



2012-n°1

Patricia Eichel-Lojkine. *Lire le récit bref. Problématiques*

---

« Longueur et brièveté du récit dans le roman de fantasy pour la jeunesse »

Alice Reibel (Doctorante, Université du Maine)

---



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International

Les romans de fantasy pour la jeunesse appartiennent le plus souvent à des ensembles romanesques. Organisés en diptyque, en trilogie, en série ou en cycle, ils pourraient en cela s'apparenter aux romans-fleuves. Longueur du roman lui-même mais aussi longueur croissante du récit inscrit dans un cycle : l'idée de longueur est double et devient une tendance propre à l'écriture du roman de fantasy. Les romans de la trilogie de Cornelia Funke s'épaississent du 1<sup>er</sup> tome (653 pages au format poche) au 2<sup>e</sup> tome (758 pages) et chacun des 7 volumes du cycle des *Harry Potter* devient de plus en plus dense : de 312 pages pour le premier volume, on passe à 881 pages pour le dernier volume, en format poche. Le lecteur grandit ainsi avec le héros de livres qui grossissent à mesure que ses compétences de lecture se développent. L'attachement au héros et à l'histoire l'emporte alors sur la longueur du récit.

Pour répondre à une attente commerciale ou à celle du lectorat, le récit de fantasy pour la jeunesse prend donc une forme extensive. La longueur du récit échappe parfois à l'auteur lui-même. Fabrice Colin explique ainsi comment il s'est « laissé piéger » dans l'écriture de *La Malédiction d'Old Haven* :

*La Malédiction d'Old Haven ne devait compter au départ que 500 000 signes au lieu des 850 000 actuels. C'est la première fois que je me laisse ainsi « piéger » par un livre. En temps normal, je sais quelle taille va faire mon roman avec, disons, une marge d'erreur de 10%. Je veux voir dans ce dysfonctionnement ponctuel un signe positif : la volonté de contrôle s'est effacée devant les impératifs de l'histoire et la densité, je l'espère, du personnage principal<sup>1</sup>.*

Outre la relation affective de l'auteur avec son personnage principal avec lequel il « [veut] rester le plus longtemps » possible, il est bel et bien question dans le roman de fantasy des « impératifs de l'histoire<sup>2</sup> », du temps nécessaire à l'exposition des règles des mondes imaginaires, mondes qui, pour être crédibles, ont besoin d'être décrits longuement. Dès lors, la longueur du récit ne serait pas envisagée comme une contrainte, une déliquescence de l'action et de la substance narrative mais comme une caractéristique du genre et condition nécessaire à l'adhésion du lecteur au monde imaginaire, devant répondre au principe de réalité.

De ce constat, naissent alors deux paradoxes : comment, du point de vue de la narration, penser la coexistence des notions antithétiques de longueur et de brièveté au sein d'un même récit ? Le succès du roman de fantasy auprès des jeunes lecteurs pose un deuxième paradoxe : comment, du point de vue de la réception, des livres aussi volumineux ou des séries aussi imposantes ne rebutent-ils pas d'emblée leurs jeunes destinataires ? Ces deux paradoxes trouvent leur résolution dans la formalisation d'une même hypothèse : le roman de fantasy pour la jeunesse est un récit long construit à partir d'une imbrication de récits brefs. La succession de récits brefs s'élabore, d'une part, avec des procédés narratifs empruntés à d'autres genres ; d'autre part, sur le principe de la répétition.

---

<sup>1</sup> Dossier Fabrice Colin, *Khimaira*, n° 12, décembre 2007.

<sup>2</sup> *Ibid.*

## I. Des techniques narratives empruntées à la nouvelle, au roman-feuilleton et au cinéma

En filant la métaphore de la construction, le récit de fantasy serait comparable à un mur de briques où chaque brique représenterait un épisode, une unité narrative et dont la solidité dépendrait du ciment qui lie chaque brique entre elle. Il est possible, selon Daniel Grojnowski, d'« isoler un épisode de roman pour le constituer en unité autonome<sup>3</sup> ». Si, comme l'affirme le théoricien, « le récit bref forme à lui-même un univers clos, autonome, un microcosme événementiel<sup>4</sup> », peut-on en déduire que le roman de fantasy pour la jeunesse est constitué d'une succession de récits brefs ?

L'étude de la structure du roman de fantasy révèle l'existence d'une segmentation narrative en plusieurs strates : livres ou parties, chapitres et, bien souvent, épilogue. Les trois livres qui composent le roman de Fabrice Colin *La Malédiction d'Old Haven*<sup>5</sup> constituent des unités narratives autonomes représentant trois tranches de vie de Mary, dont le titrage révèle le parcours narratif : « La novice », « La fugitive » et « La sorcière ». L'ordre du récit est linéaire même si une analepse (pages 9 et 20) amorce le récit : l'héroïne commence à écrire le récit de ses aventures. Le roman s'ouvre et se ferme sur ce moment d'écriture. Dans l'épilogue, le point de vue de Jacques, son compagnon, clôt le récit en laissant voir au lecteur une Mary « endormie devant son secrétaire en bois de cerisier, une plume serrée entre ses doigts<sup>6</sup> ». Dans un cadre temporel de nature rétrospective, la diégèse suit un axe chronologique. Seules les lettres écrites par Lisbeth, la grand-mère de Mary, et la lecture du livre magique *Liber mundi secundus* constituent des moments rétrospectifs qui nourrissent la pensée de l'héroïne et qui lui font accéder à une compréhension des événements et à son statut de sorcière. À la manière de portes qui s'ouvrent et se referment, le texte s'offre au lecteur comme un ensemble de moments narratifs dont il faut traverser les frontières. Le même procédé narratologique est également utilisé par Ursula Le Guin dans *Terremer*<sup>7</sup>, où les trois livres (« Le Sorcier de Terremer », « Les Tombeaux d'Atuan » et « L'Ultime rivage ») ponctuent la vie d'Épervier, de son apprentissage de sorcier à son statut d'archimage. L'indépendance des livres ou des parties entre elles est déjà présente dans l'œuvre de Tolkien. Trois parties composent *Le Seigneur des anneaux*<sup>8</sup>, chacune des parties étant elle-même composée de deux livres.

---

<sup>3</sup> GROJNOWSKI, Daniel, *Lire la nouvelle*, Paris, Nathan, « Lire », 2000, p. 15.

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 37.

<sup>5</sup> COLIN, Fabrice, *La Malédiction d'Old Haven*, Paris, Albin Michel, « Le Livre de Poche », 2007.

<sup>6</sup> COLIN, Fabrice, *La Malédiction d'Old Haven*, *op. cit.*, p. 661.

<sup>7</sup> LE GUIN, Ursula, HUPP, Philippe R. (trad.), *Terremer [A wizard of Earthsea]*, Paris, Robert Laffont, 1980.

<sup>8</sup> TOLKIEN, J. R. R., LEDOUX, Francis (trad.), *Le Seigneur des anneaux [The Lord of the rings]*, Paris, Christian Bourgeois Éditeur, 1995.

L'action de morceler l'ensemble de la fable en plusieurs parties rappelle ce qu'au cinéma on désigne par découpage. Le chapitre peut en effet être comparé à un ensemble de plans qui constituerait une séquence narrative devenant elle-même unité narrative, de temps et d'action. D'un chapitre à un autre, sont utilisées les techniques du *cut*, du fondu, de l'enchaînement lent ou rapide des séquences.

Le premier tome de la trilogie de Philip Pullman se finit sur ces mots :

*C'est ainsi que Lyra et son daemon tournèrent le dos au monde dans lesquels ils étaient nés, et, faisant face au soleil, pénétrèrent dans le ciel<sup>9</sup>.*

La position des personnages marque à la fois la clôture d'un épisode narratif et une ouverture vers l'épisode suivant. La clausule produit l'effet de la coupure franche du *cut* qui permet de séparer deux plans.

Parfois les *cuts* deviennent plus courts et l'angoisse plus vive. Dans *L'Amulette de Samarcande*<sup>10</sup>, la structure des chapitres est construite sur l'alternance de deux points de vue : celui de Bartiméus le djinn, en focalisation interne, et celui de Nathaniel l'apprenti sorcier génial, en focalisation zéro. Dans les chapitres 40 et 41 où le dénouement se joue, les points de vue changent brusquement à plusieurs reprises au sein d'un même chapitre – selon des indications typographiques données au lecteur. Les mouvements de caméra sont presque perceptibles. On passe alors subtilement d'un montage parallèle à un montage synchrone, réduisant l'écart temporel qui était maintenu jusqu'alors :

---

<sup>9</sup> PULLMAN, Philip, ESCH, Jean (trad.), *À la croisée des mondes*, l'intégrale [*Northern Lights*, 1995], Paris, Gallimard, 2007, p. 329.

<sup>10</sup> STROUD, Jonathan, *La trilogie de Bartiméus : l'Amulette de Samarcande*, Paris, Albin Michel, « Wiz », 2003.

BARTIMÉUS

[...] Je me transforme en mouche et, en commençant par le haut, je décris des cercles minutieux le long des membranes, en cherchant le défaut de la cuirasse.

« Mais on n'a pas le temps... ! »

Je lui réponds avec douceur, histoire de le calmer :

« Regarde bien, et écoute. »

Je ne le montre pas, mais je suis moi-même assez inquiet. Il a raison : on n'a pas beaucoup de temps.

NATHANIEL

« Mais on n'a pas le temps... ! commença Nathaniel.

– Tais-toi et regarde ! ». La mouche faisait le tour de leur prison en bourdonnant frénétiquement. On voyait bien qu'elle paniquait<sup>11</sup>.

La simultanéité marquée par la répétition d'une même phrase (« Mais on n'a pas le temps ») accentue le rythme et l'effet de vitesse donné au récit. La brièveté du récit portée à son paroxysme nous ramène à l'instant *t*, instant privilégié où le lecteur est, de tout son être, plongé dans l'histoire. De même que ce dernier suit dans l'instantanéité les péripéties de Nathaniel, il vit sur le même mode de lecture en immersion les journées d'apprentissage de la sorcière de *La Malédiction d'Old Haven*. Seule à pouvoir affronter l'Empereur, Mary doit se former rapidement. La vitesse et l'urgence de l'apprentissage sont perceptibles dans le titrage des chapitres : du « Premier jour » de son apprentissage à la connaissance de la vérité, 69 jours s'écouleront. Vingt-cinq chapitres sont intitulés selon le nombre de jours écoulés. Le décompte des jours crée un effet de vitesse dans le récit mais aussi de rapidité d'enchaînement d'un chapitre à l'autre. Fragmentation et accélération donnent au récit une impression de brièveté où des séquences narratives brèves, comprises comme des entités autonomes, se succèdent. Prises de vue, plan plutôt mouvant que fixe, variations des cadrages et des points de vue sont autant de procédés efficaces pour capter l'attention du jeune lecteur. Ce que Laurence Decréau observe dans la série romanesque vaut pour le roman de fantasy : « Tout doit donc être action, ou mieux encore, images en action<sup>12</sup> ».

À n'en pas douter, le cinéma influe sur la facture des romans de fantasy. L'usage de procédés narratifs cinématographiques est mis au service de l'action, de la tension dramatique et de la réception du jeune lecteur.

---

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 503.

<sup>12</sup> DECÉRAU, Laurence, *Ces Héros qui font lire*, Paris, Hachette Éducation, « Pédagogies pour demain », 1994, p. 104.

La multiplication des péripéties, l'intervention du narrateur, l'alternance des formes de discours, des chapitres brefs constituent par ailleurs des techniques romanesques et des respirations nécessaires destinés à rompre la monotonie du récit et à rendre possible le contrat de lecture. Marie-Hélène Routisseau a étudié comment J. K. Rowling utilise les techniques du roman-feuilleton dans les fins de chapitre de *Harry Potter et la chambre des secrets*<sup>13</sup> :

*Les fins de chapitre invitent le lecteur à poursuivre sa lecture comme dans les romans-feuilletons en créant un suspens [...] ou en créant un effet de mystère*<sup>14</sup>.

Les débuts et fins de parties, de chapitres ou de livres représentent des « lieux stratégiques du récit bref<sup>15</sup> » et tendent à ce que le jeune lecteur ne succombe jamais à l'ennui. Stephenie Meyer n'hésite pas pour cela à doubler le procédé narratif de l'effet d'une évocation sensuelle d'un rêve amoureux :

*Cette nuit-là, pour la première fois, je rêvais d'Edward Cullen*<sup>16</sup>.

Ainsi se finit le chapitre 3 de *Fascination*, le premier tome de la quadrilogie qui a inspiré l'adaptation cinématographique *Twilight*. La nuit n'est pas une promesse de sommeil paisible. Parfois même, elle se révèle redoutable et inquiétante :

*« La nuit s'étend sur l'Isengard », dit Sylvebarbe*<sup>17</sup>.

Du chapitre 4 au chapitre 5 des *deux Tours*, les mots de Sylvebarbe résonnent et font écho dans la Vallée de Saroumane pour s'évanouir dans une nuit glaciale.

Dans un même chapitre, peuvent alterner plusieurs formes de discours. Dans le chapitre X de *La Rivière à l'envers*<sup>18</sup>, se succèdent en neuf pages une description sommaire du laboratoire des Parfumeurs, un long dialogue, quelques épisodes narratifs entrecoupés de nouveaux dialogues, puis un discours signalé en italique pour finir sur un « monologue narrativisé<sup>19</sup> » pour reprendre l'expression de Vincent Jouve. L'alternance des formes de discours confère au récit une densité narrative et une rapidité telle que le lecteur peut ressentir les émotions du héros exprimées sous la forme du psycho-récit à la fin du chapitre :

---

<sup>13</sup> ROWLING, J.K, MÉNARD, Jean-François (trad.), *Harry Potter et la chambre des secrets* [*Harry Potter and the Chamber of Secrets*, 1998], Paris, Gallimard Jeunesse, 2007.

<sup>14</sup> ROUTISSEAU, Marie-Hélène, « Le Roman pour la jeunesse : approches d'un genre » in : *Lire, faire lire et analyser la littérature de jeunesse*, cours de Master 2 de littérature pour la jeunesse, Université du Maine, 2006, p. 21.

<sup>15</sup> GROJNOWSKI, Daniel, *Lire la nouvelle*, op. cit., p. 131.

<sup>16</sup> MEYER, Stephenie, *Fascination*, Hachette Jeunesse, 2005, p. 78.

<sup>17</sup> TOLKIEN, J.R.R, LEDOUX, Francis (trad.), *Le Seigneur des anneaux*, op. cit., p. 527.

<sup>18</sup> MOURLEVAT, Jean-Claude, *La Rivière à l'envers : Tomek* (tome 1), Paris, Pocket Jeunesse, « Roman », 2000.

<sup>19</sup> JOUVE, Vincent, *La Poétique du roman*, Paris, Armand Colin, « Campus lettres », 2006, p. 32.

*Vers minuit, il put regagner sa chambre et il se laissa tomber tout habillé sur le lit car la tête lui tournait un peu. Mon Dieu, songea-t-il encore avant de s'endormir, quel étrange voyage je suis en train de faire ! Et comment pourrai-je raconter tout cela quand je serai de retour ?<sup>20</sup>*

La nécessité de vivre l'aventure lorsqu'elle se présente occulte la capacité du héros à exprimer ce qu'il ressent. Elle est aussi à l'origine du processus de réduction, ou plutôt de simplification des descriptions. La rareté des détails, la profusion des verbes d'action font de la parfumerie une ruche d'abeilles, un endroit où règnent l'activité effervescente et le travail :

*[La parfumerie] employait au moins trois cents personnes, presque toute la population du village, et se composait de plusieurs bâtiments. Dans le premier, on stockait les fleurs séchées que les cueilleurs avaient récoltées l'été précédent. Elles avaient conservé tout leur éclat et c'était un émerveillement de marcher entre les cuves multicolores. Dans un autre bâtiment, on broyait, on pilait, on écrasait. Chacun mettait beaucoup de cœur à l'ouvrage, semblait-il, et on chantait pour se donner plus d'entrain encore. Le troisième bâtiment était destiné à la distillation. Les ouvriers et les ouvrières y portaient des tabliers blancs de chimistes<sup>21</sup>.*

La description du lieu n'est pas destinée à créer une pause dans la lecture. Bien au contraire, elle revêt une fonction dramatique. Une fois de plus, la description sert l'action. « L'émerveillement » suscité par la vue des fleurs multicolores ne relève pas non plus de la contemplation passive. Il est accompagné du mouvement, de la marche entre « les cuves ».

L'intensité narrative peut être également produite par des techniques narratologiques privilégiant un temps rapide et une entrée *in medias res*. Dès le premier chapitre de *La Cité des Ténèbres*, Clary, la jeune héroïne de quinze ans, doit affronter dans une boîte de nuit, lieu marqué par le mouvement, des chasseurs d'ombres et un démon. Une action dense servie dans un lieu unique : Clary découvre sa véritable identité dans une ville peuplée de créatures obscures (vampires, loups-garous, fées, sorciers...). La trilogie de Cassandra Clare fait preuve d'une maîtrise des codes du roman de fantasy urbaine, même si l'abondance d'effets narratifs tend à nuire à la qualité de l'œuvre, et plus précisément à la construction des personnages. Dialogues vifs, réparties cinglantes des personnages et humour donnent cependant à l'ensemble du récit une tonalité dynamique.

Il semble dès lors que, dans le roman de fantasy, tous les procédés narratifs employés soient au service d'une seule et même chose : l'action. À l'image de la nuit qui n'offre plus ni repos ni tranquillité, le récit de fantasy est traversé par une tension où toute immobilité, tout relâchement se raréfie ou devient impossible.

L'écriture cinématographique représente un moyen efficace pour retenir l'attention du lecteur et peut être envisagée comme une promesse de seconde vie pour l'œuvre. En effet, les auteurs n'ignorent pas le fait qu'une grande partie des romans de fantasy sont destinés à être

---

<sup>20</sup> MOURLEVAT, Jean-Claude, *La Rivière à l'envers*, op. cit., p. 104.

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 96-97.

adaptés au cinéma. Cela ne fait pas pour autant des romans de fantasy des productions exclusivement commerciales. L'auteur du récit de fantasy ne peut écrire sans posséder l'art de raconter des histoires, d'enchevêtrer les aventures pour en faire un tissage harmonieux. En cela, il ne s'agit pas d'une édification hasardeuse faite de juxtapositions, mais d'un assemblage étudié et traversé par une force : celle de la trajectoire narrative unidirectionnelle du héros. Il revient à ce dernier de cimenter le tout et de donner une cohérence à l'ensemble romanesque. À l'instar du héros de roman-feuilleton, le héros du roman de fantasy représente l'élément substantiel du récit : il est le liant nécessaire qui permet de rassembler les différentes parties narratives. D'épisode en épisode, de péripétie en péripétie, le lecteur suit le héros dans sa quête. La densité de l'intrigue, « l'intensité de l'histoire » pour reprendre les termes de Fabrice Colin, soutiennent en cela l'édifice. L'intrigue est première et, parfois, aux dépens du langage. Comme dans la nouvelle, « tout fait événement<sup>22</sup> ». Le roman de fantasy pour la jeunesse cultiverait *in fine* « l'art de la nouvelle » défini comme la « manière de capter l'intérêt, de caractériser, d'organiser, de disposer des indices, de produire des effets, bref, de constituer une histoire en récit<sup>23</sup> ».

## II. Le principe de répétition

La présence de répétitions, de variations sur un même thème constituent des moments narratifs spécifiques au roman de fantasy pour la jeunesse. La répétition se présente de manière protéiforme : reformulation des règles du monde imaginaire, rappel des événements précédents, présence récurrente et rassurante des héros dans la série ou le cycle...

Sous forme de courts récits, la reprise itérative des faits favorise à la fois une meilleure compréhension du lecteur et l'adhésion aux codes de l'imaginaire romanesque. Le narrateur de *Sang d'encre* remet en mémoire, au début du deuxième tome, ce qu'est le « Monde d'encre » tout en resituant la nature de la relation entre les personnages :

*Le Monde d'encre, c'est ainsi que Meggie avait appelé l'endroit dont Mo parlait avec mépris et sa mère parfois avec nostalgie... Le Monde d'encre, d'après le titre du livre qui parlait de cet univers : Cœur d'encre. Le livre avait disparu mais les souvenirs de sa mère étaient aussi vivants que si elle était revenue la veille, de ce monde né de papier et d'encre où il y avait des fées et des nixes, des elfes de feu et des arbres qui semblaient atteindre le ciel<sup>24</sup>.*

Selon un procédé mnémorique, resurgit en six lignes ce qui est à l'origine de l'intrigue : un livre dans lequel sont entrés et sortis des personnages par la seule force des mots.

---

<sup>22</sup> GROJNOWSKI, Daniel, *Lire la nouvelle, op. cit.*, Avant-propos, XI.

<sup>23</sup> *Ibid.*, p. 75.

<sup>24</sup> FUNKE, Cornelia, *Sang d'encre [Tintenblut]*, Paris, Gallimard Jeunesse, « Folio Junior », 2010, p. 40.



Dans le prologue du *Seigneur des anneaux*, Tolkien prend à son tour le soin d'informer son lecteur à propos des Hobbits :

*Mais maints lecteurs voudront sans doute en savoir dès l'abord davantage sur ce peuple remarquable ; certains peuvent aussi ne point posséder le premier livre. À l'intention de telles personnes, nous réunissons ici quelques notes sur les points les plus intéressants de la tradition hobbitte, et nous rappelons brièvement la première aventure<sup>25</sup>.*

En résulte alors une meilleure connaissance du texte pour le lecteur, un confort de lecture né de la répétition. Endossant une fonction d'ordre pédagogique, la répétition ne doit pas pour autant être identifiée à une maladresse d'écriture. Bien au contraire, elle constitue un trait définitoire du roman de fantasy.

Un même événement mérite parfois d'être raconté plusieurs fois par le même narrateur. Dans *Harry Potter et la coupe de feu*<sup>26</sup>, le narrateur rappelle comment, dans le tome 2, Harry avait « un jour [...] perdu tous les os de son bras droit et avait dû passer une longue nuit de souffrance à attendre qu'ils repoussent sous l'effet d'un traitement spécial<sup>27</sup> ». Il rappelle également comment « l'année précédente, il avait fait une chute de quinze mètres en tombant d'un balai en plein vol<sup>28</sup> ». Rowling incite son destinataire à pratiquer une lecture active, en reconstituant, à partir des tomes précédents du cycle, le souvenir d'un événement passé.

La répétition peut être aussi celle d'un événement, celui par exemple, de la mise en échec des projets d'un personnage. Par deux fois, Bartiméus se fait ainsi prendre au piège de la même façon : la première, quand il se retrouve immobilisé dans « une petite sphère énergétique, dotée d'une force considérable<sup>29</sup> » se resserrant au fur et à mesure sur lui. La deuxième, lorsqu'il est victime d'un sort d'enfermement et prisonnier d'un « pentacle géant<sup>30</sup> ». Ces événements similaires dans le parcours narratif du personnage participent au comique de Bartiméus, djinn cynique et misanthrope dont la vision nietzschéenne du monde ressemble à celle d'un éternel retour du même. Plus subtilement, la répétition de moments narratifs brefs emprunte des formes moins explicites, celles de la réécriture de contes, de mythes ou de légendes.

---

<sup>25</sup> TOLKIEN, J. R. R., LEDOUX, Francis (trad.), *Le Seigneur des anneaux*, op. cit., Prologue, p. 11.

<sup>26</sup> ROWLING, J.K., MÉNARD, Jean-François (trad.), *Harry Potter et la coupe de feu* [*Harry Potter and the Goblet of Fire*, 2000], Paris, Gallimard Jeunesse, 2007.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 25.

<sup>28</sup> *Ibid.*, p. 25-26.

<sup>29</sup> STROUD, Jonathan, *La trilogie de Bartiméus : l'Amulette de Samarcande*, op. cit., p. 251.

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 506.

### III. Réécritures du conte, du mythe, de la légende

*Le récit clos – conte, mythe ou légende – est court [...]. Le XIX<sup>e</sup> siècle, en inventant le roman dramatique resserré, a projeté le genre au niveau de la haute littérature ; le récit récurrent est devenu l'apanage de la culture populaire ou enfantine, en se trouvant des véhicules nouveaux tels que le roman-feuilleton<sup>31</sup>.*

Il apparaît, à l'étude des romans de fantasy, que le conte, le mythe ou la légende, définis par Serge Goimard comme des « récits clos<sup>32</sup> », s'imbriquent dans l'ensemble du récit. Le roman de fantasy serait alors une réécriture récurrente du conte ou du mythe, de la même façon que l'épopée était récitée autrefois par bribes.

On peut relever dans *La Rivière à l'envers* de Jean-Claude Mourlevat, des références aux épopées des textes fondateurs. Les Parfumeurs rappellent en effet le peuple des Lotophages rencontré par Ulysse lors de son voyage. Ce peuple, aussi accueillant que les Parfumeurs, offre du lotos, nourriture plongeant dans l'oubli comparable aux arômes des Parfumeurs. La bienveillance représente alors un danger pour qui désire poursuivre l'objet de sa quête. Tomek effectue ainsi comme Ulysse un voyage en bateau. Lorsque *La Vaillante* arrive sur l'île inconnue, une « musique céleste<sup>33</sup> » se fait entendre. Les marins semblent attirés par la musique qui fait écho au chant des sirènes dans *l'Odyssée* d'Homère, en même temps que les jeunes filles attirent, par la force de la pensée, des hommes sur l'île.

Fabrice Colin utilise des références du patrimoine littéraire et artistique qu'il adapte et réécrit à sa façon. Il se plaît à détourner, dans *La Malédiction d'Old Haven*, l'épisode biblique de la Tour de Babel, présent dans la Genèse. L'Empereur alimente l'imaginaire iconographique du lecteur en citant les représentations de Bosch et de Bruegel :

*Les Anciens la connaissaient sous le nom de Babel. On en retrouve des traces irréfutables au cours des âges, des plaines de la Mésopotamie aux places fortes anglaises d'il y a huit siècles. Hieronymus Bosch et Bruegel l'Ancien, initiés parmi les initiés, nous en ont livré des tableaux inoubliables. Ils demeuraient pourtant en deçà de la vérité<sup>34</sup>.*

En filigrane, l'auteur donne à voir tout au long du récit quelques bribes du mythe, dont le sens de la lecture change en fonction de son interprète. Selon l'Empereur, personnage noir et maléfique, « cette tour est le secret du monde<sup>35</sup> ». Selon Rip, le sage sorcier, la tour est au contraire « la tour du Néant, la capitale du royaume des ombres<sup>36</sup> », celle où trône à son sommet « l'Innommé<sup>37</sup> ». Dans le *Liber mundi secundus*, livre de magie de référence du monde des sorciers, Mary accède à d'autres connaissances :

---

<sup>31</sup> GOIMARD, Jacques, *Critique de la SF*, Pocket « Agora », 2002, p. 522.

<sup>32</sup> *Id.*

<sup>33</sup> MOURLEVAT, Jean-Claude, *La Rivière à l'envers : Tomek* (tome 1), *op. cit.*, p. 126.

<sup>34</sup> COLIN, Fabrice, *La Malédiction d'Old Haven*, *op. cit.*, p. 305.

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 305-306.

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 392.

<sup>37</sup> *Ibid.*

*Au centre d'Umbra s'élève une tour de dimensions colossales, un univers à elle seule. C'est un édifice de cent lieues de haut, pourvu d'innombrables étages, chacun recelant ses démons, ses pièces vivantes, ses pièges et ses fresques horribles. Pour certains, la tour se dresse au-dessus d'une mer de lave. Pour d'autres, c'est un désert de glace qu'elle surplombe. À l'intérieur palpitent des villes entières, ignorant le ciel, reliées par des passerelles gigantesques<sup>38</sup>.*

Récit dans le récit, le mythe de la tour agit telle une vanité dans un tableau : vanité des hommes à vouloir égaler Dieu mais aussi vanité à prétendre accéder à une connaissance unique et totale.

Épousant la morphologie proppienne du conte, la forme épisodique du roman-feuilleton ou encore celle du scénario filmique, le roman de fantasy est le lieu de la subversion des genres littéraires et artistiques. L'utilisation de stratégies d'écriture variées, et en particulier de l'introduction du récit bref dans l'architecture globale de l'œuvre, donne à l'ensemble romanesque plus de légèreté et réduit d'éventuelles longueurs. La question de la longueur et de la brièveté du récit mène enfin, dans une logique arborescente, à la question de la littéarité du roman de fantasy. Il semble à cet endroit opportun de chasser une croyance tenace : celle qui consisterait à croire qu'un récit resserré serait un gage de qualité littéraire. La longueur ne saurait constituer un critère de littéarité ou de non littéarité de l'œuvre. « Pas plus que le roman-fleuve n'exclut des personnages conçus d'une seule pièce, le récit bref n'interdit l'exploration des profondeurs, les arcanes de l'analyse<sup>39</sup> », souligne Daniel Grojnowski. C'est précisément ce que fait le roman de fantasy pour la jeunesse : une exploration des profondeurs de l'imaginaire, dans un total esprit de liberté et de plaisir.

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 445.

<sup>39</sup> GROJNOWSKI, Daniel, *Lire la nouvelle, op. cit.*, p. 105.

## Bibliographie

### I. Sources

- CLARE, Cassandra, *La Cité des ténèbres* [*City of bones*, 2007], Paris, Pocket Jeunesse, 2008.
- COLIN, Fabrice, *La Malédiction d'Old Haven*, Paris, Albin Michel, « Le Livre de Poche », 2007.
- FUNKE, Cornelia, *Cœur d'encre* [*Tintenherz*, 2003], Paris, Gallimard Jeunesse, « Folio Junior », 2010.
- FUNKE, Cornelia, *Sang d'encre* [*Tintenblut*], Paris, Gallimard Jeunesse, « Folio Junior », 2010.
- LE GUIN, Ursula, HUPP, Philippe R. (trad.), *Terremer* [*A wizard of Earthsea*, 1968], Paris, Robert Laffont, 1980.
- MEYER, Stephenie, *Fascination*, Hachette Jeunesse, 2005.
- MOURLEVAT, Jean-Claude, *La Rivière à l'envers : Tomek* (tome 1), Paris, Pocket Jeunesse, « Roman », 2000.
- PULLMAN, Philip, ESCH, Jean (trad.), *À la croisée des mondes, l'intégrale* [*Northern Lights*, 1995], Paris, Gallimard, 2007.
- ROWLING, J.K, MENARD, Jean-François (trad.), *Harry Potter et la chambre des secrets* [*Harry Potter and the Chamber of Secrets*, 1998], Paris, Gallimard Jeunesse, 2007.
- ROWLING, J.K, MENARD, Jean-François (trad.), *Harry Potter et la coupe de feu*, [*Harry Potter and the Goblet of Fire*, 2000], Paris, Gallimard Jeunesse, 2007.
- STROUD, Jonathan, *La trilogie de Bartiméus : l'Amulette de Samarcande*, Paris, Albin Michel, « Wiz », 2003.
- TOLKIEN, J.R.R, LEDOUX, Francis (trad.), *Le Seigneur des anneaux* [*The Lord of the rings*, 1966], Paris, Christian Bourgeois Éditeur, 1995.

### II. Études

- DECREAU, Laurence, *Ces Héros qui font lire*, Paris, Hachette Éducation, « Pédagogies pour demain », 1994.
- Dossier Fabrice Colin, *Khimaira*, n° 12, décembre 2007.
- GOIMARD, Jacques, *Critique de la SF*, Pocket « Agora », 2002.
- GOIMARD, Jacques, *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris, Pocket, « Agora », 2003.
- GROJNOWSKI, Daniel, *Lire la nouvelle*, Paris, Nathan, « Lire », 2000.
- JOUVE, Vincent, *La Poétique du roman*, Paris, Armand Colin, « Campus lettres », 2006.