité externe, ce qui fait d'elle un élément essentiel dans le processus de la construction identitaire puisqu'elle permet au lecteur de faire des liens entre l'autre et lui-même.

236 Jouve, V. (2004;1998). *Op. cit.*, p. 90.

237 *Idem*.

238 *Idem*.

239 Petit, M. (2002). *Op. cit.*, p. 29.

240 Lartet-Geffard, J. (2005). *Op. cit.*, p. 142.

Ainsi, le virtuel, au sens large du terme, peut être considéré comme transitionnel²⁴¹. En effet, il donne au sujet lisant la possibilité d'en apprendre davantage sur lui-même tout en l'aidant à mieux appréhender le réel.

Il est évident que cette analyse, considérant le livre comme espace transitionnel, ne se restreint pas aux œuvres de fantasy. Pas plus qu'elle ne se restreint à la littérature d'ailleurs puisque le cinéma et le théâtre peuvent également être envisagés comme des aires transitionnelles. Mais au vu de l'importance du phénomène transitionnel dans le développement identitaire de l'enfant, puis de l'adolescent, il nous semblait nécessaire de rapidement évoquer cette analyse dans notre travail.

Toutefois, nous retiendrons principalement de ce chapitre que l'usage des animaux et objets magiques pour représenter le phénomène transitionnel est une caractéristique majeure de la fantasy. Cette dernière, à l'instar de l'esprit du jeune enfant, n'est pas limitée par les contraintes du réel et est donc totalement à même d'accorder à l'objet ou à l'animal transitionnel du héros toutes les qualités extraordinaires que le bambin attribue à son doudou. En outre, grâce aux propriétés magiques dont disposent les bêtes dans la fantasy, la présence de la mère peut littéralement se manifester à travers elles. Enfin, la profonde affection que les jeunes héros témoignent à leur compagnon animalier symbolise l'importance que le phénomène transitionnel revêt encore à l'adolescence. Ainsi, de ce point de vue, la fantasy se fait le miroir d'une étape clé de la construction identitaire adolescente tout en y participant également puisque l'animal invite sans cesse le héros, et le jeune lecteur à travers lui, à l'introspection.

241 Leroy, A. (2018). *Op. cit.*, p. 139.

Chapitre 3 : Le voyage comme rite initiatique dans *La Quête d'Ewilan* et *La Malédiction d'Old Haven*

Le troisième et dernier élément important de la construction identitaire de l'adolescent que nous aborderons dans ce travail est le motif de la quête identitaire. Nous en avons déjà discuté à plusieurs reprises dans la première partie de notre étude. Force est de constater également que ce sujet a déjà été abordé maintes et maintes fois par nombre de chercheurs renommés. Cependant, comme sa dénomination le laisse sous-entendre, la quête identitaire joue un tel rôle dans l'épanouissement psychologique de l'adolescent qu'il nous semble inconcevable, dans un travail qui traite du développement identitaire de ce dernier, de ne pas nous y attarder plus longuement. En outre, le motif de la quête demeure une « des grandes figures narratives de la fantasy²⁴² ». Avant d'aller plus loin, rappelons la définition qu'en donne Karla Grieson :

Est appelé quête tout trajet dans l'espace et dans le temps visant à avancer vers un ou plusieurs buts, ces buts étant à la fois matériels et symboliques, internes ou externes au sujet qui les recherche²⁴³.

Le déplacement est donc au fondement de la quête et c'est pourquoi, dans les œuvres de fantasy, celle-ci prend bien souvent la forme d'un voyage. Percy Jackson, au cours des missions que l'oracle lui confie, traverse l'Amérique, de Las Vegas à New-York. Quatre, dans *Lorien Legacies*, fait le tour du monde en tentant de retrouver les autres numéros. Ewilan, quant à elle, parcourt les terres magiques du pays de Gwendalavir. Ce motif du voyage est d'autant plus intéressant que sur un plan narratif, il ouvre la porte à une quantité infinie de rencontres inattendues et aventures rocambolesques. Mais plus encore, le voyage s'apparente, selon Vierne, à une véritable forme de renaissance :

Il n'est pas seulement dépaysement, recherche d'exotisme, comparaison des mœurs et des cultures, il est passage dans une matrice, aux formes symboliques diverses, qui permet au voyageur d'acquiescer non pas une sagesse – elle est donnée de surcroît – mais de changer totalement son statut ontologique, de renaître autre²⁴⁴.

Nous commençons donc déjà à apercevoir comment le voyage qu'entreprend le héros peut accompagner le jeune lecteur dans sa propre quête d'identité en se faisant par la même occasion le reflet du lent processus de sa construction identitaire et de son passage progressif à l'âge adulte. De fait, au sein de la fiction, le voyage fonctionne à la manière d'un véritable rite initiatique permettant au héros d'être admis au sein de la communauté des adultes.

242 Baudou, J. in Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 9.

243 Grieson, K. in Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 13.

244 Vierne, S. (1972). « Le voyage initiatique ». En ligne.

3.1. Une expérience sur le plan identitaire

Nous avons déjà évoqué la fonction de récit initiatique que revêtent souvent les œuvres de fantasy destinées à la jeunesse²⁴⁵. Sous prétexte de partir à la recherche d'une personne ou d'une relique magique, le jeune héros se lance dans un voyage au cours duquel il va découvrir qui il est, ou en tout cas, qui il veut être. De fait, ce périple suppose évidemment un déplacement dans l'espace et dans le temps mais aussi « un trajet (trans)formateur de l'individu²⁴⁶ ». Plus encore, ce voyage fera office, pour le protagoniste, de véritable rite de passage à la suite duquel il sera finalement admis dans la communauté des adultes. De manière générale, le rite peut être défini comme suit :

[...] un ensemble d'actes formalisés, expressifs, porteurs d'une dimension symbolique. Le rite est caractérisé par une configuration spatio-temporelle spécifique, par le recours à une série d'objets, par des systèmes de comportements et de langues spécifiques, par des signes emblématiques dont le sens codé constitue l'un des biens communs du groupe²⁴⁷.

Dans la plupart des cas, les rites permettent de marquer symboliquement le passage d'une étape de la vie à une autre. Ainsi, dans notre société contemporaine, les cérémonies liées, par exemple, aux mariages et aux enterrements sont des rites. Ces derniers ont dès lors « la fonction de mettre de l'ordre dans la dynamique sociale, ils marquent les phases de transition du cycle de la vie²⁴⁸ ». Le passage de l'adolescence à l'âge adulte connaît donc lui aussi ses rites. Ceux-ci sont par exemple très importants dans les tribus africaines, comme celle des Maasai, où les jeunes garçons ne sont considérés comme des hommes qu'après une cérémonie mêlant, entre autres, du chant et de la danse²⁴⁹. Par ailleurs, il est intéressant de remarquer que Freud a établi un lien entre les rites et le fameux complexe d'Œdipe que nous avons longuement analysé plus tôt dans ce travail. Effectivement, « dans son livre *Tabou et totem*, Freud [...] institue le complexe d'Œdipe comme source probable des rites²⁵⁰ ». Cette observation nous permet notamment d'affermir la pertinence des découpages thématiques que nous avons choisi de faire pour cette étude. Reste à comprendre en quoi le rite revêt un caractère œdipien. En vérité, le rite servirait à régler les conflits qui opposent pulsions et raison, principe de plaisir et principe de réalité :

Le rite peut être appréhendé comme une manière de transmuter et de réguler une certaine violence ou pulsion libidinale dans un acte socialement admis, afin d'échapper à une répression intolérable²⁵¹.

245 Cf. Partie 1 : 2.1.3., p. 16.

246 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 115.

247 M. Segalen in Ramos, A. (2011). *Le voyage initiatique : un rite de passage dans la construction identitaire adolescente.*, p. 18.

248 *Ibid.*, p. 19.

249 Nuñez, C. Pfeffer, L. *Treize rites de passage étonnants du monde entier*. En ligne.

250 Ramos, A. (2011). *Op. cit.*, p. 99.

251 *Ibid.*, p. 100.

Le rite participerait ainsi à la formation d'un *surmoi* capable de soumettre le *moi*, mais surtout, le *ça*.

Les tribus africaines ne sont cependant pas les seules à avoir des rites. Nos sociétés occidentales en ont, ou en tout cas en ont eu, également. Ainsi, jusqu'à la fin du XIX^e siècle, le mariage attestait, d'un point de vue social, le passage du statut de jeune fille à celui de femme. Mais cette transition est nettement moins prononcée aujourd'hui. De fait, si légalement, toute personne est considérée comme adulte une fois atteint l'âge de 18 ans, socialement, ce n'est qu'après avoir franchi différentes étapes, indépendantes l'une de l'autre (obtention du permis, obtention du diplôme, indépendance financière, etc.), que l'individu sera estimé adulte²⁵². Toutefois, au-delà des considérations matérielles et sociales, le passage de l'adolescence à l'âge adulte est avant tout marqué par une nouvelle manière de concevoir le monde et la place qu'il est possible d'y occuper.

En ritualisant ce passage à l'âge adulte, c'est ce profond changement de perception que la fantasy va tenter de symboliser :

[...] le récit qui cherche avant tout à raconter une quête fabuleuse, s'intéresse moins à l'intrication de la complexité sociale et de la complexité psychologique et préfère formuler ce qui constitue fondamentalement l'expérience du passage à une nouvelle étape de la vie du sujet²⁵³.

Or les épreuves et les obstacles que le héros devra affronter avant d'atteindre cette nouvelle étape « partage[nt] des traits communs avec l'ensemble des processus et rites initiatiques mis en place par la société traditionnelle pour instituer symboliquement le passage d'un stade de la vie à un autre, et en particulier de l'enfance à l'âge adulte²⁵⁴ ». Le voyage constitue donc pour le héros, mais aussi pour le jeune lecteur, un rite de passage. En effet, pour se considérer comme un adulte, l'adolescent a besoin d'inscrire, d'une façon ou d'une autre, cette transition dans son esprit²⁵⁵. Or :

[...] puisque les sociétés modernes l'ont privé de ces rites de passage par lesquels les communautés ont longtemps facilité l'accession des plus jeunes au groupe des aînés, c'est dans les fictions qu'il [l'adolescent] ira chercher ces réponses et ces rites. On pourrait d'ailleurs arguer que les romans contemporains jouent le rôle de rites de substitution auprès de la jeunesse d'aujourd'hui²⁵⁶.

Le récit de jeunesse en mettant en scène un rite va agir tel un médiateur permettant au jeune lecteur de mieux appréhender son passage à l'âge adulte. Nous l'avons dit, en littérature de jeunesse, ce rite prend très régulièrement la forme d'un voyage justifié par la poursuite d'une quête. Cela est d'autant plus vrai en fantasy, laquelle présente d'ailleurs, là encore, un avantage par rapport aux autres genres :

252 Cf. Partie 1 : 1.1.1., p.1.

253 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 114.

254 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 115.

255 Leroy, A. (2018). *Op. cit.*, p. 240.

256 Bazin, L. (2019). *La littérature Young Adult*. p. 39.

[...] même fondamentalement inscrite dans un contexte collectif, la quête n'est pas enfermée dans la grille des rôles préétablis par la société. C'est à chacun de se forger ses propres choix et son propre chemin. Dès lors, la quête de Fantasy se dégage de sa gangue archaïsante pour se révéler le fruit de la modernité, mettant l'accent sur la liberté de l'individu²⁵⁷.

Nous reviendrons plus tard dans ce chapitre sur le caractère collectif de la quête. Mais retenons d'abord que la quête, en fantasy, n'a pas à se soumettre aux règles de la société réelle, pas plus que le héros ne doit se cantonner aux rôles prédéfinis qu'elle souhaite lui faire tenir. Cependant, et bien qu'il puisse se dérouler de façons très variées, ce périple suit toujours une structure précise, délimitée par trois étapes cruciales : la chute (ou rupture), l'expiation et la réintégration²⁵⁸.

3.2. Les trois étapes du voyage initiatique

Chaque voyage initiatique est unique puisqu'il est toujours propre à un individu. En outre, il n'est pas forcément linéaire et progressif mais peut, au contraire, être ponctué de pauses ou de retours en arrière. Néanmoins, il demeure ordonné par les mêmes « moments de passage²⁵⁹ ».

3.2.1. La rupture

La première phase de tout voyage initiatique, et même de toute fiction, est la rupture, aussi appelée la chute. Le héros abandonne, volontairement ou par contrainte, la vie qu'il a jusque-là toujours connue. Michèle Petit nous le confirme :

[...] l'acte fondateur du roman, malgré la très grande diversité de son expression, est le départ du héros qui, par son déracinement, forge son identité. Le lecteur met donc ses pas dans ceux du héros ou de l'héroïne qui sort de la maison et va vers le vaste monde, par un parcours initiatique qui le définira²⁶⁰.

De fait, en obligeant le protagoniste à quitter, sinon un paysage confortable et rassurant, du moins une situation connue et maîtrisée, le voyage « lance l'individu dans un processus transformatif de la découverte de soi, du monde et de l'Autre²⁶¹ ». En littérature de jeunesse, ce départ symbolise généralement la prise de conscience par le jeune individu des bouleversements physiques et psychiques qui se jouent en lui. Constatations qui peuvent provoquer tout à la fois angoisse, crainte, nostalgie mais aussi curiosité, enthousiasme ou excitation. Le premier chapitre de *La Malédiction d'Old Haven*, dans lequel Mary se voit contrainte de quitter le couvent où elle a

257 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 153.

258 Cf. Partie 1 : 2.1.3. p. 16.

259 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 124.

260 Petit, M. (2002). *Op. cit.*, p. 26.

261 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 115.

grandi en fournit un bel exemple dans cet extrait où la jeune fille doit faire ses adieux aux plus jeunes élèves auxquelles elle enseigne :

Ma main se crispa sur la poignée. Ce soir était mon dernier soir mais je devais essayer de ne pas y penser. Je fis un signe de croix et entrai. [...] Au matin de leur dix-septième année, ou peu s'en fallait, toutes les pensionnaires de l'orphelinat de la Sainte-Charité devaient quitter le cloître pour apprendre un métier et découvrir le monde. [...] Je tournai la page et poursuivis ma lecture. [...] Et dire, songeais-je, dire que moi aussi je m'étais trouvée à ces tables quelques années auparavant ! Se pouvait-il que l'on grandisse si vite ? [...] Je relevai la tête. Les élèves me dévisageaient avec insistance.

– Je vous quitte ! m'écriai-je avec une joie forcée. Travaillez, continuez à vous appliquer, demain et tous les autres jours, même si un autre professeur...

Je m'arrêtai, au bord des larmes.

– Mademoiselle ? Mademoiselle !

Je tournai les talons et courus m'enfermer dans la salle de méditation. Adossée au mur de pierre, je me laissai glisser. J'ôtai ma coiffe, la serrai avec force, ravalai mes sanglots. « Pourquoi pleures-tu ? me répétais-je intérieurement. Ce qui t'attend est merveilleux. Tu vas découvrir le monde ! »²⁶²

Nous voyons bien ici toutes les émotions contradictoires qu'éprouve Mary à la veille de son départ. Émotions que partage le jeune individu qui se sait destiné à quitter la douce période de l'enfance. Ce qui effraie l'adolescent, autant que cela l'excite, c'est la multitude de possibilités d'avenir qui s'offre à lui. Il n'a sans doute encore posé aucun acte décisif et, de ce fait, il fait face à un large éventail de choix différents qui détermineront sa vie future. Par la suite, chaque décision qu'il prendra restreindra son champ des possibles. Si cette liberté d'action peut être grisante, elle s'accompagne également d'un profond sentiment d'angoisse tant chaque choix porte avec lui son lot de répercussions. C'est tout cela que symbolise le départ qui est en réalité « une réponse au vaste mythologème de l'identité, arcane majeur de l'être en proie aux affres de son propre devenir²⁶³ ».

Le départ correspond bien sûr également à la perte de repères comme l'expriment clairement les réflexions d'Ewilan le matin du premier jour de sa quête :

Changer de monde, découvrir l'identité de ses parents, se heurter à des forces maléfiques, apprendre qu'elle possédait un don unique, tous ces bouleversements avaient éparpillé ses repères et elle avait du mal à se retrouver dans la multitude des sentiments qui s'entrechoquaient en elle. Elle aurait souhaité faire une pause afin de mettre de l'ordre dans ses pensées, mais cela lui avait été refusé²⁶⁴.

Nous retrouvons ici encore la pluralité de sentiments éprouvés mais aussi une description complète des perturbations rencontrées à l'adolescence, bien qu'exprimées de façon métaphorique. Chaque segment de la première phrase peut en effet renvoyer à l'une des phases de la construction identitaire adolescente, que nous avons détaillées dans le tout premier chapitre de ce travail²⁶⁵. « Changer de monde » reflète le passage du monde de l'enfance à celui de l'adolescence, voire de

262 Colin, F. (2007). *Op. cit.*, p. 24 – 27.

263 *Voyage imaginaire, voyage initiatique* (1990). Verone : Centre interuniversitaire de recherche sur le voyage en Italie, p. 74.

264 Bottero, P. (2003). *La Quête d'Ewilan. Tome 1. D'un monde à l'autre*, p. 151.

265 Cf. Partie 1 : 1.2.2., p. 5.

l'âge adulte. « Découvrir l'identité de ses parents » renvoie à la recherche de ses origines et à la découverte faite par l'adolescent de la véritable condition de ses parents qui sont, non pas des surhommes, mais des êtres humains normaux. « Se heurter à des forces maléfiques » exprime la perte de la candeur propre à l'enfant. De fait, ce dernier réalise que le mal fait partie du monde mais aussi de lui-même. Enfin, le don que se découvre Ewilan et qu'elle doit apprendre à contrôler est un symbole des modifications physiques et mentales que subit l'adolescent et qui, si elles apportent leur lot de problèmes, comme l'apparition de nouvelles pulsions par exemple, sont aussi à la source d'expériences inédites.

En outre, dans la dernière phrase de cet extrait, Camille émet le désir de « faire une pause » comme bon nombre d'ados souhaiteraient ralentir le processus qui les rapproche inévitablement de l'âge adulte. Cela nous conforte d'ailleurs dans l'analyse que nous avons déjà précédemment faite de la jeune fille selon laquelle cette dernière tenterait de rester dans une forme de *statu quo* en niant les changements profonds qui ont lieu en elle²⁶⁶.

Une fois le voyage commencé, le héros se verra confronté à une série d'épreuves qui constitue autant de « lieu[x] potentiel[s] de passage et d'évolution de l'individu²⁶⁷ ». Parmi elles, l'une demeure incontournable : l'expérience de la mort.

3.2.2. L'expiation

Depuis des millénaires, la mort fascine l'être humain, qu'il soit adulte ou adolescent. Mais ce dernier entretient avec elle une relation plus ambivalente encore, mélange de répulsion et d'attirance, puisqu'il « vien[t] d'en prendre conscience d'un point de vue psycho-cognitif ²⁶⁸ ». Rien d'étonnant alors à ce que la question de la mort soit au cœur de nombreuses fictions adolescentes. Songeons seulement aux succès d'œuvres telles que *Nos étoiles contraires* de John Green ou *Si je reste* de Gayle Forman. Rien d'étonnant non plus à ce que la mort constitue une phase centrale du voyage initiatique. C'est d'ailleurs sans doute l'étape la plus importante du rituel²⁶⁹ : « l'initié doit mourir pour mieux renaître²⁷⁰ ». En outre, la fantasy permet une réelle confrontation avec la mort, un aller-retour inimaginable dans une fiction réaliste. De fait, le héros de fantasy doit passer par la mort et en revenir afin de prendre pleinement conscience de qui il est et du rôle qu'il a à jouer dans le monde. Ainsi, ce n'est qu'après son décès que Harry parvient à assembler les dernières pièces du puzzle, découvrant enfin la véritable nature du lien qui l'unit à Lord Voldemort et, par la même

266 Cf. Partie 2 : 1.2.2., p. 51.

267 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 115.

268 Bazin, L. (2019). *Op. cit.*, p. 51.

269 Vierne, S. (1973). *Rite, roman, initiation* in Chelebourg, C. (2013). *Op. cit.*, p. 59.

270 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 283.

occasion, le moyen de vaincre définitivement son ennemi²⁷¹. Nous retrouvons le même schéma dans les deux œuvres de notre corpus.

Dans *La Quête d'Ewilan*, Camille échappe de peu à la mort. Alors qu'elle a été attaquée par une goule, elle sombre dans un état second, ni tout à fait morte, ni tout à fait vivante. Son esprit commence à quitter son corps jusqu'à ce que la Dame, sorte de divinité à la forme de baleine, intervienne et la renvoie sur terre en lui rappelant sa mission :

Je ne suis plus que moi. Libérée des autres, libérée du monde, libérée de tout, je deviens pensée et les étoiles me tendent les bras...

Soudain, elle est là. Immense, puissante, sage. Là où je flotte, elle nage. Là où je me perds, elle est chez elle. La Dame.

Son œil mordoré s'ouvre pour moi, elle me parle.

– *Les baleines vont où elles veulent, dans l'océan ou dans les étoiles, mais toi, ta place n'est pas ici ton destin est ailleurs. J'ai besoin de toi, de ton aide. Va. Retourne tenir ta promesse.* [En italique dans le texte].

Les étoiles pâlisent, les galaxies s'estompent, je me rappelle...

J'ai de nouveau froid, mais de mon cœur une onde de chaleur parcourt mon corps, lutte pour moi.

J'ai mal, je voudrais continuer à flotter.

J'ouvre les yeux.²⁷²

De son côté, Mary, lors de l'une de ses escapades spirituelles, va aller jusqu'au bout de *Spiritus*, le monde des Esprits. Là, elle observera l'infini, le lieu où le monde commence et s'arrête :

Devant moi, une surface étale de nuages blancs s'étendait comme un ciel et rejoignait l'horizon. « Ici, sentais-je, il n'y a plus rien. Si je poursuis ma route, je cesserai d'exister ».

Et je demeurai là, suspendue entre ciel et mer, contemplant l'infini au milieu de milliards de gouttelettes d'eau qui m'enveloppaient comme un halo. [...]

Il me demanda ce que j'avais vu : je lui répondis le plus fidèlement possible.

– Le bout du monde, murmura-t-il avec effarement. Cela signifie que Spiritus n'a plus de secret pour toi. Cela signifie que ton esprit se sent prêt.

Il posa une main sur mon front. J'étais brûlante.

– Le bout du monde ?

– L'endroit où Spiritus et Umbra se séparent. La fracture. Le néant où Dieu lui-même s'est réfugié, ou dissous.²⁷³

Des deux côtés, le passage par la mort permet une véritable révélation, une renaissance. Ewilan a désormais la certitude qu'il est de son devoir d'éveiller les Figés, pas seulement parce qu'elle est la seule à en être capable, mais aussi car elle a désormais une dette envers la Dame qui ne lui a sauvé la vie que pour lui permettre de mener sa mission à son terme. Quant à Mary, ce n'est qu'après avoir contemplé la mort que son « esprit se sent prêt » à affronter l'Empereur.

Cette seconde étape du voyage initiatique est donc toujours accompagnée d'une notion de sacrifice car nul n'affronte cette épreuve sans en subir les conséquences. Si celles-ci ne sont pas

271 Rowling, J.K (1997-2007), *Harry Potter*. Tome 1 à 7.

272 Bottero, P. (2003). *La Quête d'Ewilan. Tome 2. Les frontières de glace*. p. 275 – 276.

273 Colin, F. (2007). *Op. cit.*, p. 443 – 444.

forcément physiques – Ewilan et Mary semblent se remettre rapidement de leur aventure – elles sont toujours psychologiques. Les jeunes héroïnes y perdent leur naïveté et leur innocence. Cet événement est bien représentatif du parcours de l'adolescent qui, s'il veut être accepté dans la communauté des adultes, doit sacrifier une part de lui-même²⁷⁴.

En outre, nous observons que la question de la mort est toujours liée à celle du sacré. Il s'agit là encore de l'une des spécificités de la fantasy. Loin de faire abstraction de la finitude humaine, elle recourt à une approche à la fois plus spirituelle et plus allégorique en dégageant sa réflexion de toute « contingence socio-historique²⁷⁵ ». En empruntant aux fonds mythiques et religieux, la fantasy tente d'offrir à son jeune lecteur une réponse face à l'angoisse de la mort et une manière d'accepter l'inéluctabilité de cette dernière²⁷⁶. D'ailleurs, si les modalités de l'imagination le lui permettent pourtant bien, il est très rare que la fantasy prenne pour héros des êtres immortels. Bien sûr, l'immortalité est présente mais elle fait plutôt l'objet de la quête de l'antagoniste, quête vouée à l'échec. Il y a cependant quelques exceptions majeures à cette règle notamment dans le corpus constituant la *Bit-lit*²⁷⁷. La saga *Twilight*²⁷⁸ en est la preuve puisque son héroïne, Bella Swan, finira bien par atteindre l'immortalité tant espérée. Et pourtant, même dans ces œuvres, la jeunesse éternelle n'est pas envisagée comme une valeur positive. De fait, Edward et sa famille considèrent leur état comme une malédiction, estimant qu'il n'y a rien de plus sacré que la vie humaine. Avis que partage Stefan Salvatore, le vampire héros de la saga de L.J. Smith²⁷⁹. L'immortalité reste donc majoritairement présentée comme étant blasphématoire. Ceux qui la poursuivent font bien souvent figure de contre-exemple, les plus célèbres étant certainement celle de Lord Voldemort qui, pour échapper à la mort, recourt à un puissant sortilège de magie noire lui permettant de diviser son âme en sept parties, à la condition de commettre au moins autant de meurtres²⁸⁰ ; et celle de Gollum devenu esclave de l'anneau qui lui confère la vie éternelle²⁸¹. Dans *La Malédiction d'Old Haven*, la destinée de l'Empereur est, elle aussi, une illustration des souffrances réservées à ceux qui se lancent à la poursuite de l'immortalité. Effectivement, les sortilèges et rituels de magie noire auxquels il se livre pour parvenir à ses fins laissent sur lui des traces indélébiles, à tel point qu'il en perd son apparence humaine. Son enveloppe corporelle pourrit littéralement, et il se cache derrière un masque pour dissimuler aux yeux de tous sa véritable apparence :

274 Leroy, A. (2018). *Op. cit.*, p. 157.

275 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 276.

276 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 254.

277 Sous-genre de la fantasy apparu dans les années 2000. Les œuvres de la *bit-lit* mettent en scène des romances entre un être humain et un être surnaturel tel un vampire ou un loup-garou par exemple.

278 Meyer, S. (2005 – 2008). *Twilight*. Tome 1 à 4.

279 Smith, L.J. (2000) *Journal d'un vampire*. Tome 1 à 4.

280 Rowling, J.K (1997-2007), *Harry Potter*. Tome 1 à 7.

281 Tolkien, J.R.R. (1954 – 1955). *Le seigneur des anneaux*. Tome 1 à 3.

[...] lui, lui et son odeur, cette puanteur pestilentielle, exsudant une folie méprisante par tous les pores de sa peau gangrenée²⁸².

Folie et déchéance physique. Voilà, peu ou prou, tout ce qui attend celui qui refuse la mort. L'immortalité est sans doute l'un des seuls désirs irréalistes que la fantasy se refuse à combler. Car, nous l'avons dit, si elle insiste sur le caractère sacré de la vie, elle entend aussi rappeler l'inéluctabilité de la mort. C'est là toute la raison d'être de cette deuxième étape du voyage initiatique : accompagner le lecteur, et plus encore le lecteur adolescent, vers l'acceptation de sa condition mortelle. Ainsi, pour reprendre les mots de Chelebourg, entrer dans l'univers de la fantasy : « c'est toujours flirter avec la mort et le sacré pour renaître différent²⁸³ ».

3.2.3. L'agrégation

De fait, une fois le jeune héros revenu d'entre les morts, il renaît autre. Il lui reste encore bien quelques épreuves à traverser, mais aucune d'entre elles ne relève de l'importance du passage par la mort. Désormais, le protagoniste est plus sûr de lui, de ce qu'il est et du rôle qu'il a à jouer dans le monde. En témoignent les pensées de Mary lorsqu'elle se prépare à sa bataille finale avec l'Empereur :

J'avais le sentiment de m'envoler vers la mort, mais une profonde sérénité m'habitait. Les paroles de mes amis s'étaient frayées un chemin dans mon cœur. Qu'importait le trépas ? J'avais touché le bout du monde. De mes doigts tremblants, j'avais touché l'éternité. [...] Je savais, moi, ce qu'il me restait à faire.

Une balle ?

Une balle magique ?

Oh, non, non. Dussé-je mourir aussi, j'allais tuer l'Empereur de mes mains.²⁸⁴

La fin du voyage rime, pour le héros, avec l'acceptation de soi. Celle-ci peut être exprimée de manière explicite comme dans *La Malédiction d'Old Haven* où Mary fait la paix avec son passé, rentre dans le monde adulte et devient mère à son tour. Mais cela peut également avoir lieu de manière beaucoup moins flagrante. Ainsi, à la fin de *La Quête d'Ewilan*, Camille est encore loin d'être adulte mais elle a désormais appris à contrôler ses pouvoirs et ses émotions. De même, elle a fini par accepter les changements qui avaient lieu en elle. La trilogie se termine d'ailleurs par l'aveu de ses sentiments à Salim.

Le voyage a donc profondément modifié le comportement du héros ainsi que sa vision du monde. De son côté, le lecteur adolescent, qui prend le protagoniste pour modèle et s'identifie à lui,

282 Colin, F. (2007). *Op. cit.*, p. 601.

283 Chelebourg, C. (2013). *Op. cit.*, p. 61.

284 Colin, F. (2007). *Op. cit.*, p. 605 – 606.

a également été ébranlé par toutes ces aventures. En puisant dans ces voyages initiatiques fictifs, le jeune va donc trouver les rites de passage à l'âge adulte qui lui manquent dans la « société individualiste postmoderne²⁸⁵ ». Autrement dit, le sujet lisant va se référencer au protagoniste et à ses aventures pour donner un sens et un aboutissement à sa quête identitaire.

Le voyage, bien souvent motivé par une quête, permet donc une évolution psychologique tant du personnage que du lecteur qui « gagne[nt] en maturité et/ou en sagesse parce que la dynamique propre à la quête modifie l'individu, tout autant qu'elle modifie le monde dans lequel elle prend place²⁸⁶ ». Cette phrase souligne en outre le lien entre les univers magiques des œuvres de fantasy et le paysage intérieur du héros ainsi que du jeune lecteur.

3.3. Les mondes extraordinaires de la fantasy, miroirs du paysage intérieur de l'adolescent

Les mondes de la fantasy sont résolument instables. Du moins, c'est le cas quand le jeune héros y pénètre. À l'instar de l'adolescent qui voit ses repères bouleversés, les univers du merveilleux sont en proie à des forces contradictoires qui mettent à mal leur équilibre. Au fil de son voyage, le héros s'engage progressivement dans ce monde qu'il explore. La découverte de ces contrées magiques est d'ailleurs relatée par de nombreuses descriptions, comme en témoigne l'extrait suivant qui nous conte la marche de Camille et Salim à travers les plaines de Gwendalavir :

Cela ne les empêcha pas de remarquer avec émerveillement toutes les différences entre ce monde et le leur. D'énormes fleurs formaient des flaques de couleurs vives au milieu du vert de la prairie, d'étranges papillons virevoltaient autour de leurs corolles. Des oiseaux au plumage bariolé, qui visiblement ne savaient pas voler, déboulèrent à plusieurs reprises entre leurs pieds [...]. Une bande de petits cervidés détaïa devant eux, en bondissant à des hauteurs surprenantes et en poussant des sifflements aigus. Leur front était surmonté non d'une paire de bois, mais d'une crête osseuse dentelée²⁸⁷.

Ces décors féeriques participent à rendre ce monde enchanté envoûtant pour, d'une part, susciter l'adhésion du lecteur et, d'autre part, inciter le jeune héros à vouloir le protéger. En outre, la découverte visible et explicite que le jeune héros fait de ce monde est le miroir de l'apprentissage informulé qu'il fait de lui-même. De fait :

Le monde fictif apparaît comme un double des personnages : une image qui sert à montrer leur propre découverte. Un effet de miroir est proposé entre le monde et les personnages. Effectivement, les héros s'approprient davantage, se comprennent mieux en voyageant dans ces mondes²⁸⁸.

285 Ramos, A. (2011). *Op. cit.*, p. 28.

286 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 114.

287 Bottero, P. (2003). *La Quête d'Ewilan. Tome 1. D'un monde à l'autre*, p. 91.

288 Balbo Billaux, C. (2017). *Op. cit.*, p. 31.

Univers fantaisiste et héros vont d'ailleurs continuer à évoluer ensemble. Si, en général, la situation du monde fictif n'est pas enviable avant l'arrivée du protagoniste, du moins est-elle stagnante. C'est véritablement le débarquement du jeune personnage qui va mettre le feu aux poudres et provoquer une série d'événements, lesquels entraîneront un bouleversement profond et immuable du monde en question. Ainsi, dans *La Malédiction d'Old Haven*, si l'Empereur s'est toujours comporté en tyran, ce n'est qu'après avoir retrouvé la trace de Mary qu'il perd tout reste de raison et plonge son pays dans une folie meurtrière.

Bien souvent l'arrivée du héros coïncide donc avec une aggravation de la situation du monde fictif. Tandis que le protagoniste va faire face à une panoplie d'épreuves, l'univers dans lequel il évolue va, lui, se voir soumis à de nombreuses perturbations. Il ne connaîtra la paix qu'une fois que le jeune individu sera parvenu au bout de sa quête et aura trouvé son propre équilibre. Car si la quête transforme l'individu, elle transforme tout autant « le monde dans lequel [il] se meut²⁸⁹ », l'un et l'autre étant inexorablement liés²⁹⁰.

Par ailleurs, ces mondes parallèles se font également le miroir de l'intériorité du jeune lecteur. De fait, son expérience entre en résonance avec celle du héros dont il suit les pas, mais aussi avec celle de l'auteur à la source de ce monde imaginaire. Celui-ci naît d'un mélange entre des éléments empruntés au fond commun des mythes et légendes ainsi que des souvenirs, des rêves, des perceptions qui sont, eux, propres à l'auteur. Ces paysages fantastiques revêtent donc un caractère à la fois universel mais aussi très personnel comme l'explique Michel Petit :

L'essentiel de l'expérience de la lecture est peut-être là. On peut dessiner un paysage, une place, un habitacle, une contrée intime, personnelle, secrète reliée pourtant par une multiplicité de liens à d'autres. [...] À qui est un peu familier de la psychanalyse, tout ceci rappelle ce que l'on nomme, depuis Winnicott, l'espace transitionnel²⁹¹.

Ce dernier énoncé nous renvoie à ce que nous avons déjà observé plus haut dans ce travail, à savoir que l'expérience culturelle offre à celui qui la vit un lieu où apprendre à mieux se connaître²⁹². Il en va de même pour ces univers extraordinaires qui font partie intégrante de la fantasy.

3.4. De l'individuel au collectif

Cet univers, le héros ne le traverse pas seul. Le voyage est en effet l'occasion pour lui de faire nombre de rencontres décisives. En outre, il est bien souvent accompagné dans sa quête par

289 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 172.

290 *Ibid.*, p. 165.

291 Petit, M. (2002). *Op. cit.*, p. 27.

292 Cf. Partie 2 : 2.3., p. 64.

des alliés qui deviendront ses plus proches amis. L'amitié est d'ailleurs une valeur majeure de la littérature de jeunesse, ce qui n'est en rien étonnant au vu de l'importance que les jeunes accordent aux relations qu'ils entretiennent avec leurs pairs. Rappelons-le, l'adolescent se construit par l'autre. Cet autre, ce peut être ses copains, ses camarades de classe mais aussi tous les personnages fictifs, bons ou mauvais, qu'il côtoie au travers de ses lectures. Ainsi, les relations que le protagoniste noue au fil de son périple se font le miroir de cette construction. Cet apprivoisement de la diversité est d'autant plus flagrant en fantasy que les êtres avec lesquels le héros tisse des liens n'appartiennent pas forcément au même peuple, ou, dans certains cas, ne font même pas partie de la race humaine. Le meilleur ami de Percy Jackson est Groover, un satyre²⁹³. Harry Potter entretient une profonde amitié avec Dobby, un elfe de maison²⁹⁴. De son côté, Ewilan s'attache à Chiam un Faëls, tribu ancestrale de Gwendalavir aux mœurs très différentes des nôtres. La quête est donc « loin d'être une aventure purement solitaire²⁹⁵ ». Elle inscrit le jeune protagoniste dans un groupe composé de genres, de races, de personnalités diverses. De ce fait, elle « lie l'individuel au collectif en interrogeant la place de l'individu dans le monde²⁹⁶ ».

Par ailleurs, ce groupe prend rapidement la forme d'un microcosme social puisqu'il s'y crée une véritable organisation²⁹⁷. Chaque membre a sa mission. Cette structure sociale a cependant peu à voir avec celle des sociétés contemporaines. Elle répond au profond désir de justice qui anime les adolescents. De fait, s'il y est bien question d'une hiérarchie, celle-ci ne s'appuie ni sur l'âge, ni sur d'éventuelles richesses, mais s'établit en fonction de la valeur et du mérite de ses membres. L'extrait suivant, issu de *La Quête d'Ewilan*, nous le montre bien :

– Vous devez croire que je ne suis qu'un bouffon ?

Camille réfléchit un instant.

– Oui, un peu.

Elle ne cherchait pas à le blesser, pourtant il lui paraissait important que Bjorn sache ce qu'elle pensait vraiment. [...]

– J'ai bien peur que vous n'ayez raison. J'ai trop souvent fait semblant, triché, menti. Je me demande pourquoi un homme comme Edwin Til'Illan m'a proposé de l'accompagner alors que je me suis couvert de ridicule... Qu'en pensez-vous ?

Camille sourit. Elle trouvait un peu étrange qu'un adulte de la stature de Bjorn lui demande son avis, mais il ne lui fut pas difficile de répondre à sa question. [...] Peut-être était-ce simplement parce qu'ici personne ne la considérait comme une enfant²⁹⁸.

Bjorn est un adulte, un chevalier à la tête d'une fortune importante qui plus est. Et pourtant, au sein du microcosme constitué par Camille et ses alliés, son statut est inférieur à celui de la jeune

293 Riordan, R. (2005 – 2010). *Percy Jackson*. Tome 1 à 5.

294 Rowling, J.K (1997-2007), *Harry Potter*. Tome 1 à 7.

295 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 10.

296 *Idem*.

297 Bazin, L. (2019). *Op. cit.*, p. 58.

298 Bottero, P. (2003). *La Quête d'Ewilan. Tome 1. D'un monde à l'autre*, p. 153 – 154.

filles. En effet, il n'a pas encore prouvé sa bravoure. Pire, il s'approprie le succès de batailles qu'il n'a pas menées, ce qui fait de lui, au début du voyage du moins, un bouffon. Position qui n'est toutefois pas inaltérable comme le montreront son parcours et celui de Salim. De son côté, Edwin, leader incontesté de la bande, ne doit pas son statut à son sang de noble seigneur, mais bien à son expérience au combat et à son courage infailible. Camille, quant à elle, a déjà fait ses preuves en démontrant l'étendue de ses pouvoirs. Si sa méconnaissance du pays de Gwendalavir ne lui permet pas de prendre les rênes de la troupe, elle y tient tout de même une place prépondérante. Elle n'y est pas considérée comme une enfant et son opinion a un poids sur les décisions prises, ce dont elle s'étonne dans un premier temps.

Il faut dire que si le groupe formé par le héros et ses alliés constitue une méritocratie, une sorte de société idéalisée, en dehors de ce cercle le protagoniste reste majoritairement considéré comme un enfant et doit sans cesse se battre pour être entendu. En cela, le parcours du héros de fantasy offre à l'adolescent l'occasion de réfléchir à ses propres relations sociales et à la place qu'il souhaite occuper au sein des différents espaces de sociabilité qu'il fréquente. Il aide le jeune lecteur à accepter que le monde est loin d'être juste, tout en lui fournissant l'espoir qu'en donnant le meilleur de lui-même il peut avoir une influence positive sur sa vie et celle des autres :

L'élévation progressive du personnage à un nouveau statut au cours de la quête constitue pour le lecteur la promesse implicite de la possibilité de sa propre élévation du statut d'individu impuissant et jouet des autres et des événements à celui d'individu prenant en main son existence en s'inscrivant dans une communauté de cœur²⁹⁹.

Ainsi, en fantasy, le voyage joue un rôle initiatique, et ce, à plusieurs niveaux. D'une part, il fournit à l'adolescent lecteur les rites de passages dont les sociétés modernes l'ont privé. D'autre part, il symbolise le cheminement psychologique du jeune individu jusqu'à son entrée dans l'âge adulte, révélant les changements qui s'opèrent en lui et bouleversant sa vision du monde. En outre, la fantasy profite du motif de la quête, et du voyage qu'elle engendre, pour poser la question de la mort et de son inéluctabilité, tout en rappelant le caractère sacré de la vie. Enfin, ce périple constitue également une initiation sur le plan social puisqu'il permet d'interroger les relations que l'adolescent entretient avec le monde qui l'entoure et les individus qui le peuplent tout en lui permettant de se développer au sein d'une communauté dans laquelle il détient une maîtrise sur son existence. Pour ces différentes raisons, le motif de la quête et du voyage en fantasy, en plus de participer à la construction identitaire de l'adolescent, en offre également un miroir puisqu'il « se fait métaphore de la vie comme chemin de l'individu, évoluant, mûrissant, toujours en recherche de soi et, plus encore, du sens de sa vie et de la sensation d'être pleinement vivant³⁰⁰ ».

299 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 443.

300 Bergue, V. (2015). *Op. cit.*, p. 153.

Conclusion

La fantasy, comme toute œuvre de jeunesse, participe donc bien au développement identitaire de l'adolescent. Au cours de ce processus, le jeune individu, marqué par des bouleversements physiques et psychiques, tente de définir l'identité qui sera la sienne une fois atteint l'âge adulte. Pour ce faire, il cherche à répondre à plusieurs questions : « Qui suis-je ? » ; « D'où viens-je et où vais-je ? » ; « Quelles valeurs pour régir ma vie ? ». Tout au long de cette période de questionnement, la littérature peut être utile à l'adolescent, notamment grâce aux divers personnages qu'elle met en scène. De fait, ces derniers suscitent différentes réactions chez le lecteur. C'est ce que Jouve nomme « l'effet-personnage ». Selon le type de lecture que l'individu fait d'un texte, sa perception du personnage sera modifiée. Ainsi, lorsque la lecture est majoritairement fondée sur les affects, le sujet lisant considère la figure romanesque comme une personne à laquelle il peut dès lors s'identifier. Identification d'autant plus forte dans les romans adolescents que ceux-ci construisent toujours leur héros de manière à ce que ses préoccupations réfléchissent celles du lecteur. Grâce à ce processus, le jeune individu a l'occasion de vivre des expériences qui lui sont inaccessibles dans la réalité et dont il pourra tirer des leçons. Le héros constitue également pour le sujet lisant une sorte d'ami avec lequel grandir et partager des valeurs. En outre, l'adolescent construisant son identité par rapport à l'autre, le personnage lui fournit une figure avec, ou contre, laquelle se penser. Les figures romanesques peuvent également être perçues par le lecteur comme des prétextes lui permettant de vivre par procuration des fantasmes que la société condamne. La littérature revêt alors une fonction cathartique puisqu'elle offre à l'individu la possibilité de se libérer de ses pulsions.

Comme toute production fictionnelle, la fantasy fait usage de ces différents types de lectures. Lorsque son public est adolescent, elle participe à sa construction identitaire. Il s'agit d'ailleurs d'un genre littéraire qui se fonde majoritairement sur une lecture affective, laquelle est plus habilitée à inviter l'individu à une réflexion sur lui-même. Le sentiment d'identification entre lecteur et personnage est, quant à lui, renforcé. De fait, la distance qu'installe la fantasy avec la réalité ne fait pas obstacle au processus d'identification. Bien au contraire, c'est justement cette capacité à évoquer de manière métaphorique des situations topiques de l'expérience humaine qui séduit les jeunes lecteurs.

La fantasy accorde également au lecteur la possibilité de s'identifier à l'antagoniste de l'histoire. Or, ce stratagème permet à l'adolescent d'apprendre à mieux comprendre les autres mais

aussi lui-même car, rappelons-le, le méchant est le vecteur par excellence de la connaissance de soi. En outre, ce procédé incite le sujet lisant à prendre conscience que chaque individu, lui y compris, possède une part d'ombre. La fantasy estime, en effet, que le mal fait partie intégrante de la vie et invite, dès lors, son lecteur à réfléchir à la position qu'il convient d'adopter face à lui.

Par ailleurs, si la fantasy mise principalement sur une lecture affective et accorde une grande importance au processus d'identification, elle n'en demeure pas moins habile pour mettre en scène les différentes pulsions – mortelles ou sexuelles – qu'éprouve l'adolescent. Elle a donc, elle aussi, un pouvoir cathartique. Mais elle ne fait pas qu'aider le jeune individu à se libérer de ses désirs primitifs, elle lui apprend également à les apprivoiser, étape essentielle dans son développement.

L'analyse de notre corpus nous a de plus permis de constater que la fantasy faisait de certaines étapes clés du développement identitaire adolescent des motifs récurrents du genre. À ce stade, il est important de préciser que l'étude que nous avons réalisée ne se prétend pas exhaustive et n'est sans doute pas applicable à toutes les œuvres du genre bien que, dans un souci de généralité, nous nous soyons de nombreuses fois référée à des textes phares du patrimoine de la fantasy de jeunesse. Quoi qu'il en soit, nul doute que ces récits se font bien le miroir de la construction identitaire adolescente tout en y apportant une contribution. La thématique de la quête, présente dans la grande majorité des œuvres du genre, se fait la métaphore de l'évolution du jeune lecteur, qu'elle soit physique, psychologique ou encore sociale. De fait, la quête fictive du héros n'est qu'un prétexte à la quête identitaire du lecteur. Mais ce motif participe également au développement identitaire de l'individu puisque, d'une part, il lui permet de se construire en tant que membre à part entière de la société et que, d'autre part, il lui offre des rites de passage fictifs afin d'expérimenter symboliquement son accession à l'âge adulte.

Parmi ces thématiques récurrentes, certaines ne sont cependant pas propres à la fantasy. C'est le cas de l'usage des figures animalesques comme objet transitionnel du héros. Cette pratique est essentielle dans le développement de l'enfant et de l'adolescent. En effet, l'animal, qu'il soit magique ou non, invite sans cesse le héros, et le lecteur à travers lui, à l'introspection. Ce qui fait la spécificité de la fantasy dans ce cas-ci, ce n'est donc pas le thème abordé, mais plutôt la façon dont elle l'aborde. Effectivement, ce genre n'est pas limité par les contraintes du réel et peut donc doter l'animal transitionnel du héros de toutes les qualités fantasmatiques que le jeune individu attribue à son doudou. Ainsi, et de manière paradoxale, la représentation que la fantasy donne du phénomène transitionnel est plus authentique que celle qu'en donnent les œuvres réalistes.

Enfin, si certaines thématiques ne sont pas exclusivement réservées à la fantasy, elles n'en demeurent pas moins majoritairement mobilisées par ce genre. C'est par exemple le cas du

complexe d'Œdipe. Cela s'explique notamment par le fait que ce complexe se trouve au fondement de nombreux contes, lesquels représentent les principaux ancêtres de la fantasy. En littérature de jeunesse, le recours à ce motif sert à interroger la relation ambivalente que l'adolescent entretient avec ses parents. Il met également en scène des pulsions sexuelles et mortelles en invitant le lecteur à accepter que ces dernières fassent partie de lui, tout en lui proposant des pistes pour apprendre à les contrôler. Le lecteur est progressivement conduit vers un équilibre entre pulsion et morale, entre *ça, moi et surmoi*.

Qu'il s'agisse de sa séparation d'avec ses parents, de sa découverte de la sexualité ou encore de sa recherche d'un sens à donner à son existence, la fantasy parvient donc à mettre des mots sur les bouleversements physiques et psychologiques que vit l'adolescent. Elle lui permet de réécrire, grâce à un langage fait de symboles et de métaphores, des situations traumatiques de son passé pour en sortir triomphant. Et c'est sans doute ce langage qui explique l'impact majeur de ce genre dans la construction identitaire de l'adolescent. De fait, pour reprendre le cas du complexe d'Œdipe, ce n'est que parce que celui-ci est rejoué dans des contrées lointaines, et de façon métaphorique, qu'il encourage le lecteur à se libérer de ses craintes et de ses pulsions. En outre, le langage qu'utilise la fantasy est proche de celui du rêve ce qui lui permet de s'adresser à la fois au conscient et à l'inconscient de l'individu, tout en lui apprenant à penser des concepts tels que la mort ou l'amour. Pour ces différentes raisons, le langage imaginaire de la fantasy est considéré, ainsi que nous l'avons vu avec Ursula LeGuin, comme le plus à même d'aborder, sans les banaliser, les multiples chambardements que connaît l'adolescent.

Mais pouvons-nous véritablement considérer ce langage comme une spécificité propre à la fantasy ? Pas tout à fait. Effectivement, la fantasy ne fait que remettre au goût du jour une technique déjà massivement utilisée dans les contes de fées. Toutefois, ces derniers, s'ils ont bien bercé leur enfance et font désormais partie de leur culture, ne constituent cependant plus un genre littéraire régulièrement lu par les adolescents. Au contraire de la fantasy qui, elle, reçoit un accueil très chaleureux de la part des jeunes lecteurs. Plus de 50% d'entre eux disent effectivement en lire. En 1976, Bettelheim nous avait démontré l'importance, oserons-nous dire la nécessité, des contes dans la construction de la personnalité du jeune enfant. Or, la fantasy étant la plus grande héritière des contes et l'adolescence étant, comme nous l'affirme Winnicott, par bien des aspects très proche de l'enfance, nous avançons que la fantasy est à l'adolescent ce que le conte est à l'enfant. Dans le cadre d'un futur travail, il nous semblerait intéressant de réaliser l'étude comparative d'un même récit raconté selon les modalités du conte et selon celles de la fantasy afin de distinguer les effets de

réception que ces divergences de modalités provoquent. Au demeurant, il nous paraîtrait également intéressant de comprendre ce que l'engouement des adolescents pour la fantasy nous dit de notre société. D'ailleurs, dans les conditions si singulières de cette année 2021, nous ne pouvons nous empêcher de nous demander si la crise sanitaire ne viendra pas renforcer cet enthousiasme pour le genre.

Bibliographie

Corpus primaire

Œuvres analysées :

Bottero, P. (2003). *La Quête d'Éwilan. Tome 1. D'un monde à l'autre*. Paris : Rageot.

Bottero, P. (2003). *La Quête d'Éwilan. Tome 2. Les frontières de glace*. Paris : Rageot.

Bottero, P. (2003). *La Quête d'Éwilan. Tome 3. L'île du destin*. Paris : Rageot.

Colin, F. (2007). *La Malédiction d'Old Haven*. Paris : Albin Michel Wiz

Autres exemples cités :

Albertalli, B. (2015). *Moi, Simon, 16 ans, homo sapiens*. Paris : Hachette Jeunesse.

Audoin-Mamikonian, S. (2003 – 2015). *Tara Duncan*. Tome 1 à 13. Paris : XO Éditions.

Chbosky, S. (1999). *Pas raccord* Paris : Sarbacane.

Collins, S. (2008-2010). *Hunger Games*. Tome 1 à 3. Paris : Pocket Jeunesse.

Funke, C. (2003 – 2009). *Cœur d'encre*. Tome 1 à 3. Paris : Gallimard (Folio Junior).

Lewis, C.S. (1950 – 1956). *Le monde de Narnia*. Tome 1 à 7. Paris : Gallimard (Folio Junior).

Meyer, S. (2005 – 2008). *Twilight*. Tome 1 à 4. Paris : Hachette Jeunesse.

Pittacus, L. (2010 – 2016). *Lorien Legacies*. Tome 1 à 7. Paris : Baam !

Riordan, R. (2005 – 2010). *Percy Jackson*. Tome 1 à 5. Paris : Albin Michel Wiz.

Rowling, J.K (1997-2007), *Harry Potter*. Tome 1 à 7. Paris : Gallimard (Folio Junior).

Rowling, J-K. (1997). *Harry Potter à l'école des sorciers*. Paris : Gallimard (Folio Junior).

Smith L.J. (2000) *Journal d'un vampire*. Tome 1 à 4. Paris : Hachette Jeunesse.

Takami K (2006). *Battle Royal*. Paris : Calmann-Lévy.

Todd, A. (2014-2015). *After*. Tome 1 à 4. Paris : Hugo Romance.

Tolkien, J.R.R. (1954 – 1955). *Le seigneur des anneaux*. Tome 1 à 3. Paris : Christian Bourgois.

Corpus secondaire

Balbo Billaux, C. (2017). *De Gwendalavir au Pays d'Is*. En ligne: <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01589879/document> [13/08/2020]

Bazin, L. (2019). *La littérature Young Adult*. Clermont-Ferrand : Presses universitaires Blaise Pascal, coll. « L'Opportune ».

Benert, B., & Clermont, P. (2011). *Contre l'innocence : esthétique de l'engagement en littérature*. Frankfurt am Main : Peter Lang.

Bettini, M., Guidorizzi, G., & Jolivet, V. (2010). *Le mythe d'Œdipe*. Paris : Belin.

- Bergue, V. (2015). *La Fantasy : mythopoétique de la quête*. CreateSpace.
- Besson, A. (2007). *La fantasy : 50 questions*. Paris : Klincksieck.
- Bettelheim, B. (1989;1976). *The Uses of Enchantment : The Meaning and Importance of Fairy Tales*. New-York: Vintage Edition. En ligne: https://openlibrary.org/books/OL7699813M/The_Uses_of_Enchantment [13/08/2020]
- Chelebourg, C. (2006). *Le surnaturel : poétique et écriture*. Paris : Armand Colin.
- Chelebourg, C. (2013). *Les fictions de jeunesse*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Coslin, P. G. (2019). *Psychologie de l'adolescent* (5e éd., nouv. présentation ed.). Malakoff : Dunod.
- Delbrassine, D. (2006). *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*. Créteil : CRDP de l'académie de Créteil.
- Dessain, B. (2007). *Winnicott : illusion ou vérité. Des conditions de possibilité de l'avènement du sujet*. De Boeck. En ligne: <https://www-cairn-info.proxy.bib.ucl.ac.be:2443/winnicott-illusion-ou-verite--9782804155452.htm> [13/08/2020]
- Fabrizi, M. A. (Eds.). (2019). *Fantasy literature*. Boston, USA: Brill | Sense. En ligne: <https://doi.org/10.1007/978-94-6300-758-0> [16/08/2020]
- Freud, S. (2004;1910). *Cinq leçons sur la psychanalyse*. Paris : Payot.
- Gates, P. (2003). *Fantasy literature to children and young adults*. USA : Scarecrow Press. En ligne: https://openlibrary.org/books/OL3576560M/Fantasy_literature_for_children_and_young_adults [12/08/2020]
- Halpern, C. (2016). *Identité(s) : l'individu, le groupe, la société*. Auxerre, France : Éditions sciences humaines.
- Held, J. (1977). *L'imaginaire au pouvoir : les enfants et la littérature fantastique*. Paris : Les éditions ouvrières.
- Jouve, V. (2004;1998;). *L'effet-personnage dans le roman* (2e éd., 2e tir. ed.). PUF.
- Jouve, V. (2019). *Pouvoirs de la fiction : pourquoi aime-t-on les histoires?* Armand Colin.
- Lacan, J. (1999). *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse : séminaire 1964*. Paris : Association freudienne internationale.
- Lartet-Geffard, J. (2005). *Le roman pour ados : une question d'existence*. Paris : Sorbier.
- Leroy, A. (2018). *Imaginaire de l'adolescence: images de la puberté dans la société et en thérapie*. Paris : ESF.
- Lobo, A.L. (2008). « Freud face à l'Antiquité grecque : le cas du complexe d'Œdipe », *Anabases*, en ligne : <https://journals.openedition.org/anabases/185> [13/08/2020]
- Marcoin, F., & Chelebourg, C. (2007). *La littérature de jeunesse*. Paris : Armand Colin

Montandon, A. (2001). *Du récit merveilleux ou L'ailleurs de l'enfance: Le petit prince, Pinocchio, Le magicien d'oz, Peter pan, L'histoire sans fin*. Paris : Imago.

Parmentier, G., & Rolland, S. (2009). « Les consommateurs des mondes virtuels : construction identitaire et expérience de consommation dans second life » in *Recherche Et Applications En Marketing*, 24(3), 43-56.

Petit, M. (2002). *Éloge de la lecture : la construction de soi*. Paris : Belin.

Pringle, D. (1998). *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy*. Londres : Carlton Books.

Ramos, A., Day, J., promoteur, Janssen, C., promoteur, & UCL. PSP - Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation. (2011). *Le voyage initiatique: un rite de passage dans la construction identitaire adolescent*.

Stein, C. (2011). *L'enfant imaginaire*. Paris: Flammarion.

Thaler, D., & Jean-Bart, A. (2002). *Les enjeux du roman pour adolescents : roman historique, roman-miroir, roman d'aventures*. Paris : L'Harmattan.

Tsimbidy, M., & Rezzouk, A. (2012). *La jeunesse au miroir : les pouvoirs du personnage*. Paris : L'Harmattan.

Vierne, S. (1972). « Le voyage initiatique » in *Romantisme*, vol. 4. En ligne: https://www.persee.fr/doc/roman_0048-8593_1972_num_2_4_5402 [13/08/2020]

Winnicott, D.W (1975). *Jeu et réalité : l'espace potentiel*. Paris : Gallimard

Winnicott, D.W. (1959) « Le destin de l'objet transitionnel » in *Journal de la psychanalyse de l'enfant*. Vol.6, p. 17-24. <https://www-cairn-info.proxy.bib.ucl.ac.be:2443/revue-journal-delapsychanalyse-de-l-enfant-2016-1-page-17.htm> [13/08/2020]

Voyage imaginaire, voyage initiatique (1990). Vérone : Centre interuniversitaire de recherche sur le voyage en Italie.

Sources électroniques

Levert, I. *Le roman familial*. En ligne: <http://www.la-psychologie.com/roman-familial.htm> [27/09/2020]

Nuñez, C. Pfeffer, L. *Treize rites de passage étonnants du monde entier*. En ligne : <https://www.globalcitizen.org/fr/content/13-amazing-coming-of-age-traditions-from-around-th/#:~:text=Les%20Maasai%20du%20Kenya%20et,maisons%20construites%20pour%20l'occasion.> [18/03/2021]

Petiteau, A. *Moi, ça et surmoi*. En ligne : <https://www.psychologuemontpellier34.fr/2018/01/02/psy-actualit%C3%A9s-moi-%C3%A7a-et-surmoi/> [19/02/2021]

Cathartique. Définition in *Trésor de la langue française informatisé*. En ligne: <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/qu%C3%A4te> [29/01/2021]

Quête. Définition in *Trésor de la langue française informatisé*. En ligne: <https://www.cnrtl.fr/lexicographie/qu%C3%A4te> [27/09/2020]

Sacré. Définition in *Trésor de la langue française informatisé*. En ligne: <https://www.cnrtl.fr/definition/sacr%C3%A9/adjectif> [19/04/2021]

Sources audio-visuelles

Coco. (2017). Réal. Adrien Molina. Pixar Animation Studios.

Dawson's Creek. 1998. Saison 1 épisode 1. 1:10 à 4:02. En ligne: https://www.youtube.com/watchv=XoQ8idNCP_0 [01/03/2021]

La Petite Sirène. (1989). Réal. Ron Clements. Walt Disney Studios.

Raiponce. (2010). Réal. Byron Howard. Walt Disney Studios.

Sauvez-Willy. (1993). Réal. Simon Wincer. Warner Bros. Pictures.

Table des matières

Remerciements.....	
Introduction.....	1
PARTIE I : La jeunesse, la construction identitaire et la fantasy	
Chapitre 1 : La construction identitaire de l'adolescent	4
1.1. L'adolescent : entre enfant et adulte.....	4
1.1.1. Adolescence : définition.....	4
1.1.2. L'âge des bouleversements.....	5
1.2. L'adolescent à la poursuite de son identité.....	7
1.2.1. Identité : définition.....	7
1.2.2. La quête identitaire de l'adolescent	8
1.2.3. Principes de la construction identitaire.....	9
1.2.4. Identités virtuelles, identités littéraires.....	12
Chapitre 2 : L'adolescent et la fantasy.....	14
2.1. La fantasy	14
2.1.1. Histoire et définition	14
2.1.2. Sources.....	17
A. Le mythe	17
B. Les légendes médiévales	18
C. Le conte	18
2.1.3. Récit initiatique	19
2.2. La fantasy dédiée à la jeunesse.....	21
2.2.1. La littérature de jeunesse : définition.....	21
2.2.2. Le rôle de la littérature de jeunesse.....	23
2.3. Littérature de jeunesse et émotion.....	24
2.3.1. Un engagement affectif.....	24
2.3.2. Trois thématiques importantes.....	25
A. La sexualité.....	25
B. La mort	26
C. Le sacré.....	26
Chapitre 3 : Construction identitaire de l'adolescent et fantasy de jeunesse.....	28
3.1. Stratégie d'identification – distanciation.....	28
3.1.1. Un narrateur homodiégétique.....	28
3.1.2. L'effet-personnage.....	29
A. Le « lisant » et l'identification	31
B. Le « lu » et la libération des pulsions.....	35
3.2. L'apport de la fantasy.....	37
3.2.1. Facilitation du processus d'identification	37
3.2.2. L'identification au mal	39
3.2.3. Apprivoisement des pulsions.....	41
3.3. Mise au point générale	42
PARTIE II : La construction identitaire à travers deux œuvres de la fantasy française : <i>La Quête d'Ewilan</i> et <i>La Malédiction d'Old Haven</i>	
Préambule : Résumé des deux œuvres étudiées.....	45
0.1. <i>La Quête d'Ewilan</i> de Pierre Bottero.....	45
0.2. <i>La Malédiction d'Old Haven</i> de Fabrice Colin.....	46
0.2.1. Généalogie.....	46
Chapitre 1 : La résurgence du complexe d'Œdipe	48
1.1. Le mythe d'Œdipe.....	48
1.1.1. Résumé.....	48
1.1.2. Ce qu'en dit la psychanalyse.....	49

1.2 La résurgence du mythe d'Œdipe dans <i>La Quête d'Ewilan</i> et <i>La Malédiction d'Old Haven</i> ...	50
1.2.1. Mary et ses homologues masculins ou le désir d'inceste et de toute-puissance ...	50
1.2.2. La métamorphose de Salim en loup ou la découverte de la sexualité	54
1.3. La fantasy comme rêverie	58
Chapitre 2 : Les animaux comme objets transitionnels dans <i>La Quête d'Ewilan</i> et <i>La Malédiction d'Old Haven</i>	60
2.1. L'objet transitionnel de D.W. Winnicott : définition	60
2.2. Les animaux dans la littérature de fantasy	62
2.3. Le livre comme espace transitionnel	67
Chapitre 3 : Le voyage comme rite initiatique dans <i>La Quête d'Ewilan</i> et <i>La Malédiction d'Old Haven</i>	69
3.1. Une expérience sur le plan identitaire.....	70
3.2. Les trois étapes du voyage initiatique	72
3.2.1. La rupture.....	72
3.2.2. L'expiation	74
3.2.3. L'agrégation.....	77
3.3. Les mondes extraordinaires de la fantasy, miroirs du paysage intérieur de l'adolescent.....	78
3.4. De l'individuel au collectif	79
Conclusion	82
Bibliographie.....	86
Annexe.....	

Université catholique de Louvain

Faculté de philosophie, arts et lettres

Place Blaise Pascal, 1 bte L3.03.11, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique | www.uclouvain.be/fial